

Finsterland

VERSTECKTE WAFFEN

von Georg Pils

Aus verschiedenen Gründen gibt es im Finsterland Waffen, die besonders leicht zu verstecken sind. Sie sind oft nicht sehr wirksam. Ihr Vorteil liegt eher darin, dass sie bei einem Hinterhalt sehr effektiv eingesetzt werden können. Diese Waffen werden verwendet, um eine unauffällige Art des Selbstschutzes zur Verfügung zu haben, um Verbrechen zu begehen oder einfach weil sie skurril sind.

All diesen Waffen ist gemeinsam, dass man zwei Würfel weniger bei Versuchen hat, sie zu entdecken. Wird man mit einer von ihnen angetroffen, kann man sich auf eine lange Gefängnisstrafe gefasst machen.

Damenbeschützer

Unter diesen Begriff fallen alle Arten von kurzläufigen, kleinkalibrigen Feuerwaffen zusammengefasst. Sie richten kaum Schaden an und haben so gut wie keine Reichweite, sind allerdings überraschend genug, als dass sich die meisten Angreifer zumindest verwirren lassen. Gerade, wenn es um nichts geht, reicht so eine Waffe, um Leute zu verjagen.

| Treffer | Reichweite | Schaden | Magazin | Hände |
|----------------|------------|-------------|---------|-------|
| eGE+Schießen-1 | Kurz | 1 Würfel +2 | 1 | 1 |

Der Damenbeschützer verursacht keinen Bonusschaden.

Garotte

Bei dieser Waffe handelt es sich um eine einfache Drahtschlinge, zum Beispiel eine Klaviersaite. Sie wird vor allem vom organisierten Verbrechen verwendet und gilt als besonders brutal und grausam. Will man mit ihr irgendeinen Effekt erzielen, muss man den Gegner überraschen. Ihr großer Vorteil ist, dass das Opfer nicht um Hilfe rufen kann.

| Treffer | Parade | Schaden | Magazin | Hände |
|--------------|--------|----------|---------|-------|
| eST+Prügel-1 | - | 1 Würfel | - | 2 |

Wer von dieser Waffe getroffen wird, kann bis zum Beginn der nächsten Runde des Angreifers nicht sprechen. Man hat zwei Zusatzwürfel, um einen Angriff mit der Garotte abzuwehren.

Man kann die Garotte auch beim Ringen verwenden. In diesem Fall verliert man einen Trefferwürfel, verursacht aber den beschriebenen Zusatzeffekt.

Giftring

Eine solche Waffe ist wenn überhaupt nur bei Attentätern vorstellbar. Es handelt sich um einen Ring mit einer feinen Klinge oder Nadel, mit der man die Haut des Opfers anritzen kann. So soll das Gift in den Körper gelangen.

| Treffer | Parade | Schaden | Magazin | Hände |
|--------------|--------|---------|---------|-------|
| eGE+Prügel-1 | - | 1 | - | 1 |

Die Wirkung eines Treffers hängt in erster Linie vom verwendeten Gift ab. Mit dem Giftring kann man keinen Bonusschaden verursachen.

Schlagring

Zu dieser Waffe gehören alle Arten von Gewichten, die in der Hand oder im Ärmel geführt werden und mit denen auf den Gegner eingeschlagen wird.

| | | | | |
|------------|--------|---------|---------|-------|
| Treffer | Parade | Schaden | Magazin | Hände |
| eST+Prügel | - | 1W6 | - | 2 |

Angriffe mit dem Schlagring zählen als unbewaffnete Angriffe. Man kann damit Bonusschaden verursachen.

Schussring

Wenig überraschend handelt es sich dabei um eine winzige Pistole, die eine einzelne Kugel aus einem Ring verschießt. Wie beim Damenbeschützer stellt sich die Frage, ob so ein Gerät einen motivierten Angreifer abhalten würde.

| | | | | |
|----------------|------------|---------|---------|-------|
| Treffer | Reichweite | Schaden | Magazin | Hände |
| eGE+Schießen-1 | Nahkampf | 1 | 1 | 1 |

Der Schussring verursacht keinen Bonusschaden. Es ist nicht möglich, seinem Angriff auszuweichen oder ihn zu parieren. Man benötigt zwei Aktionen, um ihn nachzuladen.

Springmesser

In diesen Bereich fallen alle Arten von Klappmessern. Die im Finsterland üblichen Modelle werden durch eine Sprungfeder aufgeklappt.

| | | | | |
|------------|------------|---------|---------|-------|
| Treffer | Parade | Schaden | Magazin | Hände |
| eST+Prügel | eWA+Prügel | 1W6 | - | 1 |

Stockdegen

Diese Waffen sind bei Männern von Stand sehr beliebt. Man hat einen Spazierstock, den man auch gleich zum Kämpfen verwenden kann. Er ist besonders zum Abwehren von Angriffen geeignet.

| | | | | |
|--------------|--------------|---------|---------|-------|
| Treffer | Parade | Schaden | Magazin | Hände |
| eST+Prügel-1 | eWA+Prügel+1 | | 2W6 | - 1 |

Totschläger

Dabei handelt es sich um ein Säckchen, das mit einem Gewicht, meistens aus Metall, gefüllt wurde. Die Waffe eignet sich vor allem, um Gegner bewusstlos zu schlagen.

| | | | | |
|--------------|--------|---------|---------|-------|
| Treffer | Parade | Schaden | Magazin | Hände |
| eST+Prügel-1 | - | 1W6 | - | 1 |

Schafft man es, mit dieser Waffe mehr Schaden zu verursachen, als das Ziel ST hat, muss es eine Probe auf eWK+Koordination machen, um nicht K.O. zu gehen.

Wurfmesser

Wurfmesser sind spezielle Klingen, die dafür gedacht sind, zielgenau nach einem Gegner geschleudert zu werden. Sie können auch im Nahkampf verwendet werden, haben dann aber die Werte von Springmessern.

| | | | | |
|--------------|------------|---------|---------|-------|
| Treffer | Reichweite | Schaden | Magazin | Hände |
| eGE+Schießen | Kurz | 1W6 | 3 | 1 |

Man kann bis zu drei Wurfmesser gleichzeitig bereithaben.

Wurfnadel

Diese Nadeln werden als Mordwaffen verwendet. Man taucht sie in Gift und nutzt unbedachte Augenblicke, um sie einzusetzen.

| | | | | |
|--------------|------------|---------|---------|-------|
| Treffer | Reichweite | Schaden | Magazin | Hände |
| eGE+Schießen | Kurz | 1 | 1 | 1 |

Die Wirkung eines Treffers hängt in erster Linie vom verwendeten Gift ab. Mit der Wurfnadel kann man keinen Bonusschaden verursachen.