



Wildes Finsterland

Waffen



Waffen

An den meisten öffentlichen Orten ist das Tragen von Waffen nur dann gestattet, wenn man Adelig ist, ein Offizierspatent hat oder z.B. einen Ritterorden angehört.

Nahkampfwaffen

Auch wenn den Nahkampfwaffen von immer besseren Fernkampfwaffen langsam aber sicher der Rang abgelaufen wird, sind sie doch immer noch allorts anzutreffen.

Dolch

Dolche und Messer kann man fast überall und in unzähligen Formen und Arten finden und erwerben, sind sie doch gleichzeitig Waffe und Handwerkszeug. Zusammen mit dem Knüppel bilden sie die Waffen des einfachen Mannes.

Schaden:	Stä + W4
Gewicht:	1
Kosten:	25
Bemerkung:	

Säbel

Der Säbel ist quasi die Standardwaffe der Offiziere, der Kavallerie und vor allem des Ritterstands, aber auch bei eher zwielichtigen Elementen ist die stabile Waffe sehr beliebt.

Schaden:	Stä + W6
Gewicht:	4
Kosten:	200
Bemerkung:	

Rapier

Der Rapier, Degen und das Florett sind die Waffen des Adels, so manches Duell wurde hiermit auf den Feldern vor den Toren Alexandergrads gefochten, und der Überfall so machen Strauchdiebs endete mit der Spitze eines Rapiers an seiner Kehle.

Schaden:	Stä + W4
Gewicht:	3
Kosten:	150
Bemerkung:	Parade + 1

Parierdolch

Der Parierdolch wird gerne von erfahrenen Fechtern als zusätzliche Waffe genutzt.

Schaden:	Stä + W4
Gewicht:	1
Kosten:	50
Bemerkung:	Angriff -1 (Verteidigungswaffe) Parade +1 Dieser Bonus addiert sich mit dem Paradebonus des Rapiers

Knüppel

Ein Knüppel, ein Ast oder ein Tischbein können fast in jeder Situation gefunden werden. Auch viele Polizeibeamte sind mit Knüppeln ausgerüstet. Die Waffe von Strauchdieben, Räubern und des Mobs.

Schaden:	Stä + W4
Gewicht:	1
Kosten:	0/10
Bemerkung:	

Schlagring

In letzter Zeit wurde immer häufiger die ehrlosen Waffen bei Kämpfen des Gesindels gesehen. Problematisch ist, dass ein Schlagring sehr einfach zu verbergen ist.

Schaden:	Stä + W4
Gewicht:	1
Kosten:	20
Bemerkung:	Ein Charakter mit Schlagring gilt weiterhin als unbewaffneter Angreifer

Bajonett

Noch immer zählt das Bajonett zur Standardausrüstung jedes Soldaten. Auf den Schlachtfeldern haben die aufgepflanzten Bajonette eine blutige Ernte eingetrieben.

Schaden:	Stä + W6
Gewicht:	1
Kosten:	25
Bemerkung:	Ein Gewehr mit aufgepflanzten Bajonett muss Zweihändig geführt werden. Es erhält Parade +1 aber auch Schießen -1. Das Auf- oder Abpflanzen des Bajonetts dauert 2 Aktionen. Der Schaden sinkt auf Stä + W4 wenn es nicht auf ein Gewehr aufgepflanzt wird sondern allein verwendet wird.

Stab

Der Wander, Hirten oder Kampfstab gehört auf dem Land immer noch zu den gebräuchlichen Waffen, auch nutzen ihn immer noch viele traditionelle Zauberer als Zauberstab.

Schaden:	Stä + W4
Gewicht:	8
Kosten:	10
Bemerkung:	Zweihändig, Parade +1, Reichweite 1

Fernkampfaffen

Der Einsatz von Feuerwaffen hat das Gesicht des Finsterlandes sehr verändert. Auch wenn es bereits früher Fernkampfaffen wie Bögen und Armbrüste gab, hat doch die Feuerwaffe den ursprünglichen Kampf Mann gegen Mann weitgehend abgelöst und somit zu völlig neuen Taktiken geführt.

