

Waffentechniken

Handwaffen

Handwaffen umfassen sowohl klassische Einhandwaffen als auch den waffenlosen Kampf. Diese Kategorie eignet sich für jene, die Gegner von Angesicht zu Angesicht bekämpfen möchten. Von schnellen und präzisen Schwertern und Dolchen bis hin zu bloßen Fäusten und ausgeklügelten Kampftechniken bietet diese Kategorie eine Vielzahl an Möglichkeiten für den direkten Nahkampf.

Wertebereiche

Attribut	Richtwerte
Leiteigenschaft:	ST
AD-Verbrauch:	1 bis 3
Schaden:	1W6 bis 3W6
Reichweite:	1 bis 3 m Meter
Modifikator:	0 bis +3

Waffengattungen

Einhandwaffen

Beschreibung: Einhandwaffen sind kompakte und vielseitige Nahkampfwaffen, die mit einer Hand geführt werden können. Sie bieten eine gute Balance zwischen Geschwindigkeit und Schaden und ermöglichen es dem Träger, einen Schild oder eine zweite Waffe in der anderen Hand zu halten. Beispiele sind Schwerter, Dolche und Keulen.

Waffenloser Kampf

Beschreibung: Der waffenlose Kampf setzt auf die natürlichen Fähigkeiten des Kämpfers. Mit bloßen Fäusten, Füßen oder spezialisierten Kampftechniken können Kämpfer ihre Gegner effektiv überwältigen. Diese Kategorie umfasst auch Kampfstile wie Boxen, Kung Fu und andere Nahkampfkünste.

Mehrhandwaffen

Mehrhandwaffen sind für den intensiveren Nahkampf konzipiert und erfordern zwei oder drei Hände des Kämpfers. Diese Kategorie umfasst mächtige Zweihandwaffen wie Zweihänder und Großäxte und außergewöhnliche Dreihandwaffen, die einen dritten Arm des Trägers benötigen. Sie bieten große Reichweite und Durchschlagskraft.

Wertebereiche

Attribut	Richtwerte
Leiteigenschaft:	ST
AD-Verbrauch:	3 bis 6
Schaden:	3W6 bis 3W20
Reichweite:	2 bis 4 m Meter
Modifikator:	-4 bis +1

Waffengattungen

Dreihandwaffen

Besonderheit: Kann nur mit drei oder mehr Armen geführt werden

Beschreibung: Dreihandwaffen sind außergewöhnliche und oft monströse Waffen, die mindestens drei Arme und Hände benötigen. Diese Kategorie umfasst schwerste Kriegsgeräte, die oft nur von den stärksten oder technisch fortschrittlichsten Kämpfern getragen werden können. Die Verbreitung dieser Waffengattung ist sehr gering, da nur wenige Sapienzoide mit mehr als zwei Armen geboren werden und nur wenige Spezies von Natur aus drei oder mehr Arme aufweisen.

Zweihandwaffen

Beschreibung: Zweihandwaffen sind für den Gebrauch mit beiden Händen ausgelegt und bieten erhöhte Schlagkraft und Reichweite. Diese Waffen, wie Zweihänder, Großäxte und Kriegshämmer, sind ideal, um massive Schäden zu verursachen, können jedoch nicht zusammen mit Schilden eingesetzt werden. Bei legendäre Waffen aus Mythen und Geschichten handelt es sich fast immer um Zweihandwaffen, weshalb sich diese Waffengattung einer hohen Beliebtheit erfreut.

Langwaffen

Langwaffen sind mächtige, manchmal magisch oder technologisch erweiterte Waffen, die vor allem von Ätheristen effektiv verwendet werden können. In dieser Waffentechnik gibt es die defensiven Stabwaffen und jene Zepter, die magische Kräfte bündeln und kanalisieren, um durch unterstützende Zauber dem Träger im Kampf einen Vorteil zu bieten.

Wertebereiche

Attribut	Richtwerte
Leiteigenschaft:	ST
AD-Verbrauch:	2 bis 5
Schaden:	1W6 bis 3W6
Reichweite:	3 bis 4 m Meter
Modifikator:	-3 bis +3

Waffengattungen

Stangenwaffen

Besonderheit: Erhöht die VT des Trägers um +1

Beschreibung: Stangenwaffen sind lange, vielseitige Waffen, die eine größere Reichweite im Nahkampf bieten. Sie erfordern den Einsatz beider Hände und sind hervorragend geeignet, um Gegner auf Distanz zu halten oder große Flächen zu kontrollieren. Daher bieten sie sowohl offensive als auch defensive Vorteile gegenüber anderen Waffenkategorien. Sie waren einst bei Milizen und Militärs weit verbreitet, sind jedoch weitestgehend von modernen Schusswaffen ersetzt worden. Beispiele sind Speere, Lanzen und Hellebarden.

Zepterwaffen

Besonderheit: Nutzt magische Stabeffekte, die nur von Ätheristen aktiviert werden können

Beschreibung: Zepterwaffen sind Varianten von Stangenwaffen, die magische Energien kanalisieren können. Sie sind oft reich verziert und bieten mächtige, konzentrierte Angriffe oder unterstützende Fähigkeiten. Zepter sind ein Symbol für Macht und Autorität. Sie werden daher fast immer in Handarbeit hergestellt.

Taktische Waffen

Taktische Waffen umfassen spezialisierte und oft unkonventionelle Mittel zur Kriegsführung. Diese Kategorie beinhaltet biochemische Waffen wie Gifte und Säurekanonen sowie Explosionswaffen wie Granaten und Raketenwerfer. Sie sind ideal für strategische Einsätze und können Schlachten durch gezielte, verheerende Angriffe entscheiden.

