

EKSOTISKE VÅBEN

ELVER

DOLKE	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Asti ¹	1T4+2	1T4	3	−1	13	1H	0,4	—

ENHÅNDSSVÆRD	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Arion ²	1T8-1	1T4	5	0	17	1H	0,8	—
Ceril ³	1T6+1	1T3+1	5	0	14	1H	0,8	—
Etharion ⁴	1T8	1T3	7	0	18	1H	0,9	—
Leth'arion ⁵	1T10+2	1T6	14	0	17	1-2H	1,4	—

ENHÅNDSØKSER	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Car'tani ⁶	1T8	1T6	8	0	13	1H	1,3	—

STØDVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Retalion ⁷	1T6+2	1T4	8	0	13	1-2H	1,3	—
Talion ⁸	1T8	1T6-1	8	0	16	1-2H	1,5	—
Våli ⁹	2T8-1	1T8	15	2	13	1-2H	2,1	—

STAGEVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Lanastari ¹⁰	2T8+1	1T8	23	1	14	2H	2,3	—

BUER	KP	SP	STY	Rækkev.	Ladetid	PV	H	Vægt	Pris
Eliathlon ¹¹	1T6+2	1T4	14	155 m	0 SR	1/1	2H	0,9	—
Hir'eliath ¹²	1T10+1	1T8	22	250 m	0 SR	3/2	2H	1,3	—

ARMBRØSTER	KP	SP	STY	Rækkev.	Ladetid	PV	H	Vægt	Pris
Tavariol ¹³	1T6+2	1T4	20	75 m	1 SR	1/1	1H	2,5	—

SLYNGER, KASTEVÅBEN & PUSTERØR	KP	SP	STY	Rækkev.	Ladetid	PV	H	Vægt	Pris
Retalion (kast) ¹⁴	1T6+2	1T4	8	STY r.	—	1/0	1H	1,3	—
Talion (kast) ¹⁵	1T8	1T6-1	8	STY r.	—	1/1	1H	1,5	—

SKJOLDE	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Certoli ¹⁶	1T4	1T6-1	7	−1	13	1H	3	—
Rilinion ¹⁷	1T4+1	1T8-1	8	−1	15	1H	3,7	—

SKJOLDE: DÆKNING	Hoved	Overarm	Underarm	Bryst	Mave	Lår	Underben
Certoli	●		●	●	●		
Rilinion		●	●	●	●	●	●

¹ **Asti**. Stor, bredbladet og krum kniv, slebet på begge sider af æggen. *Brugere*: Injirer.

² **Arion** (svarer til Kortsværd). Kort, bredt, tveægget sværd, egnet til kamp på trange steder. *Brugere*: Grotteelvere.

³ **Ceril** (svarer til Kortsværd). Mere et kort sværd end en stor kniv: meget bredt, let rundet og bøjet blad, slebet på indersiden af buen og smallere mod fæstet. Bæres normalt stukket i bæltet uden skede. *Brugere*: Injirer.

⁴ **Etharion** (svarer til Stikkårde). Kort, smalt sværd i sort stål, lavet til stik og næsten uden æg. *Regel*: Svingende angreb giver snarere knuse- end hugskade. *Brugere*: Mørkeelvere (deres mest udbredte våben).

⁵ **Leth'arion** (svarer til Bastardsværd). Stort sværd med forholdsvis smal klinge, altid i sort stål. *Brugere*: Mørkeelvernes befalingsmænd.

⁶ **Car'tani** (svarer til Bredøkse). Økse med smalt hoved og svagt bøjet skaft. *Brugere*: Gråelvere.

⁷ **Retalion** (svarer til Kortspyd). Kort spyd med bølgeformet klinge. Godt både i nærkamp og som kastespyd, og et yndet jagtspyd. *Regel*: Kastes med værdierne under Retalion (kast). *Brugere*: Injirer.

⁸ **Talion** (svarer til Kortspyd). Kort spyd med langt blad, godt halvdelen af skaftet metalklædt og en kraftig parerplade. Meget effektivt i kamp under jorden, hvor det kan pareres med på en måde, et almindeligt spyd ikke tillader. *Regel*: Kastes med værdierne under Talion (kast). Sidder det fast i modstanderens skjold, hæmmes han kraftigt, fordi han ikke kan hugge skaftet over. *Brugere*: Grotteelvere.

⁹ **Våli** (svarer til Langspyd). Langt, lanselignende spyd med bred, bølgeformet klinge. Et rent krigsvåben, næsten aldrig brugt til jagt, men ved opvisninger og konkurrencer.

¹⁰ **Lanastari** (svarer til Stangøkse). Stangvåben hvis hoved findes i mange udformninger, oftest med flere pigge og blade. *Brugere*: Mørkeelvere (standardvåben i fodfolket).