Steinschlosspistole

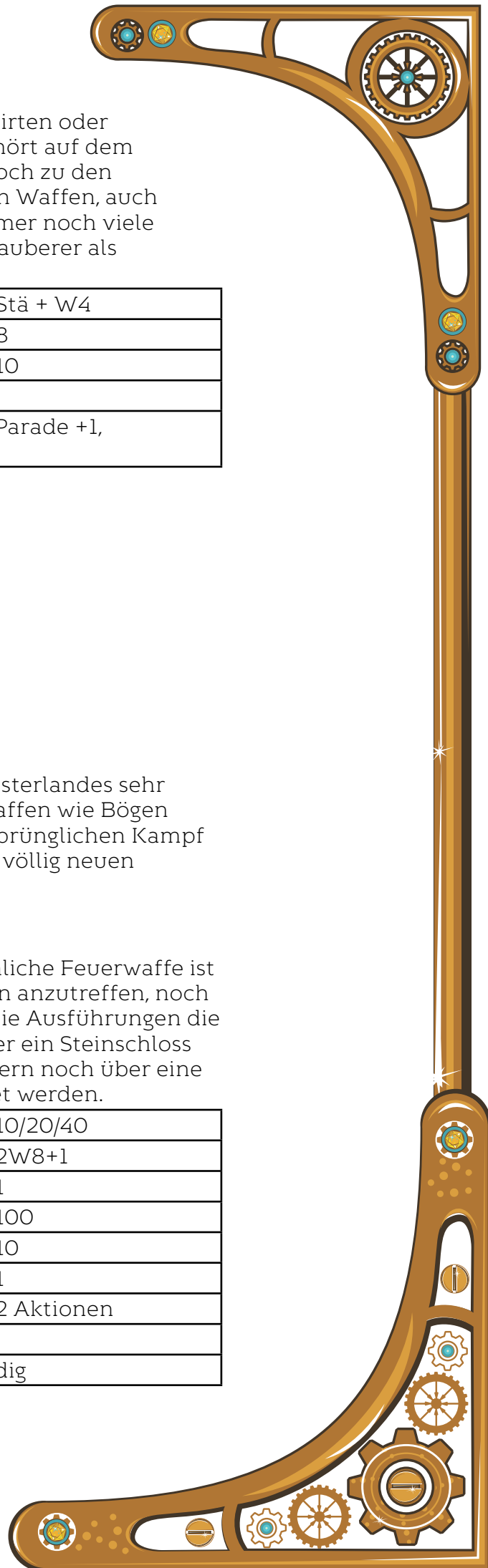
Diese inzwischen altertümlich anmutenden Waffen sind immer noch vielfältig in Gebrauch. Vor allem bei Kriminellen Elementen und einzelnen Bürgern.

Reichweite:	5/10/20
Schaden:	2W6+1
Feuerrate:	1
Kosten:	100
Gewicht:	2
Schuss:	1
Nachladen:	2 Aktionen
Bemerkung:	

Muskete

Diese altertümliche Feuerwaffe ist nur noch selten anzutreffen, noch seltener sind die Ausführungen die noch nicht über ein Steinschloss verfügen sondern noch über eine Lunte gezündet werden.

Reichweite:	10/20/40
Schaden:	2W8+1
Feuerrate:	1
Kosten:	100
Gewicht:	10
Schuss:	1
Nachladen:	2 Aktionen
Bemerkung:	PBl, Zweihändig



Revolver

Der Revolver ist eine schwere Handfeuerwaffen mit einer Trommel in die einzelne Patronen geladen werden. Das Nachladen der Waffe dauert deswegen recht lange. Die gebräuchlichste Handfeuerwaffe die es momentan gibt. Man kann sie dementsprechend fast überall antreffen.

Reichweite:	12/24/48
Schaden:	2W6+1
Feuerrate:	1
Kosten:	500
Gewicht:	4
Schuss:	6
Nachladen:	3 Aktionen
Bemerkung:	
	PB1

Pistole

Sehr moderne Feuerwaffe die über ein Magazin verfügt das schnell gewechselt werden kann. Erreicht noch nicht die Feuerkraft des Revolvers und ist im Verhältnis teurer als dieser. Allerdings kann keine Waffe mehr Munition bereit stellen.

Reichweite:	12/24/48
Schaden:	2W6
Feuerrate:	1
Kosten:	1000
Gewicht:	5
Schuss:	9
Nachladen:	2 Aktionen
Bemerkung:	

Gewehr

Die Standardwaffe des modernen Soldaten. Das Gewehr muss nach jedem Schuss nachgeladen werden. Der Nachlademechanismus wurde aber soweit verbessert das er sehr schnell von statten geht. Normalerweise kann ein Bajonett auf das Gewehr aufgepflanzt werden.

