

# BRUDER GRIMMS WAFFENKAMMER

von „Bruder Grimm“ Mathias  
Ein optionales Quellenwerk für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig  
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

RÜSTUNGEN	PA	BESONDERES		PREIS
Adamantiumarmschienen <sup>1</sup>	+2	Laufen -0,5 m	G, Z	180 GM
Adamantiumbeinschienen <sup>1</sup>	+2	Laufen -0,5 m	G, Z	200 GM
Adamantiumhelm	+2	Initiative -2, reduziert Abwehrabzüge um 1	G, Z	125 GM
Adamantiumkettenpanzer	+4	Laufen -1 m, reduziert Abwehrabzüge um 1	G, Z	300 GM
Adamantiumpanzer	+5	Laufen -1,5 m, reduziert Abwehrabzüge um 2	G, Z	550 GM
Adamantiumschild <sup>2</sup>	+3	Laufen -1 m	G, Z	135 GM
Eisenhut/Morion	+1		K	8 GM
Kristallhelm	+1	erlaubt für alle Klassen	G, Z, E	15 GM
Hut, einfach	+0	schützt vor starker Sonne	D	5 SM
Hut, elegant	+0	+1 (oder mehr) auf soziale Würfe	K	10 GM+
Hut, runenverzierter spitzer	+0	Aura +1	G	8 GM
Kristallrüstung	+2	Laufen -0,5 m, erlaubt für alle Klassen	G, Z, E	45 GM
Kristallschienen	+1	Arm- und Beinschienen, Laufen -0,5 m, erlaubt für alle Klassen	G, Z, E	20 GM
Kristallschild	+1	erlaubt für alle Klassen	G, Z, E	30 GM
Lebendholzschild	+1	LK +1	E	3 GM
Mithrilarmschienen <sup>3</sup>	+1	Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert	G, Z, E	80 GM
Mithrilbeinschienen <sup>3</sup>	+1	Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert	G, Z, E	100 GM
Mithrilhelm	+2	Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert	G, Z, E	110 GM
Mithrilkettenhemd	+3	Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert	G, Z, E	150 GM
Mithrilpanzer	+4	Laufen -0,5, Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert	G, Z, E	400 GM
Mithrilschild	+2	Laufen -0,5, Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert	G, Z, E	70 GM
Pelzmütze	+0	ergänzt Kälteschutz	D	5 SM
Schwarzmithrilarmschienen <sup>3</sup>	+1	Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert (gilt für Schwarzmagier als erlaubt)	G <sup>5</sup>	90 GM
Schwarzmithrilbeinschienen <sup>3</sup>	+1	Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert (gilt für Schwarzmagier als erlaubt)	G <sup>5</sup>	110 GM
Schwarzmithrilhelm	+2	Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert (gilt für Schwarzmagier als erlaubt)	G <sup>5</sup>	125 GM
Schwarzmithrilkettenhemd	+3	Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert (gilt für Schwarzmagier als erlaubt)	G <sup>5</sup>	165 GM
Schwarzmithrilpanzer	+4	Laufen -0,5, Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert (gilt für Schwarzmagier als erlaubt)	G <sup>5</sup>	450 GM
Schwarzmithrilschild	+2	Laufen -0,5, Abzug auf Zaubern und Zielzauber halbiert (gilt für Schwarzmagier als erlaubt)	G <sup>5</sup>	80 GM
Tropenhelm	+1	geeignet für warmes Klima	G	10 GM
Tuchrüstung <sup>4</sup>	+1	kein nennenswerter Kälteschutz! (Geeignet für warmes Klima)	K	2 GM
Wattierter Waffenrock/Dicke Winterkleidung <sup>4</sup>	+1	bietet Schutz gegen kaltes Klima	D	15 SM

<sup>1</sup> werden Adamantiumarm- und -beinschienen zusammen getragen, reduzieren sie GA-Abzüge feindlicher Waffen um 1, und der Abzug auf Laufen ist insgesamt -1,5

<sup>2</sup> bei Abwehr-Immersion zerbricht abgewehrte nicht-magische Waffe (ausgenommen natürliche und Adamantiumwaffen)

<sup>3</sup> werden Mithrilarm- und -beinschienen zusammen getragen, ist der Gesamt-PA-Bonus beider Schienenpaare zusammen +3, und der Laufen-Wert des Trägers reduziert sich um 0,5

<sup>4</sup> beinhaltet Arm- und Beinschutz; nicht kumulativ mit anderen Rüstungsteilen außer Schilden und Helmen