--

¹¹ **Eliathlon** (svarer til Kortbue). Den elviske kortbue: fint håndværk af én enkelt gren, oftest søvlind. *Regel:* +2 CL i Båge. *Brugere:* Elverspejdere og krigere, der skal bevæge sig uset.

¹² **Hir'eliath** (svarer til Langbue). Den sagnomspundne elviske langbue, et af de bedste kendte projektilvåben. *Regel:* +2 CL i Båge. *Brugere:* Elverkrigere.

¹³ **Tavariol** (svarer til Let armbrøst). *Regel:* Kan affyres med én hånd (STY 13), men skal spændes med to hænder (STY 20). *Brugere:* Mørkeelvere, mest befalingsmænd.

¹⁴ **Retalion (kast)** (svarer til Kastespyd). Retalion brugt som kastespyd. *Brugere:* Injirer.

¹⁵ **Talion (kast)** (svarer til Kastespyd). Talion brugt som kastespyd. *Brugere:* Grotteelvere.

¹⁶ **Certoli** (svarer til Rondache (stål)). Mellemstort, rundt, let hvælvet skjold helt i metal. *Regel:* Mod missiler dækker det skjoldarm, mave og bryst. *Brugere:* Mørkeelvere (standard i fodfolket).

¹⁷ **Rilinion** (svarer til Langskjold (metalkant)). Stort, langt og smalt skjold med let rundede kanter og et halvmåneformet indsving midt på hver langside. *Regel:* Mod missiler dækker det skjoldarm, mave, bryst og skjoldben. *Brugere:* Grotteelvere.

SORTFOLK

DOLKE	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Drakysh ¹	1T4+1	1T3	7	−1	11	1H	0,6	2
Gaffel ²	1T2	1T2	1	−1	6	1H	0,2	1
Kniv ³	1T3	1T2	1	−1	6	1H	0,5	1,5
Nukkas ⁴	1T4+1	1T3	1	−1	15	1H	0,5	1,5
Ondrax ⁵	1T4+1	1T3	1	−1	9	1H	0,5	1,5
Rughnarks klo ⁶	1T6+1	1T4	5	0	9	1H	1	10
Sav ⁷	1T4	1T3	3	−1	8	1H	1	—
Stemmejern ⁸	1T4	1T3	1	−1	12	1H	0,5	1,5
Stridsgaffel ⁹	1T4+1	1T3	1	−1	6	1H	0,2	1

ENHÅNDSSVÆRD	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Dværgbane ¹⁰	1T10+4	1T8	17	0	18	1H	1,3	—
Kløvekniv ¹¹	1T6+1	1T4	11	0	15	1H	1,3	12

ENHÅNDS SLAGVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Hammer ¹²	1T4	1T6	5	0	15	1H	1,2	0,5
Stegepande ¹³	1T4	1T6	7	0	15	1H	1,2	0,5
Tang, lille ¹⁴	1T2	1T3	1	−1	15	1H	0,5	—
Tang, stor ¹⁵	1T3	1T4	3	0	15	1H	1	—

STAGEVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Krauchisk stangøkse ¹⁶	2T6+2	1T8	31	1	11	2H	3,1	40

KÆDEVÅBEN & PISKE	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Dobbelt stridsplejl ¹⁷	1T10+2	2T6	27	1	11	2H	3,5	80
Dværgedræber ¹⁸	1T6+2	1T6	13	0	11	1H	1,7	35
Gisselspyd ¹⁹	1T10+3	1T8	21	1	11	2H	2,9	12
Trehalet klopisk (kæde) ²⁰	3T4	1T8	11	0	7	1H	2,7	3
Trehalet klopisk (metalwire) ²¹	3T4	1T6	9	0	11	1H	1,7	3
Trehalet klopisk (snor) ²²	3T4	1T6	9	0	1	1H	1,7	3

TOHÅNDSVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Brækker ²³	3T10	4T10	35	1	15	2H	14	—

SÆRLIGE AFSTANDSVÅBEN	KP	SP	STY	Rækkev.	Ladetid	PV	H	Vægt	Pris
Flammekaster ²⁴	3T6	3T6	29	2T6 ruter	—	—	—	43	—

SORTFOLKETS KAMPFORM	SP	STY	VL	Pris
Knusende greb ²⁵	1T2/SR	1	−1	1,0
Normalt spark	1T6	1	−1	0,5
Spark i skridtet ²⁶	1T6	1	−1	1,0
Knæspark ²⁷	1T6	1	−1	1,0
Knusende spark ²⁸	1T8	1	−1	1,0
Normalt slag	1T3	1	−1	0,5
Krosslag	1T6	1	−1	1,0
Albueslag ²⁹	1T4	1	−1	1,0
Øregreb ³⁰	1T2-1/SR	1	−1	1,0
Næsegreb ³¹	1T2-1 + 1/SR	1	−1	1,0
Skalle ³²	1T4	1	−1	1,0