Reichweite:	24/48/96
Schaden:	2W8
Feuerrate:	1
Kosten:	750
Gewicht:	10
Schuss:	1
Nachladen:	1 Aktionen
Bemerkung:	
	PB1, Zweihändig

Karabiner

Diese Feuerwaffe wurde ursprünglich für die den Einsatz auf Kavalleriepferden konzipiert. Erste Ansätze die mehrschüssige Waffe mit kurzem Lauf auch in der normalen Armee einzusetzen wurden aufgrund der hohen Produktionskosten vorläufig verworfen. Aufgrund des kurzen Laufes kann kein Bajonett aufgepflanzt werden.

Reichweite:	20/40/80
Schaden:	2W8
Feuerrate:	1
Kosten:	1500
Gewicht:	12
Schuss:	6
Nachladen:	2 Aktionen
Bemerkung:	
	Zweihändig

Schrotflinten

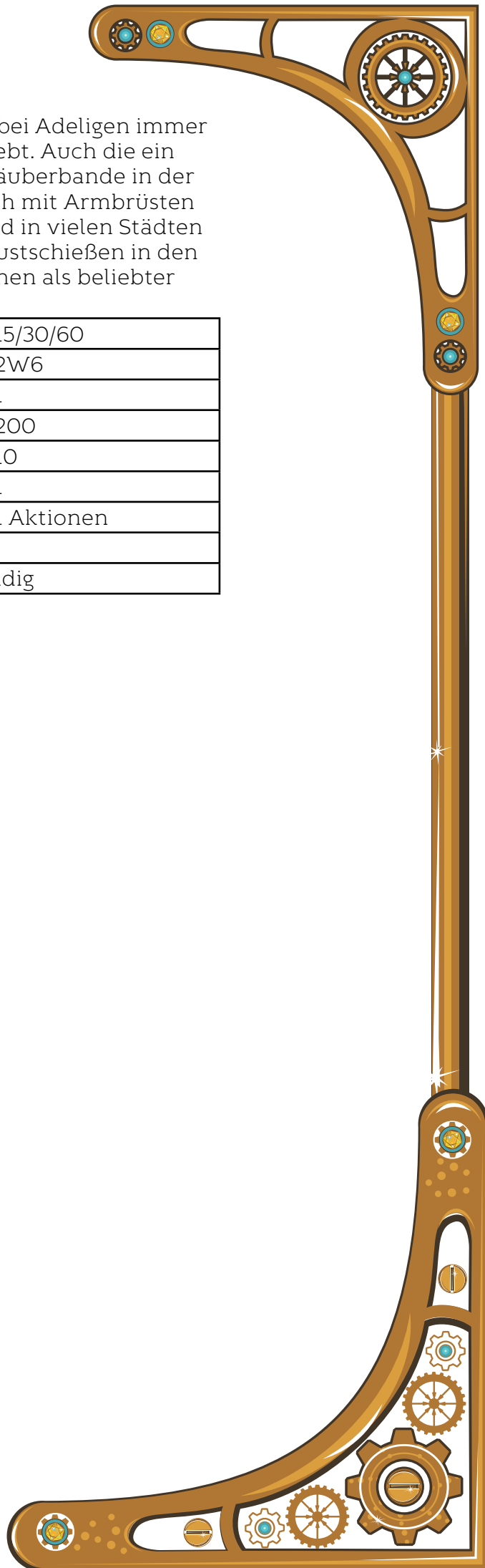
Schrotflinten verschießen mehrere kleine Bleikugeln (Schrot) die sich mit immer größerer Entfernung weiter zu verteilen beginnen. Deswegen machen Schrotflinten auf kurze Entfernung den meisten Schaden (3W6) auf mittlere Entfernung schon weniger (2W6) und auf weiter Entfernung den geringsten Schaden (1W6). Durch die Streuung des Schrots steigen natürlich die Chancen etwas zu treffen.

Reichweite:	12/24/48
Schaden:	3W6/2W6/1W6
Feuerrate:	1
Kosten:	300
Gewicht:	10
Schuss:	1
Nachladen:	2 Aktionen
Bemerkung:	Schießen+2, Zweihändig

Armbrust

Als Jagdwaffe bei Adeligen immer noch sehr beliebt. Auch die ein oder andere Räuberbande in der Provinz ist noch mit Armbrüsten ausgerüstet und in vielen Städten gilt das Armbrustschießen in den Schützenvereinen als beliebter Volkssport.

Reichweite:	15/30/60
Schaden:	2W6
Feuerrate:	1
Kosten:	200
Gewicht:	10
Schuss:	1
Nachladen:	1 Aktionen
Bemerkung:	PB 2, Zweihändig





Regelfragen

Hier sollen vor allem Regelfragen behandelt werden, die während der Testrunden von Wildes Finsterland aufgekommen sind. Also auch solche die die „normalen“ Savage Worlds Regeln betreffen.

