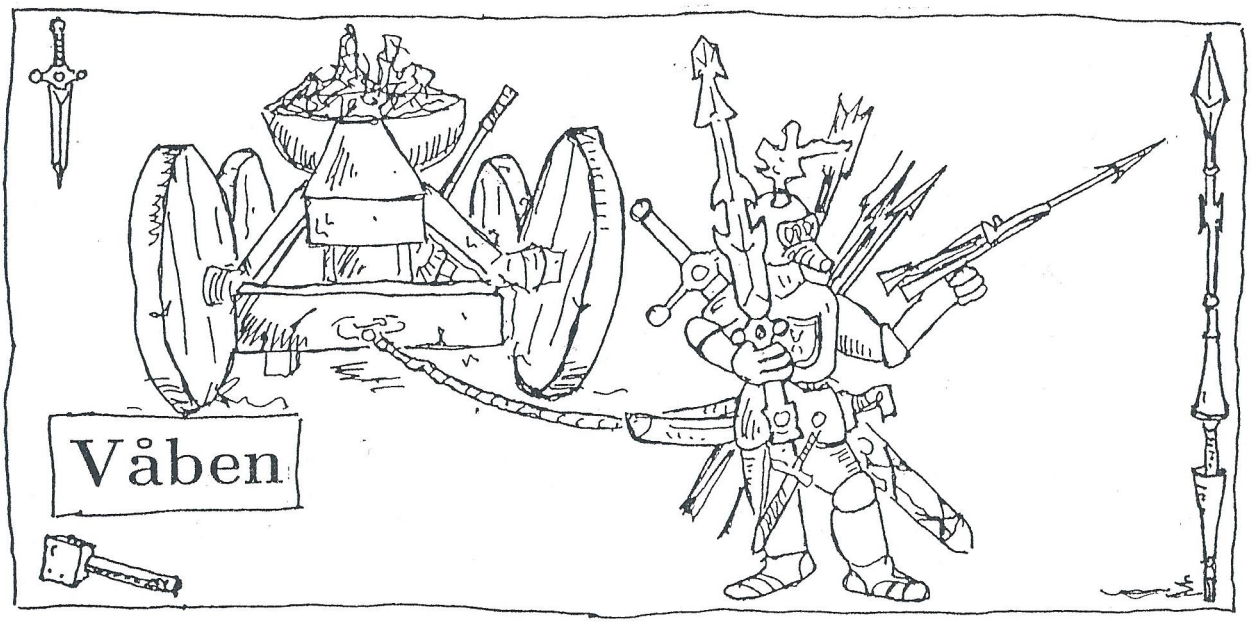


Indledning

Nu da du har læst afsnittet om kamp, vil du vel gerne læse lidt om våben. Så her kommer en beskrivelse af de mest almindelige våben, som bruges i denne verden. Man kan selvfølgelig godt (sammen med Spillemesteren) lave nye våben og benytte dem. For nogle spillere er et våben ikke bare et våben. En kriger kan f.eks. have et langt sværd, som er gået i arv fra far til søn i tolv generationer. Nogle våben har indskrevne runer, eller har ædle stene i skaftet, kun fantasien sætter grænser. Specielle våben kan i visse tilfælde blive en del af selve eventyret.

Forklaring til våbenlisten

Basis: Dette er den evne, der giver basis for våbenkategorien. Nogen våben kræver så megen øvelse at bruge, at man har halvdelen eller ligefrem 0 i basis.

Lade: Dette er den init det tager at trække en pil frem og lægge på buen. Bemærk, at det tager meget lang tid at lade en armbrøst!

Init: Dette er den normale init for våbnet; init for buer er den tid det tager at skyde. Bemærk, at det tager et init i tid at trække et våben. Se iøvrigt side 36 for, hvordan init virker. Hvis man kæmper fra hesteryg, bør man også læse afsnittet om at ride side 38.

Skade: Dette er den mængde skade, et våben kan give. Det er nemmest at slå den med en lille terning og så gange med 10. F.eks. vil d8*10 slåes med en d8 og ganges med 10, men man kan også slå 8d10.