TILLÆG TIL SPARK	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Pigsko ³³	+1T3	+1T3	1	−1	9	—	0,5	—

- ¹ **Drakysh.** Kort træpind med en metalkrog i hver ende, slebet indvendigt og udvendigt; krogene vender samme eller hver sin vej. Lille og let at skjule. *Regel:* Kan hage sig fast i modstander eller skjold og give voldsomme snitsår. *Brugere:* Orker (yroogherne, orkkommandoer).
- ² **Gaffel.** Almindelig spisegaffel. Sortnisser bruger gerne husgeråd som våben, fordi almindelige våben er lavet til store kroppe; at springe op og stikke en modstander i øjet med en gaffel regnes for højest effektivt. *Brugere:* Sortnisser.
- ³ **Kniv.** Almindelig kniv; sammen med gaffen sortnissernes yndlingsredskab. *Brugere:* Sortnisser.
- ⁴ **Nukkas** (svarer til Dolk). Giftdolk med flammeformet klinger med små huller og riller. I skaftet sidder en beholder med tyktflydende gift, der løber ud på bladet; dolkene opbevares i særlige beholdere. *Regel:* Offeret rammes både af såret og af en dødelig gift. *Brugere:* Illvætternes elitekrigere og lejermordere.
- ⁵ **Ondrax** (svarer til Dolk). Splitterdolk af ondskabsfulde metaller og stoffer fra guden Plehmigons kaosverden; der findes kun få. *Regel:* Skader dolken et levende væsen, splintres delen i kødet og vandrer rundt i kroppen: offeret dør efter [FYS] dage, medmindre et kritisk FYS-slag lykkes, og skal klare et FYS-slag hver dag for at kunne andet end at ligge i feber. *Brugere:* Illvætter.
- ⁶ **Rughnarks klo.** Kraftig dobbeltklo spændt på ydersiden af underarm og hånd; de to blade ligner små, kraftige leblade forankret i en læderhandske. Opfundet af orkhøvdingen Rughnark efter en kamp mod en bjørn. Kløerne gives ved et indvielsesritual efter lang træning, og det højeste mål er at fælde en rasende bjørn med dem. *Regel:* Hånden er fri og kan holde et andet våben eller et skjold. *Brugere:* Orker (klobærerne, høj status).
- ⁷ **Sav.** Almindelig sav. At save hovedet af en modstander regnes for meget ærefuldt. *Regel:* Tabelværdien gælder, når offeret saves som et bræt og ikke kan skubbe saven væk eller flytte sig (fx en rytter klemmt under sin hest). Slås der med saven: +1 skade; gør den da mere end 1 KP, falder BV med 1. *Brugere:* Sortnisser.
- ⁸ **Stemmejern.** Tømrerværktøj. Tømrerens værktøjskasse er populær blandt sortnisser, fordi hammer, stemmejern og tænger kan give slemme skader på en uopmærksom modstander. *Brugere:* Sortnisser.
- ⁹ **Stridsgaffel.** Metalgaffel med hvæssede spidser, meget eftertragtet blandt sortnisser, der angriber i store flokke under pibende krigsråb om mad. *Brugere:* Sortnisser.
- ¹⁰ **Dværgbane.** Unik, sagnomspunden kløvekniv, der kan knuse mithrilrustninger og gennembore dværgeskjolde. Ifølge runerne på klinger lavet af ærkemagikeren og alkymisten Trothyl i en tid med stor krig mellem dværge og mennesker. *Regel:* Sænker automatisk et dværgeforemåls BV med 14; +3 CL ved angreb. Magi: FÖRSTÄRKA, FÖRTROLLA VAPEN, SIGILL, KNÄCKA [DVÄRGFÖREMÅL], PERMANENS og NEXUS, alle E3. *Brugere:* Gylk-Kah, høvding for ylkstammen Elck-Gribb.
- ¹¹ **Kløvekniv** (svarer til Falchion). Ligner en kødkøse, men længere og tungere; den ekstra vægt i spidsen kommer ofte fra en eller flere 'flige' på klingens bagside. *Regel:* Føres som en krumsabel, men er bedre egnet fra ulveryg. *Brugere:* Orker.
- ¹² **Hammer.** Tømrerhammer; ikke lavet som våben. Slag mod hovedet kan dræbe med det samme, slag mod kroppen giver sjældent åbne sår, men slag mod bløde dele kan give farlige indre blødninger. *Regel:* SL afgør, om den skal have en særrregel. *Brugere:* Sortnisser.
- ¹³ **Stegepande.** Lille stegepande, brugt som kølle. *Brugere:* Sortnisser.
- ¹⁴ **Tang, lille.** Tømrerværktøj, se Stemmejern. *Brugere:* Sortnisser.
- ¹⁵ **Tang, stor.** Tømrerværktøj, se Stemmejern. *Brugere:* Sortnisser.