Beidhändiger Kampf

Es kam die Frage auf wie Beidhändiger Kampf geregelt wird, insbesondere das Nutzen von Pistole und Degen gleichzeitig. Hier kommen mehrere Regeln zum Einsatz:

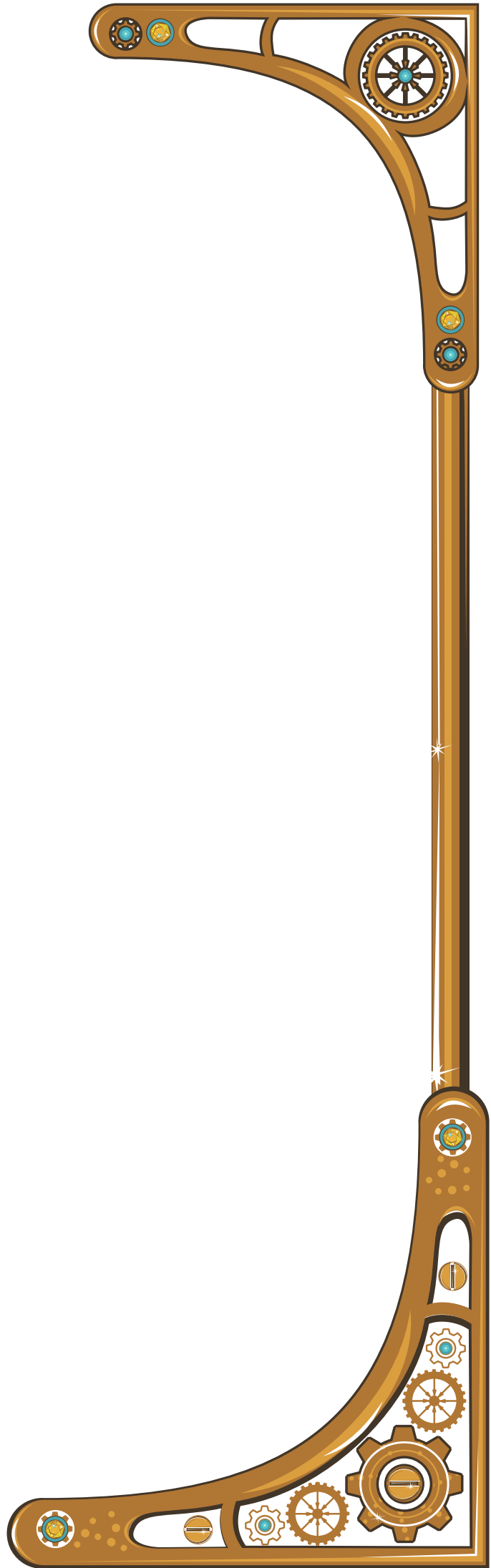
- Mehrfachaktionen (SW-GER S. 135): Der Angriff mit beiden Waffen wird als Mehrfachaktion behandelt. „Jede zusätzliche Aktion, die ein Held in einer Runde durchführt, führt zu einem Abzug von -2 auf alle Proben.“
- Schwache Hand (SW-GER S. 152): Es wird davon ausgegangen, dass die Charaktere rechtshändig sind, sofern nicht im Vorfeld vom Spieler anders festgelegt. Aktionen, die präzise Hand-Auge-Koordination erfordern.

(zum Beispiel Kämpfen oder Schießen), erleiden einen Abzug von -2, wenn sie mit der schwachen Hand ausgeführt werden.

Daraus folgt wenn keine speziellen Talente vorhanden sind werden bei einem Beidhändigen Angriff der Angriff mit der rechten Hand mit -2 und der mit der linken Hand mit -4 durchgeführt.

Folgende Talente haben Einfluss darauf:

- Beidhändiger Kampf (SW-GER S. 62): Wenn er mit einer Waffe in jeder Hand angreift, würfelt er die Angriffe wie gewohnt einzeln aus, ignoriert aber den ohne dieses Talent anfallenden Abzug von -2 für Mehrfachaktionen.
- Beidhändig (SW-GER S. 52): Dein Charakter ist mit der linken Hand genauso geschickt wie mit der rechten. Er ignoriert den Abzug von -2 für die Verwendung der schwachen Hand.





„Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus GamesGbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.“

Finsterland

„FINSTERLAND, das Logo gehört alles den Autoren Georg Pils, Gregor Eisenwort.
Verlag: Pils, Georg - www.finsterland.net“