Type: Dette er den type våben, der er tale om. Hvis der står mere end en type, vælger man den våbentype, hvor rustningen er dårligst. Se afsnittene om rustning side 46.

Parere: Dette er våbnets evne til at parere. Kodernes betydning:

'Ja!' betyder, at våbnet kan parere normalt.

'Knæk' betyder, at våbnet er for skrøbeligt til at parere med. Hvis en spiller parerer med et sådan våben, vil det knække, hvis han slår fumle!

'Stort' betyder, at våbnet er for stort og klodset at parere med. Hvis spilleren forsøger alligevel, skal han slå et svært slag.

'Lille' betyder, at våbnet er for lille. Parering kan derfor kun lykkedes med et svært slag.

'Måske' betyder, at dette ikke er beregnet til at parere med. Spillemesteren vil ud fra situationen afgøre resultatet af pareringsforsøget.

'Nej!' brug undvige!

Vægt: Dette er den gennemsnitlige vægt for denne type våben i pund. Naturligvis kan nogen våben, især magiske været lavet anderledes og vil pga. lavere vægt, måske være hurtigere. Vi har selv bestemt vægten og Spillemesteren kan ændre disse, men vær opmærksom på, at vi har korrigeret dem, så de passer til hinanden.

Pris: Vejledende indkøbspris (incl. moms). Priserne bør ændres af Spillemesteren i forhold til det område, spillerne bevæger sig i. Priserne er engros-priser. Hos en våbenhandler vil prisen typisk være 50% – 100% højere. I krisetider vil prisen sandsynligvis være endnu højere.

Håndvåben							
	Basis	Init	Skade	Type	Parere	Vægt	Pris
1 hånds skarpe våben:							
Dolk[1]	Våben	d4	d4*10	Skarp	Ja!	1#	1k
Kort sværd	Våben	d6	d6*10	Skarp	Ja!	3#	4k
Sværd	Våben	d8	d8*10	Skarp	Ja!	5#	6k
2 hånds skarpe våben:							
Langt sværd	Våben	d10	d10*10	Skarp	Ja!	8#	10k
To hånds sværd	Våben	d12	d12*10	Slag/Skarp	Stort	18#	2s
1 hånds slagvåben:							
Lille stav	Våben	d6	d6*10	Slag	Knæk	3#	–
Kølle	Våben	d6	d6*10	Slag	Knæk	4#	–
Hammer	Våben	d4	d4*10	Slag	Lille/Knæk	4#	2k
Lille morgenstjerne	Våben	d6	d6*10	Slag/Spids	Knæk	4#	2k
2 hånds slagvåben:							
Stor stav	Våben	d8	d8*10	Slag	Knæk	7#	–
Morgenstjerne	Våben	d8	d8*10	Slag/Spids	Knæk	15#	20k
Muggert	Våben	d8	d8*10	Slag	Knæk	15#	3k
Krigs hammer	Våben	d10	d10*10	Slag	Stort	18#	1s
Økser:							
Økse	Våben	d6	d6*10	Slag/Skarp	Lille	5#	3k
Skov økse (2 hånds)	Våben	d8	d8*10	Slag/Skarp	Knæk	10#	5k
Krigs økse (2 hånds)	Våben	d10	d10*10	Slag/Skarp	Stort	12#	1s
Hellebard	Våben	d10	d10*10	Slag/Skarp	Knæk	10#	8k
Stik våben:							
Kniv	Våben	d4	d4*10	Spids	Lille	$\frac{1}{2}$#	8j
Dolk[1]	Våben	d6	d6*10	Spids	Ja!	1#	1k
Syl	Våben	d6	d6*10	Spids	Lille	$\frac{1}{2}$#	6j
Spyd:							
1 hånds spyd	Våben	d6	d6*10	Spids	Knæk	3#	2k
Alm spyd	Våben	d8	d8*10	Spids	Knæk	8#	3k
Hellebard	Våben	d10	d6*10	Spids	Knæk	10#	8k
2 hånds spyd	Våben	d10	d10*10	Spids	Stort/Knæk	10#	5k
Lanser:							
Hånd lanse	Våben	d8	d8*10	Spids	Stort/Knæk	5#	7k
Lille hestelanse	Våben	d12[2]	d12*10	Spids	Nej!	10#	10k
Stor hestelanse	Våben	2d8[2]	2d8*10	Spids	Nej!	15#	1s
Nærkamp:							
Sten/krus mm	Nævekamp	d4	speciel	speciel	Måske	1#	–
Spark	Nævekamp	d6	3d10	Slag	Nej!	–	–
Slag	Nævekamp	d4	2d10	Slag	Nej!	–	–
Karate[3]:							
Spark	Nævekamp	d6	d6*10	Slag	Nej!	–	–
Slag	Nævekamp	d4	d4*10	Slag	Nej!	–	–