- ¹⁶ **Krauchisk stangøkse** (svarer til Stangøkse). Orkernes stangøkse, mere skræmmende end funktionel: mange skarpe pigge og ragekniv-skarpe æg. *Regel:* Uhåndterlig og svær at få rene træf med, især mod rustede modstandere. Gift sættes let fast i krogene. *Brugere:* Orker.
- ¹⁷ **Dobbelt stridsplejl** (svarer til Tohåndsgissel). Videreudvikling af dværgedræberen: kæde med firkantede led på et langt skaft, med jernstænger med lange, skarpe pigge midt på og for enden af kæden. Meget effektiv mod ringbrynje og læder. *Brugere:* Orker.
- ¹⁸ **Dværgedræber.** Klinge på en kæde med firkantede led. Ifølge dværgenes sagn lod dværgefyrsten Dolin IV tusinder fremstille med runde led, så klinger vred sig og ramte fladt, og lod dem 'tilfældigt' falde i orkernes hænder. Mestersmeden Grundyl gjorde leddene firkantede, og orkerne udslektede Dolins rige på få uger. *Regel:* Med runde kædeled vrider klinger sig og rammer fladt. *Brugere:* Orker.
- ¹⁹ **Gisselspyd.** Spyd med en eller flere metalringe lige under bladet, hvorfra kraftige kæder (30 cm–1 m) med små piggede metalkugler hænger. *Regel:* Med skarpslebne kædeled +1T2 skade. *Brugere:* Ylkorker (fremtrædende spydbærere).
- ²⁰ **Trehalet klopisk (kæde)** (svarer til Nihalet kat). Som Trehalet klopisk (snor), men med tynde kæder. *Regel:* Som Trehalet klopisk (snor). *Brugere:* Orker (hærførere og yroogherne).
- ²¹ **Trehalet klopisk (metalwire)** (svarer til Nihalet kat). Som Trehalet klopisk (snor), men med metalwire. Meget sjælden. *Regel:* Som Trehalet klopisk (snor). *Brugere:* Orker (hærførere og yroogherne).
- ²² **Trehalet klopisk (snor)** (svarer til Nihalet kat). Trehalet pisk med kroge, oprindelig hærførernes kommandotegn til at drive tropperne frem. Ofte brugt sammen med et andet våben. Udgave med snore. *Regel:* Tæller som kædevåben. Kan rive et skjold fri: angriberen vælger før slaget at sigte på skjoldet; ved træf sidder krogene fast, og næste SR rives skjoldet fri, hvis angriberen overvinder modstanderens STY med sin egen på Modstandstabellen. Modstanderen skal klare et normalt SMI-slag for at angribe i den SR. *Brugere:* Orker (hærførere og yroogherne).
- ²³ **Brækker.** Bærbær enmands-murbuk: massiv træpæl med metalbeslag og stump metalspids, svunget med to håndtag og et groft reb over skuldrene. *Regel:* Kun ét angreb hver anden SR. *Brugere:* Orker (brækkerne, store individer der kan rive bygninger ned).
- ²⁴ **Flammekaster.** Illvætterne kalder den Karasch-plem. Stor tøndebåret af to illvætter og en blæsebælg båret af en tredje, forbundet med en ca. 3 m lang slange. Metallene i tøndens afgiver en stinkende gas, der pumpes ud og antændes af en brændende væge ved munden. *Regel:* Kegelformet ildstråle, 2T6 ruter (2T6 × 1,5 m). Den ramte brænder i 1T4 SR med normal ildskade. Illvætten med bælg slår for at ramme. Ikke til salg. *Brugere:* Illvætter (kun særligt uddannede).
- ²⁵ **Knusende greb.** Omfavner overkroppen og knuser. *Regel:* Udføres som angreb; selve angrebet, ikke grebet, kan pareres. Fri: overvind angriberens STY med egen SMI eller STY (den højeste) på Modstandstabellen.
- ²⁶ **Spark i skridtet.** *Regel:* Over 5 i skade: lammet i lige så mange SR, som skaden er.
- ²⁷ **Knæspark.** *Regel:* Kan bruges samtidig med Knusende greb, Næsegreb og Øregreb.
- ²⁸ **Knusende spark.** Spark mod ømme punkter.
- ²⁹ **Albueslag.** *Regel:* Kræver at modstanderen er helt tæt på.
- ³⁰ **Øregreb.** *Regel:* Udføres som ubevæbnet angreb. Med koblet øregreb +10 på Knæspark og Skalle. Ellers som Knusende greb.
- ³¹ **Næsegreb.** *Regel:* Udføres som ubevæbnet angreb. Skade 1T2–1 samt 1 pr. SR pga. blødning. Ellers som Knusende greb.
- ³² **Skalle.** Med pande eller baghoved. *Regel:* Kan bruges mod hele modstanderens krop.
- ³³ **Pigsko.** Solid støvle med metaltå, oversået med skarpe, udstående pigge. *Regel:* Lægges til skaden ved spark. Ved anskaffelse slås 2T10 for antal pigge. Hver gang skoen rammer, slås 1T20; på 20 falder 1T4 pigge af (ved fummel altid én). *Brugere:* Orker.