Wertebereiche

Attribut	Richtwerte
Leiteigenschaft:	GE
AD-Verbrauch:	2 bis 6
Schaden:	2W6 bis 4W20
Reichweite:	10 bis 30 m Meter

Modifikator:

-4 bis +4

Waffengattungen

Biochemische Waffen

Besonderheit: Nutzt Brand-, Gas-, Gift oder Säureeffekte.

Beschreibung: Biochemische Waffen nutzen toxische Substanzen oder chemische Reaktionen, um Schaden zu verursachen oder Gegner zu schwächen. Diese Waffen können Gase, Gifte, Säuren oder Brandbeschleuniger enthalten und sind besonders effektiv in strategischen oder verdeckten Operationen. Beispiele sind Säurekanonen und biologische Granaten.

Explosionswaffen

Besonderheit: Verursacht Flächenschaden im Umkreis (Radius) von 3 Metern

Beschreibung: Explosionswaffen sind für maximalen Schaden in einem Bereich um das Ziel auf kurze und mittlere Distanzen ausgelegt. Diese Waffen nutzen explosive Kraft, um Gegner zu vernichten oder Verteidigungen zu durchbrechen. Sie sind ideal für taktische Angriffe und können das Schlachtfeld drastisch verändern. Beispiele sind Granat-, Minen und Raketenwerfer.

Sturmwaffen

Sturmwaffen umfassen eine breite Palette von Schusswaffen, die von leichten Pistolen und Blastern bis hin zu schweren Gewehren und Blasterkanonen reichen. Die meisten Waffen sind aus Kosten- und Effizienzgründen Energiewaffen, die auf Plasmen oder Laser basieren und es gibt nur sehr wenige Projektilwaffen in dieser Kategorie. Diese Waffen sind für den schnellen, heftigen Beschuss ausgelegt und bieten eine hohe Feuerkraft, um Gegner auf mittlere Distanz zu neutralisieren.

Wertebereiche

Attribut

Richtwerte

Leiteigenschaft:

GE

AD-Verbrauch:

1 bis 4

Schaden:

3W6 bis 2W20

Reichweite:

5 bis 30 m Meter

Modifikator:

-2 bis +2

Waffengattungen

Leichte Schusswaffen

Besonderheit: Diese Waffengattung kann verdeckt am Körper getragen werden ohne Aufmerksamkeit zu erregen

Beschreibung: Leichte Schusswaffen sind kompakte und handliche Feuerwaffen, die für schnelle, präzise Schüsse auf kurze bis mittlere Distanzen ausgelegt sind. Sie bieten eine hohe Feuerrate und Mobilität, was sie ideal für schnelle Angriffe macht. Beispiele sind Pistolen und leichte Blaster. Leichte Schusswaffen sind die meistverkaufte Waffengattung in der Galaxie. Durch ihr geringes Gewicht und einer kleinen Bauform, können sie sehr leicht in den Innentaschen der Kleidung verschwinden. Diese Tatsache führte vielerorts zum generellen Verbot von Schusswaffen auf öffentlichen Raumflügen.

Schwere Schusswaffen

Beschreibung: Schwere Schusswaffen sind größere und mächtigere Feuerwaffen, die für maximale Feuerkraft und Durchschlagskraft auf mittlere Distanzen ausgelegt sind. Diese Waffen sind schwerer und weniger mobil als leichte Schusswaffen, bieten jedoch erheblichen Schaden. Aus diesem Grund kann dieser Waffentyp nicht am Körper versteckt getragen werden. Beispiele sind Sturmgewehre und schwere Blaster.

Präzisionswaffen

Präzisionswaffen sind für gezielte Angriffe und Fernkämpfe optimiert. Um eine hohe Reichweite zu ermöglichen, verwenden die meisten Waffen dieser Waffentechnik klassische Projektilgeschosse. Diese Kategorie umfasst Scharfschützenwaffen, die für exakte, tödliche Schüsse auf große Distanzen entwickelt wurden, sowie Sehnenwaffen wie Bögen und Armbrüste, die Geschicklichkeit und Genauigkeit erfordern, um den Gegner aus der Ferne zu treffen.

Wertebereiche

Attribut	Richtwerte
Leiteigenschaft:	GE
AD-Verbrauch:	3 bis 8
Schaden:	2W6 bis 3W20
Reichweite:	30 bis 500 m Meter
Modifikator:	-5 bis +2

Waffengattungen

Scharfschützenwaffen

Besonderheit: Ignoriert die PA des getroffenen Ziels

Beschreibung: Scharfschützenwaffen sind für hochpräzise Schüsse auf große Distanzen konzipiert. Sie bieten extreme Genauigkeit und Durchschlagskraft, ideal für das gezielte Ausschalten wichtiger Ziele aus sicherer Entfernung. Aufgrund des großen Kalibers durchbohren sie die Panzerung des Ziels mit Leichtigkeit.

Sehnenwaffen

Besonderheit: Ignoriert die PA des getroffenen Ziels

Beschreibung: Sehnenwaffen nutzen mechanische Spannung, um Projektile wie Pfeile und Bolzen abzuschießen. Diese Waffen sind leise und erfordern eine hohe Präzision und Geschicklichkeit. Sie sind ideal für Jäger und Schützen, die auf unauffällige Weise operieren möchten. Beispiele für Sehnenwaffen sind Bögen und Armbrüste. Sie gelten als sehr elegant und waren ursprünglich besonders unter den Elfen und Nachtalben verbreitet. Sehnenwaffen haben mitunter sehr hohe Reichweiten und verursachen großen Schaden. Die Geschosse können zu Brand-, Säure oder Giftmunition modifiziert werden, um eine höhere Effektivität zu erlangen.