Skydevåben									
Kaste våben:	Basis	Lade	Init	Skade	Type	Parere	Vægt	Pris	Lang/Max
Hammer	Kaste/Gribe		d6	d6*10	Slag	Lille	4 #	2ks	Kast[4]
Økse	Kaste/Gribe		d8	d8*10	Slag/Skarp	Lille	5 #	3ks	Kast[4]
Kniv	Kaste/Gribe		d4	d4*10	Spids	Lille	$\frac{1}{2}$ #	1ks	Kast[4]
Sten og lign.	Kaste/Gribe		speciel	speciel	Slag	Nej!	–	–	Kast[4]
Slynger:									
Slynge (lille)	0		d4	d4*10[5]	Slag	Nej!	–	1js	25m/50m
Slynge (stor)	0		d12	d8*10[5]	Slag	Nej!	–	2js	25m/50m
Lasso	0		3d6	-	speciel	Nej!	1 #	6js	Reblængde
Bola	0		2d6	-	speciel	Nej!	2 #	6js	Kaste[4]
Buer[5]:									
Kort bue	Våben/2	2d4	d2[6]	d6*10	Spids	Knæk	4 #	7ks	25m/50m
Sammensat bue	Våben/2	2d6	d2[6]	d8*10	Spids	Knæk	7 #	1ss	50m/100m
Lang bue	Våben/2	2d6	d2[6]	d8*10	Spids	Knæk	8 #	8ks	75m/150m
Armbrøste:									
Armbrøst,træk	Våben	3d12	d2[6]	d8*10	Spids	Måske	6 #	16ks	50m/100m
Armbrøst,hjul	Våben	5d12	d2[6]	d12*10	Spids	Måske	10 #	2ss	100m/200m

[1] Dolken kan anvendes på to forskellige måder, der læres hver for sig. Den er mest effektiv, hvis den bruges som stikvåben, men hvis man kan bruge et almindeligt sværd, kan man også snitte med en dolk.

[2] Hvis man har under 33 i Ride, skal man slå Ride for at kunne finde ud af det. Hestelanser kan kun bruges med stormangreb, se side 42.

[3] Karate er en speciel evne. Almindelige personer vil ikke have nogen chance for at lave disse.

Kvalitetsvåben

Nogle våben er kvalitets våben. Dvs. at den smed, der har lavet dem, virkelig har gjort sig umage. Hvis en spiller får et våben, som Spillemesteren mener kan være af særlig kvalitet, kan man benytte følgende tabel:

% slag	Pris	Evne	Init	Skade	Særlighed
00	-5	-10%	+3	-10	Knækker ved fumle.
01-02	-2	-5%	+2	-5	Sætter sig fast[7].
03-05	-1	-2%	+1	-2	Koster 2*init at trække.
06-75	0	+0%	0	0	Ingen.
76-84	+1	+2%	-1	+2	Ruster ikke.
85-90	+2	+4%	-1	+4	Knækker aldrig.
91-94	+3	+6%	-2	+6	Meget værdifuldt.
95-97	+4	+8%	-3	+8	Kan ikke fumle.
98-99	+5	+10%	-5	+10	Dræber altid på strike.