NIDLAND

Efter Nidlandskrigen blev nidlandske våben meget efterspurgt som krigsbytte og "bevis" på, at man havde kæmpet i krigen. Efterhånden steg priserne, og mange af de flotteste våben pryder nu hjem, hvor man aldrig var med i kampen – men nu fortæller historien, at man var.

DOLKE	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Fhurung ¹	1T3+1	1T3	1	−1	7	1H	0,4	8,5
Thispan ²	1T4	1T3	1	−1	9	1H	0,4	—

ENHÅNDSSVÆRD	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Krukush ³	1T6+2	1T6+1	8	0	13	1H	1	35
Repath ⁴	1T10	1T6+1	10	0	15	1H	1,4	75
Shah ⁵	2T6	1T8	12	1	16	1-2H	1,7	100
Sham ⁶	1T8	1T6	8	0	13	1H	1,1	50
Shamshir ⁷	1T8+2	1T6+1	9	0	15	1H	1,2	65

ENHÅNDSØKSER	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Skyllth ⁸	1T10+1	1T6	11	0	11	1H	1,8	90

STØDVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Hhurung ⁹	1T8+1	1T6	7	0	13	1-2H	1,5	12,5
Thudiak ¹⁰	1T10+1	1T8	12	2	11	1-2H	2,5	40

TOHÅNDSVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Jakkal ¹¹	2T10+5	2T8	35	1	17	2H	4	—

BUER	KP	SP	STY	Rækkev.	Ladetid	PV	H	Vægt	Pris
Thanghir ¹²	1T6+2	1T4	20	165 m	—	—	2H	1	50

SKJOLDE	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Renghn ¹³	1T4	1T3	3	−1	8	1H	1,3	40

SKJOLDE: DÆKNING	Hoved	Overarm	Underarm	Bryst	Mave	Lår	Underben
Renghn			●				

¹ **Fhurung** (svarer til Dolk). Kort, bredbladet tveægget kniv med skaft af nagentræ og lille rund parerplade; bladet er bredest ved fæstet. Brugskniv, bl.a. til at partere bytte. *Brugere*: Højlændere.

² **Thispan** (svarer til Dolk). Bølgebladet dolk uden parerstang, med ret langt blad i en hemmelig legering. *Regel*: Sommetider forgiftet. Ikke til salg. *Brugere*: Mizboallahs snigmordere.

³ **Krukush** (svarer til Krumsabel). Krumt sværd på ca. 75 cm med fæste; tynd klinge, bred yderst og smal mod fæstet, slebet på indersiden af krumningen. Normalt uden parerstang og båret i bæltet. Ofte dværgesmedet, af høj kvalitet og arvegods. *Brugere*: Bjergklanerne.

⁴ **Repath** (svarer til Krumsabel). Krumsabel med kurvfæste, der beskytter hånden og parerer bedre. Godt 10 cm længere end en almindelig krumsabel, med bredere og tykkere klinge og kraftigere krumning; ordenssymbolet sidder på fæstet. *Brugere*: Khüdash-ordenens tempelriddere.

⁵ **Shah**. Langt krumt sværd (145 cm), tungere og længere end en krumsabel. Opbevares med æggen nedad i en skede af juveltræ; parerstangen er ofte S-formet. *Brugere*: Krigsherrer (menige trænes med det, men må ikke bære det i kamp).

⁶ **Sham** (svarer til Falchion). Kort huggert med ca. 65 cm blad og meget lille parerstang; bæres uden skede. *Brugere*: Marine- og luftflådesoldater.

⁷ **Shamshir** (svarer til Krumsabel). Hærens standardvåben: i praksis en krumsabel, lidt mere krum og en anelse kortere. *Brugere*: Næsten alle landstyrker: menige, officerer og kabsah.