<sup>5</sup> bei Untoten

WAFFEN		WB	BESONDERES		PREIS
Adamantiumwaffe	9	9	zusätzlich GA -2	Z	+75 GM
Bangh Nakh <sup>8</sup>	1	+1	Initiative +1; Klettern +1 beim Tragen von 2 Bangh Nakh; kumulativ mit Waffenloser Meister	G	20 GM
Barbarenkeule <sup>2</sup>	1	+1	Initiative -1; GA -1	D	5 GM
	2	+2	Initiative -2; GA -2		
Bastardschwert <sup>1</sup>	1	+2	Initiative -1; GA -1	G	9 GM
	2	+3	Initiative -2; GA -2		
Blasrohr <sup>3</sup>	2	+1	RW-Malus -1/5 Meter; -1 gg. Gegner mit Gesamt-PA +2 oder höher	D	3 SM
Chakram/Wurfscheibe	1	+2		K	8 GM
Dreizack <sup>2</sup>	1	+1	+1 auf Würfe zum Entwaffnen eines Gegners	D	2 GM
Dunkelelfenbogen	2	+2	Initiative +2; GA -1	E <sup>4</sup>	90 GM
Gnomische Repetierarmbrust	1	+1	Initiative +1, Magazin (8)	G <sup>5</sup>	60 GM
Halblingszwillie <sup>2</sup>	2	+2	GA-1 (-2 für Gegner mit GK gr+)	D <sup>6</sup>	25 GM
Harpune <sup>2</sup>	1	+2	Distanzmalus -1/5 m; GA -2 für Gegner mit GK gr+	D	12 GM
Holzpflöck <sup>2</sup>	1	+1	GA+1	D	5 KM
Katana	1	+2	Initiative +2	G	20 GM
	2	+3	Initiative +1		
Katar/Stoßdolch	1	+1	+1 auf Proben, um Entwaffnen zu widerstehen	G	8 GM
Kette <sup>3</sup> (3 Meter)	1	+1	+1 auf Proben, um Gegner zu Entwaffnen oder zu Fall zu bringen	D	2 GM
Klingenkette (Kusarigama) <sup>3</sup>	2	+1	Initiative -2; GA -2; Schlagen-Reichweite bis 1,5 Meter; +1 auf Proben, um Gegner zu entwaffnen oder zu Fall zu bringen	G	30 GM
Kristallwaffe <sup>2</sup>	9	9	Extraschaden in Höhe des WB bei Immersieg	G,Z, E	Kosten x 2
Kompositkurz-/Rekurbogen	2	+1	GA-1	G	15 GM
Kompositlangbogen <sup>1</sup>	2	+2	GA-2	G	35 GM
Kugelmücke (Kusari) <sup>3</sup>	2	+3	Initiative -3; GA -1; Schlagen-Reichweite bis 1,5 Meter; +1 auf Proben, um Gegner zu entwaffnen oder zu Fall zu bringen	G	30 GM
Lebendholzwaffe	9	9	+1 LK/WB	E	Kosten x 3
Mithrilwaffe	9	9	zusätzlich Initiative +1	G,Z, E	+25 GM
Ninjato (Ninjaschwert)	1	+1	Initiative +2	G	15 GM
Nunchaku <sup>3</sup>	1	+1	+1 auf Proben, um Gegner zu entwaffnen	K	6 GM
Ogerkeule <sup>1</sup>	2	+3	Initiative -3; GA -3	D	8 GM
Orkisches Kriegsbeil	1	+2	Initiative -2; GA -1	D <sup>7</sup>	18 GM
Panzerarm	1	+1	PA+1 (+2 beim Tragen von 2 Panzerarmen; nicht kumulativ mit Armschienen)	G, Z	15 GM
Panzerhandschuh <sup>8</sup>	1	+0	wie waffenlos, Gegner aber kein Abwehr-Bonus; erlaubt Führen einer anderen Waffe	K	3 GM/Paar
Peitsche <sup>3</sup>	1	+1	-1 gg. Gegner mit Gesamt-PA +2 oder höher; Schlagen-Reichweite bis 2 Meter; +1 auf Proben, um Gegner zu entwaffnen, einzuschüchtern oder zu Fall zu bringen; Schlagen-Probe, um Gegenstände in Reichweite zu ergreifen	D	2 GM

Peitschenschwert (Urumi) <sup>3</sup>	1	+2	Initiative -2; GA -3, Schlagen-Reichweite bis 2 Meter; +1 auf Proben, um Gegner einzuschüchtern	G	32 GM
Rapier/Degen/Florett	1	+1	Initiative +2; GA -1	G	12 GM
Ritualdolch <sup>2</sup>	1	+0	Aura +1; Zielzauber +1	G	12 GM
Sai	1	+0	Initiative +1; +1 auf Proben, um Gegner zu entwaffnen	K	5 GM
Schlagstock/Tonfa	1	+1	Initiative +1	K	1 GM
Schwarzmithrilwaffe	<sup>9</sup>	<sup>9</sup>	zusätzlich Initiative +1, Schwarzmagierzauber +1	G <sup>10</sup>	+35 GM
Schwere Stiefel <sup>8</sup>	0	+0	wie waffenlos, Gegner aber kein Abwehr-Bonus; Initiative -1; +4 gg. Gegner 2 oder mehr Größenkat. kleiner	D	2 GM/Pair
Sense <sup>1,2</sup>	2	+4	Initiative -6; GA -4	D	10 GM
Stangenwaffe <sup>2</sup>	2	+2	Initiative -2; Schlagen-Reichweite bis 1 Meter	K	5 GM
Stein	1	+0	Distanzmalus -1/5 Meter; GA +3	D	
Stoßspeer/Jagdspieß <sup>2</sup>	2	+2	GA -2 für Gegner mit GK gr+	D	
Tachi/Daikatana/Uchigatana	2	+3	Initiative +1, GA -2	G	35 GM
Wakizashi	1	+1	Initiative +1	K	9 GM
Wurfnetz	1	+0	bei Treffer keine Abwehr; kein Schaden, verstrickt getroffenen Gegner (Kann sich nicht bewegen, -2 auf alle Proben; Befreien mit AGI+BE oder KÖR+ST -4)	D	5 SM
Zwergische Repetierarmbrust	2	+2	Magazin (6)	Z	30 GM

<sup>1</sup> Für Zwerge aufgrund der Größe zu unhandlich

<sup>2</sup> zerbricht bei Angriffspatzer

<sup>3</sup> bei Angriffs-Patzer trifft Angreifer sich selbst (Patzer ausgeschlossen)

<sup>4</sup> Dunklelfen

<sup>5</sup> und Gnome

<sup>6</sup> vorausgesetzt es gibt dort Halblinge

<sup>7</sup> vorausgesetzt es gibt dort Orks

<sup>8</sup> Waffenart ‚waffenlos‘ (z.B. für Talent ‚Waffenkenner‘)

<sup>9</sup> wie Basiswaffe

<sup>10</sup> bei Untoten

