

Waffenindex

Till Markusch

Inhaltsverzeichnis

Nahkampf	2
Klingen	2
Stich Waffen	3
Stumpfe Waffen	3
Sonder Waffen	3
Fernkampf	5

Nahkampf

Klingen

Waffen die viel Trefferpunkte Schaden anrichten und mit den richtigen Techniken auch Blutungsschaden Verursachen können, wenn man ein Meister dieser Waffen Art ist kann man auch Gliedmaßen abtrennen und Feinde so verkrüppeln.

Schwert - PA+0, AT+0, INI+0

Die klassischste aller Waffen. Schnell, scharf und in den richtigen Händen durchaus tödlich.

Säbel - PA+1, AT+0, INI-1

Sie sind durch die generell breitere Klinge sehr widerstandsfähig, aber somit auch ein Stück langsamer.

Kurzschwert - PA+0, AT-1, INI+1

Kurze Klingen sorgen für nicht so tiefe Wunden, dafür sind sie aber sehr schnell zu ziehen und zu verstecken.

Zweihänder - PA+0, AT+1, INI-1

Ein sehr großes Schwert mit mächtiger Klinge, das auch dementsprechend Schaden anrichtet, ist aber generell langsamer als andere Waffen.

Dolche - PA-1, AT+0, INI+1

Der Unterschied zum Kurzschwert ist das man den Dolch mit ner anderen Technik führt, für die das Kurzschwert aber zu schwer wäre.

Äxte - PA-1, AT+1, INI+0

Die Axt, ein Alltagsgegenstand den jeder Abenteurer dabei haben sollte, ob man sie nun zum Feuerholz hacken, oder zum Schädel spalten benutzen will ist jedem selbst überlassen.

Stich Waffen

Diese Art von Waffen ist für tiefe Wunden ausgelegt, die daher auch Vitalitätsschaden verursachen kann, und in höheren Stufen auch Techniken enthält, die es erlaubt innere Organe zu verletzen und so den Gegner auszuschalten.

Speer - PA+1, AT+0, INI-1

Speere sind große Waffen, vielleicht nicht so langsam wie andere Stichwaffen, aber trotzdem noch ziemlich langsam, der große Griff ermöglicht aber gutes Blocken.

Lanze - PA+0, AT+1, INI-1

Die größte der Stichwaffen, tödlich wenn richtig eingesetzt, aber auch dementsprechend langsam und die Beschaffenheit der Waffe macht das Blocken schwer.

Sai - PA+0, AT-1, INI+1

Eine Art Dolch mit einer sehr langen dünnen Klinge, die dazu benutzt werden kann, um die Organe auf kurzer Reichweite zu verletzen.

Stumpfe Waffen

Waffen, die weder Klingen noch Spitzen besitzen, noch Blutungsschaden anrichten. Diese Waffen nutzt man dann, wenn man Knochen knacken hören will.

Knüppel - PA-1, AT+1, INI+0

Die Grundlegendste Waffe, man haut damit Schädel ein, was auch sonst. Manchmal kommen sie auch mit Stacheln.

Hammer - PA+0, AT+1, INI-1

Ein großer Streithammer. Eigentlich nur zum Knochen und Schilde zu zertrümmern.

Flegel - PA-1, AT+1, INI-1

Ein Knüppel an einer Kette, er ist zwar langsam und macht das Blocken unmöglich, ist dafür aber länger, da er an einer Kette hängt.

Sonder Waffen

Waffen, für die man meistens eine eigene Schule braucht.

Degen - PA+1, AT-1, INI+0

Im Prinzip eine Klingen Waffe, die aber jedoch Stich Schaden anrichtet. Hat eine ganz eigene Schule, die nur von gelernten Professionen ausgeübt werden kann.

Katana - PA-1, AT+0, INI+1

Eine unterart des Schwertes, die wie der Degen ne eigene Schule hat. Gut dazu wenn man Gliedmaßen abtrennen will.

Naginata - PA+0, AT+1, INI-1

Ein Speer mit einer langen Klinge an der Spitze, langsamer als ein Speer, ist aber gut um Blutungsschaden auszuteilen.

Peitsche - PA-1, At+0, INI+1

Eine Waffe die zwar nur leichte wunden verursacht, aber mit einer enormen Reichweite glänzt und mit guten Fähigkeiten den Gegner auf Fesseln kann.

Hellebarde - PA-1, AT+1, INI+0

Eine Multifunktionswaffe, sie kann durch die Klinge zum Schneiden genutzt werden, und durch die Pike an der Spitze auch zum stechen genutzt werden kann. Aber sie benötigt durch den schweren Kopf relativ viel Stärke, was auch das Bkocken schwerer macht.

Karma - PA-1, AT+0, INI+1

Sehr schnelle Waffen die Effektiv genutzt werden können um dem Gegner gliedmaßen abzutrennen, aber dafür auch eine spezielle Schule benötigen.

Human Messer Interface - PA-1, AT+0, INI-1

Ein Lederhandschuh der dazu benutzt wird um Leute zu operieren, aber mit den richtigen Kenntnissen kann man ihn auch zum Kampf nutzen

Fernkampf