⁸ **Skyllth**. Bredbladet økse med ca. 1 m skaft og en spydspids for enden, så den også kan stikke på trange steder. *Regel*: Stik: 1T6+1 KP / 1T4 SP, STY 8; øvrige værdier som hug. *Brugere*: Mizboallahs sikkerhedsafdeling (Vakarna) og lokale stormænd.

⁹ **Hhurung** (svarer til Kortspyd). Kort lanse med skaft af nagentræ og lang, bred spids, ofte pyntet med kvaster som rangtegn. Bruges til hest på jagt og i kamp. *Regel*: Kastet regnes den som et almindeligt kastespyd. *Brugere*: Højlændere.

¹⁰ **Thudiak** (svarer til Langspyd). Langt spyd med modhager: skaft op til 250 cm og smal spids på ca. 50 cm. *Brugere*: Flyveøgle- og carnavrio-ryttere.

¹¹ **Jakkal**. Tohåndssværd på ca. 230 cm med groft savtakket midterparti og usædvanligt bred tveægget klinge; altid sort stål med guldindlæg. Bæres skråt på ryggen uden skede. *Regel*: Ikke til salg. *Brugere*: Whrithager.

¹² **Thanghir** (svarer til Kortbue). Kortbue af nagentræ; gør mere skade og rækker længere end en almindelig kortbue. *Brugere*: Hærens bueskytter og officerer.

¹³ **Renghn** (svarer til Buckler, helmetal med pig). Meget lille rundt metalskjold spændt på underarmen med læderremme, med en kraftig pig i midten. *Regel*: Kan også bruges til angreb. *Brugere*: Luftflådens soldater.

ØSTERLANDSKE VÅBEN

DOLKE	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Aiguchi ¹	1T4	1T3	1	−1	7	1H	0,4	—
Jitte ²	—	1T4	1	−1	15	1H	0,5	—
Kama ³	1T4	1T3	1	−1	8	1H	0,5	—
Sai ⁴	—	1T4	1	−1	15	1H	0,5	—
Tanto ⁵	1T4+1	1T3	1	−1	9	1H	0,4	—
Tessen ⁶	1T4	1T3	1	−1	8	1H	0,5	—

ENHÅNDSSVÆRD	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Katana ⁷	1T8+2	1T6	9	0	12	1-2H	1,3	—
Ninjato ⁸	1T8	1T6	9	0	12	1H	1,1	—
Wakizashi ⁹	1T6+1	1T4	7	0	12	1H	0,9	—

ENHÅNDS SLAGVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Bo-ken ¹⁰	1T3	1T6	9	0	7	1H	1,3	—
Fang ¹¹	1T8	1T6	7	0	15	1H	1	—
Kiseru ¹²	1T3	1T6+1	7	0	15	1H	1	—
Tonfa ¹³	1T3	1T6	7	0	12	1H	1	—

ENHÅNDSØKSER	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Masakari ¹⁴	1T8+1	1T6	9	0	12	1H	1,5	—

STAGEVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Nagamiki ¹⁵	1T8+1	1T6	11	0	7	2H	2	—
Naginata ¹⁶	2T8+1	1T8	21	1	11	2H	2,9	—
Ono ¹⁷	3T6	1T8	29	1	15	2H	2,7	—
Sode garami ¹⁸	1T8	1T6	27	1	11	2H	2,5	—

KÆDEVÅBEN & PISKE	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Kau-sin-ke ¹⁹	1T6	1T8	11	1	5	1H	1,5	—
Nunchaku ²⁰	1T4	1T6	7	0	4	1H	0,6	—

TOHÅNDSVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Nodachi ²¹	2T8+2	1T8	27	1	13	2H	2,6	—
Tetsubo ²²	1T8	2T8+2	31	1	11	2H	3	—

NINJAVÅBEN	KP	SP	STY	VL	BV	H	Vægt	Pris
Kawanaga ²³	1T3	1T4	5	1	7	1H	1	—
Kumade ²⁴	1T4	1T3	7	1	7	2H	2	—
Kusari-gama ²⁵	1T4+1	1T3	5	1	9	2H	1	—
Kyoketsu-shoge ²⁶	1T6	1T4	7	1	7	1H	1	—
Manriki-gusari ²⁷	1T3	1T6	9	1	7	2H	1,5	—
Metsubishi ²⁸	spec	spec	1	−1	5	1H	0,25	—
Nekode ²⁹	1T3	1T3	1	−1	5	1H	0,25	—
Shaken ³⁰	1T2	1T2	1	−1	5	1H	0,25	—