% slag: Denne søjle benyttes, hvis Spillemesteren synes, at et bestemt våben skal være af bedre (dårligere) kvalitet end andre. Der slåes en gang for hver kategori (Evne, Init, Skade og Særlighed). Spillemesteren kan også nøjes med at slå på en enkel kategori. Vi anbefaler Spillemesteren at lave sine egne særlige våben mm.

Pris: Hvis en smed slår strike, når han laver et våben, vil han kunne lave et kvalitets våben. I så tilfælde tager man strikefaktoren og 'køber' kvaliteter til våbnet, søjlen med Pris angiver, hvor meget de forskellige fordele 'koster'. Man kan købe både evne, init, skade og særlighed, dog kun en af hver, og man kan ikke købe negative ting.

Hvis til gengæld smeden slår en fumle, vil 10-fumlefaktoren være det antal dårlige egenskaber, man *skal* købe til våbnet. Hvis evnen bliver negativ, tæller den for 0.

Evne: Dette er, hvor meget en spiller skal lægge til (trække fra) sin evne på den pågældende våbnevne.

Init: Hvor meget hurtigere (langsommere) er våbnet. Bemærk, at hvis en spiller kommer ned på nul eller mindre init i sit slag, vil han komme på init 1.

Skade: Dette er, hvor meget ekstra (mindre) skade våbnet giver. Bemærk, at et våben ikke kan give negativ skade, så hvis et våben har 0 eller derunder i skade, vil denne blive betragte som 0.

Særlighed: Dette er nok den sjoveste kategori, da alt kan lade sig gøre. Vær dog opmærksom på, ikke at lave våbnene for kraftige.

Det bemærkes, at de ovennævnte våben ikke er magiske, da magiske våben hører under magi, og de enkelte fortryllelser beskrives derunder. Endvidere kan og bør de enkelte Spillemestre selv lave de magiske våben, der hører til deres specielle verden.

Normalt vil det ikke være muligt for et våben at ramme ånder, dæmoner mm., hvis ikke våbnet er magisk, da disse ikke har nogen fysisk krop. Spillerne bør derfor være meget forsigtige, hvis de går i kamp med den slags væsener.

Magiske våben

Magiske våben kan som nævnt ramme ånder og andre ikke-fysiske væsener. Disse våben kan have meget store kræfter, og kun Spillemesterens fantasi sætter grænserne. Der er ingen grundregler for magiske våben, men spillerne kan normalt ikke lave dem. Der findes dog nogle fortryllelser, der med lidt fantasi kan bruges til at lave magiske våben, men det vil vi lade være op til Spillemesteren.

Spillemesterens magiske våben har mulighed for at kunne alt, men en spiller, der får et sådant våben, vil ikke nødvendigvis vide, hvad det kan. De fleste magiske våben vil være kvalitetsvåben og derfor besidde nogle af de evner, som er beskrevet for disse, men det er ikke sikkert.

Spillemesteren kan benytte to metoder til at lave magiske våben. Enten præcist, dvs., at han beskriver hvad våbnet kan (f.eks. kan et flammende sværd give 10-60 ekstra i skade pga. ilden, og sætte ild i alt hvad det rammer) på en sådan måde, at det ikke kan misforståes. Eller han kan lade dem være mere mystiske og lade uhyrer eller spillere rollespille betydningen af våbnet (f.eks. en sort offerkniv fra guden Gormoth).

---

[4] Se afsnittet om Kaste/Gribe side 38

[5] Hvis man giver sig god tid, skal man lægge en d12 oven i Init.

[6] Hvis man tilhører en race, der er bedre til at skyde med buer end andre, har man en bonus. Denne bonus lægges til efter våben basis er blevet halveret. Ligeledes gælder det, at hvis man specialiser sig i brugen af buer, vil denne bonus blive lagt til efter halveringen.

[7] 25% risiko for, at det ikke kan trækkes af skeden, hvis det opbevares sådan.