

Um die Konfusion um die Wirkung der Waffen zu beseitigen will dieser Text etwas Erleuchtung bringen.

## Der Dolch

Sehr schwach in den Hieben, aber gut in den Stichen. Durch Kettenpanzer, Gambesons und ältere Harnische sollte man durchkommen, und bei neueren Harnischen erzielt man gute Erfolge wenn man in die Schwachstellen sticht. Ein jeder sollte einen Dolch als Zweit- oder Drittwaaffe haben.

## Das Kurze Schwert

Etwas schwach in den Hieben, ist es gut um zu stechen. Gegen ungerüstete oder Leute in Gambeson effektiv, auch gegen altmodische Cuir Boilli, und gestochen gegen Lamellenpanzer. Mit Stichen kann man auch gegen Kettenrüstungen Erfolge erzielen. Eine gute Wahl als Ergänzung zur Stangenwaaffe

## Das Schwert

Das Schwert zu einer Hand bringt etwas mehr Wucht in die Hiebe als das kurze Schwert, und ist ansonsten aber etwa gleich Effektiv. Es sollte wenn möglich nicht allein, sondern mit Buckler oder Schild geführt werden.

## Das Lange Schwert

Auch Anderthalbhänder genannt. Die leichte Zweihandwaaffe bringt noch etwas mehr Wucht in die Hiebe, aber vorallem enorm viel Kraft in die Stiche. Damit ist das Durchstossen von Kettenhemden und so ziemlich allem ausser einer gotischen Plattenrüstung oder einem Padded Jack kein Problem mehr. Eine gute Wahl als einzige Waaffe auf reisen.

## Das Schwert zu Biden Handen

Der Zweihänder ist in den Stichen ungefähr gleich wie das Schwert zu Anderthalb Handen, aber er hat eine grössere Reichweite und viel mehr Wucht in den Hieben. Mit den Hieben kann man damit auch Leute in Plattenrüstungen durch die pure Wucht in Bedrängnis bringen. Auch

eignet sich der Bidenhänder um eine Gasse in Spiessträger zu hauen. Eine reine Kriegswaaffe, und nur für den der sie führen kann.

## Der Streitkolben

Der Streitkolben eignet sich am besten gegen ungepolsterte Ziele, seien es ungerüstete oder Leute die keinen Gambeson unter dem Kettenhemd tragen. Gegen eine gute Plattenrüstung ist er ineffektiv. Eine gute Wahl als Zweitwaaffe zu Schwert und Schild.

## Der Flegel

Der Flegel verhält sich gegen Rüstungen etwa gleich wie der Streitkolben, hat aber einen gewaltigen Vorteil gegenüber von Schilden. Damit ist es möglich hinter den Schild des Gegners zu schlagen. Als kurze Ausführung ebenfalls eine gute Zweitwaaffe zu Schwert und Schild, als lange Ausführung eine gegen gerüstete eher ineffektive Bauernwaaffe.

## Der Stab

Eine ineffektive Waaffe gegen die sozusagen jede Rüstung gut ist. Allerdings ist der Stab hervorragend zur Verteidigung geeignet.

## Das Messer

In der mittelalterlichen Terminologie ist fast alles was nur eine Schneide hat ein Messer. Je nach Länge des Messers gilt ganz einfach was für Dolche, Kurze Schwerter, Schwerter oder gar Lange Schwerter/Bidenhänder („Langes Messer“) genannt wurde.

## Das Falchion

Das Falchion bringt recht gute Wucht in die Hiebe, und ist dank der leicht krummen Klinge bestens zum schneiden geeignet. Die Parier bietet auch guten Schutz für die Hand. Ansonsten gilt dasselbe wie für das Schwert. Das Falchion kann mit Buckler geführt werden.

## Der Kriegshammer

Der kurze Kriegshammer dient mit seiner Spitze vorallem einem: Dem durchlöchern von Rüstung.

Ausser dem Padded Jack und guten Plattenrüstungen kann dem Kriegshammer keine Rüstung widerstehen. Der kurze Hammer eignet sich vor allem für Ritter als Zweitwaffe und sollte mit Schild geführt werden.

### Die Mordaxt

Die langstielige Axt hat aufgrund des Hammers auf der Gegenüberliegenden Seite der Klinge eine sehr gute Wucht, welche selbst für Leute in Plattenrüstung Schwierigkeiten bereiten kann. Die Mordaxt ist eine Offizierswaffe und wird gerne von Rottmeistern, Weibeln, Hauptleuten und Rittern getragen.

### Der Luzerner Hammer

Der ultimative Panzerknacker, dessen Wucht nur vom Padded Jack oder guten Plattenrüstungen gemindert werden kann. Er ist ebenso wie die Mordaxt eine Offizierswaffe.

### Die Stangenwaffen

Drei Waffen entscheiden eine Schlacht: Spiesse, Stangenwaffen und Kanonen. Hellebarden, Gläven, Rossschinder, das alles sind einerseits fürchterliche Wuchtwaffen, schneiden zum Teil ganz ordentlich und können zum Stechen oder als spitzer Hammer benutzt werden. Eine Plattenrüstung oder ein Padded Jack können unter Umständen durchdrungen werden. Stangenwaffen sind reine Kriegswaffen und sollen in organisierten Haufen eingesetzt werden.

### Der Speer

Vor allem zur Jagd eingesetzt ist er auch eine gute Defensivwaffe da man sich damit den Gegner vom Leib halten kann.

### Der Langspiess

Der Langspiess als reine Stichwaffe ist als solcher recht ineffektiv. Er kann allerhöchstens hinter einer Reihe heraus benutzt werden um einzelne Leute herauszustechen. Rennen kann man damit auch nicht, weil der Spiess wabbelt. Plattenrüstungen und Padded Jacks bieten guten Schutz, Kettenhemden weniger. Aber im Geviert und gegen Reiterei ist er eine hervorragende

defensive Waffe. Auch der Langspiess ist eine reine Kriegswaffe.

### Der Bogen

Mit schnellem Beschuss kann der Bogen eine ganze Menge ausrichten, zum Beispiel gegen Spiesser. Er durchschlägt die meisten leichteren Rüstungen ohne Problem, und Kettenhemden öfters auch. Brigantinen bieten begrenzten, und Plattenrüstungen und Padded Jacks guten Schutz.

### Die Armbrust

Sie ist viel langsamer als der Bogen, kann aber als grossen Vorteil lange gespannt gehalten werden. Sie eignet sich dazu einzelne Schützen herauszuschliessen. Punkto Effektivität gegen Rüstungen ist sie ähnlich gut wie der Bogen.

### Büchsen und Arkebuse

Zusammengefasst hier Stangen- und Hakenbüchse sowie Arkebuse. Diese unterscheiden sich nur in Aussehen und Zündmechanismus. Sie sind gegen Plattenrüstung und Padded Jack mässig effektiv, und gegen alles andere verwüstend. Die Treffsicherheit verglichen mit Bogen und Armbrust ist jedoch miserabel.

### Die Belagerungswaffen

Ballisten, Katapulte, Trebuchet und Kanonen, dagegen hilft keine Rüstung. Wer Glück hat verliert nur ein Bein oder einen Arm.