BUER	KP	SP	STY	Rækkev.	Ladetid	PV	H	Vægt	Pris
Dai-kyu ³¹	1T8+1	1T6	30	180 m	0 SR	2/1	2H	1,5	—
Han-kyu ³²	1T8	1T6	24	135 m	0 SR	1/1	2H	1	—

ARMBRØSTER	KP	SP	STY	Rækkev.	Ladetid	PV	H	Vægt	Pris
Chukonu ³³	1T6	1T4	20	75 m	0/12 SR	1/1	2H	8	—

SLYNGER, KASTEVÅBEN & PUSTERØR	KP	SP	STY	Rækkev.	Ladetid	PV	H	Vægt	Pris
Fukidake ³⁴	spec	spec	2	20 m	0 SR	0/0	1H	0,5	—
Shuriken ³⁵	1T4	1T2	6	STY r.	—	0/0	1H	0,25	—

ØSTERLANDSK KAMPKUNST	Pris
Angreb bagfra	0,5
Dræbende angreb ³⁶	1,5
Faldende spark ³⁷	1,5
Forudse angreb ³⁸	1,0
Forudse blottelse	0,5
Kiai ³⁹	1,0
Projektilparering ⁴⁰	1,5
Psykisk duel	2,0
Rullende angreb ⁴¹	1,0
Kamp i rustning ⁴²	1,0
Undvigemanøvre	0,5
Hvirvelvindsangreb ⁴³	1,0

¹ **Aiguchi** (svarer til Dolk). Kniv uden parerplade; let at skjule, hurtig at trække, med skarp spids til stik.

² **Jitte**. Jernstang på 40–50 cm med en sidekrog, der fanger modstanderens klinge. *Regel:* Mod enhåndsvåben fanger et lykket slag klingen; derefter STY mod STY på Modstandstabellen for at vride våbnet fri. Mod tohåndsvåben tæller modstanderens STY × 2.

³ **Kama**. Bondeseql gjort til våben: krumt blad på et 30–40 cm træskaft.

⁴ **Sai**. Parérvåben som jitte, men med to sidekroge.

⁵ **Tanto** (svarer til Dolk). Lige kniv med parerplade.

⁶ **Tessen**. Stålvifte til parering eller som primitiv kniv; findes hvor almindelige våben er forbudt.

⁷ **Katana**. Enægget, let krumt sværd på 70–80 cm; samuraiens sværd og statustegn. Sammen med wakizashi udgør det dai-sho. *Regel:* Tohånds: 1T10+2 KP / 1T8 SP. *Brugere:* Samuraier.

⁸ **Ninjato**. Lidt kortere og mere lige end katana. Skeden kan bruges som blæserør og parerpladen som trædetrin ved klatring. *Regel:* Hører under Enhåndssværd, ikke Ninjavåben. *Brugere:* Ninjaer.

⁹ **Wakizashi** (svarer til Kortsværd). Det korte sværd i samuraiens dai-sho. *Brugere:* Samuraier.

¹⁰ **Bo-ken**. Træningssværd af træ, formet og balanceret som en katana; bruges af og til i kamp i stedet for skarpe våben.

¹¹ **Fang**. Tung jernkølle med skarpt bøjet spids i den ene ende; minder om et ravnenæb, men er helt af jern.

¹² **Kiseru**. Lang metalpibe med håndtag og lille parerstang, forklædt som tobakspibe hvor våben er forbudt.

¹³ **Tonfa**. Aflang træstok med håndtag i den ene ende; oprindelig et landbrugsredskab.

¹⁴ **Masakari** (svarer til Stridsøkse). Stridsøkse med ca. 1 m skaft.

¹⁵ **Nagamiki**. Ca. 1 m træskaft med et knivlignende blad uden spids. *Regel:* Kan ikke stikke.

¹⁶ **Naginata** (svarer til Glavind). En længere nagamiki med 2 m skaft. *Brugere:* Ofte kvinder.

¹⁷ **Ono** (svarer til Stangøkse). Langskaftet økse (skaft op til 175 cm), minder om en hellebard.

¹⁸ **Sode garami**. Skaft med skarpe kroge, der hager sig fast i tøj eller rustning. *Regel:* For at hage fast skal slaget lykkes med højst halv CL (rundet op). Det tager 1 SR at komme fri, hvis ingen rykker; et svært SMI-slag river fri på bekostning af tøj/rustning på kropsdelen, og et mislykket slag giver 1 point skade.

¹⁹ **Kau-sin-ke**. Seks korte jernstænger forbundet med kæder. *Regel:* Bruges som pisk, til at fange våben eller skjoldarm og til knuseskade.

²⁰ **Nunchaku**. To træpinde forbundet med en kort kæde; bruges i flere kampkunster.

²¹ **Nodachi** (svarer til Tohåndssværd). Tohåndssværd på op til 150 cm, ellers som katana.

²² **Tetsubo**. Stor stridskølle af træ, metalklædt til parering; som et forvokset bat med pigge eller knopper i den tykke ende, der kan trænge gennem rustning.

²³ **Kawanaga**. Lang line eller tynd kæde med krog og lod; til klatring og til at fange og vikle modstanderen ind. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. *Brugere:* Ninjaer.

²⁴ **Kumade**. Langt træskaft med bøjede kløer; til klatring og kamp. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. *Brugere:* Ninjaer.

²⁵ **Kusari-gama**. Kama med kæde og lod; seglen føres i den ene hånd og kæden i den anden. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. Bruges til at vikle ind eller hugge. *Brugere:* Ninjaer.

²⁶ **Kyoketsu-shoge**. Skarpt blad på et 2–3 m reb med lod i den anden ende. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. Bruges som kawanaga. *Brugere:* Ninjaer.

²⁷ **Manriki-gusari**. Østerlandsk bola: 2–3 m kæde med lod i begge ender, der kastes mod benene. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. Ved træf skal offeret klare et SMI-slag, ellers vikles det ind og falder. *Brugere:* Ninjaer.

²⁸ **Metsubishi**. Lille træør til at blæse pulver (peber eller noget giftigere) i ansigtet. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. Ved lykket angreb kan offeret ikke handle næste SR. *Brugere:* Ninjaer.

²⁹ **Nekode**. Læderbånd med fem jernkroge i håndfladen; mest et klatregreb, men kan bruges som våben. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. *Brugere:* Ninjaer.

³⁰ **Shaken**. Østlig fodangel. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. 10 stk./m² og 2 SR for at spærre. Kastet bag sig under flugt har forfølgeren 1T6 × 10 % chance for at undgå dem (+10 % pr. manglende shaken pr. m²); i dagslys SMI-slag hver SR. Den der træder på en, har halv forflyttelse i 24 timer. *Brugere:* Ninjaer.

³¹ **Dai-kyu** (svarer til Langbue). Langbue med grebet et stykke nede, så den er lettere at bruge knælende eller til hest; af træ eller træ, ben og læder. *Regel:* Pilespidser: pansergennemtrængende (–1 skade, PV 5/3), magrensare (dobbelt skade mod ubeskyttede, –3 CL, rustning absorberer dobbelt), visselspids (signal), piltrådslöv (normal), grodskrev (skærer reb: +3 CL mod tynde mål, rustning +3 abs).

³² **Han-kyu** (svarer til Kortbue). Almindelig bue med grebet på midten. *Regel:* Bruger samme pile som dai-kyu.

³³ **Chukonu** (svarer til Repeterarmbrøst). Automatisk armbrøst med magasin over buen. *Regel:* Én pil pr. SR; én SR pr. pil at lade. Magasinet rummer op til ti pile.

³⁴ **Fukidake** (svarer til Pusterør). Blæserør af bambus, der kan skilles ad og skjules; bruges også som snorkel. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. Kan bruges til bedøvende pulver. *Brugere:* Ninjaer.

³⁵ **Shuriken**. Lille symmetrisk kastekniv formet som en stjerne eller et kvadrat. *Regel:* Kræver færdigheden Ninjavåben. *Brugere:* Ninjaer.

³⁶ **Dræbende angreb**. *Regel:* Kan kun kombineres med Normalt spark og Normalt slag.

³⁷ **Faldende spark**. *Regel:* Flyvende spark skråt ned med begge fødder, 1T6 KP / 1T8 SP, én gang pr. SR. Svarer til kanonens Flyvende spark.

³⁸ **Forudse angreb**. *Regel:* Lykket slag giver +2 CL på parering, koster ingen handling, én gang pr. SR.

³⁹ **Kiai**. *Regel:* Svarer til våbentechnikken Härscri.

⁴⁰ **Projektilparering**. *Regel:* Parerer eller undviger ét projektil; 2 på én gang –5 CL, 3 –10, 4 –15, 5 –20.

⁴¹ **Rullende angreb**. *Regel:* Kombineres med en anden angrebsform (aldrig spark): +5 initiativ, +1 skade; ikke sammen med Initiativbonus.

⁴² **Kamp i rustning**. *Regel:* Kampkunst i rustning op til forstærket ringbrynje (aldrig dobbelt ringbrynje, hel lamel-, metal- eller lamineret rustning); gælder én navngiven rustningstype, slås hver SR.

⁴³ **Hvirvelvindsangreb**. *Regel:* Kan kun kombineres med Normalt spark og Normalt slag.