

Das Netz als Verteidigungswaffe

Netz (1W6 AP) -1 AP

St: 31, GW: 61 Erfolgswert: +1

Netz

Schwierigkeit: extrem schwer

150: Kr; Sö **300:** alle anderen **600:** ZAU a. PK & PM

Das Netz ist eine gängige Verteidigungswaffe, die schon bei den Gladiatorenkämpfen im alten Valian eingesetzt wurde. Dabei wurde zu dem Netz ein Stoßspeer gerüstet. Der Träger dieser tödlichen Kombination wurde „Piscator“ (Der Fischer) genannt. Die Waffe besteht aus einem Netz aus Metallringen, ähnlich einem Kettenhemd. Das Netz misst ca. 1x1,5m und die eigentliche Kunst am Umgang mit dieser Waffe ist das Netz an der richtigen Stelle in die Hand zu nehmen. Der Nachteil am Netz ist, dass man gegen maximal **zwei Gegner** kämpfen kann. Es gibt mehrere Möglichkeiten mit einem Netz zu kämpfen:

Dem Gegner die Waffe entreißen.

Diese Handlung wird als Angriff gewertet. Da das Netz recht schwer (4 kg) ist, ist es auch sehr leicht diesem Angriff auszuweichen, dies wird darin berücksichtigt, dass man den Erfolgswert bei Verteidigungswaffe nur auf maximal +8 steigern kann. Wenn der EW:Angriff mindestens eine 24 ergibt, ist die Waffe, falls der Gegner nicht abwehren konnte, im Netz gefangen. Da manche Waffen zu groß sind, um im Netz gefangen zu bleiben, können nur die folgenden Waffen im Netz gefangen bleiben: Dolch, Parierdolch, Stillet, Fuchtel, Kurzsword, Rapier, Krummsäbel, Langsword, Handaxt, Keule, Magierstab, Bola, Bogen, Kurzbogen, Kompositbogen, leichte Armbrust, Handarmbrust, Skalanta, Schleuder, Kampfgabeln und kleiner Schild (generell alle Waffen und Gegenstände unter einem Gewicht von 2,5kg und unter einer Größe von 1,20m). Wenn der EW:Angriff unter 24 liegt oder die Waffe oder der Gegenstand zu groß oder schwer ist, fällt die Waffe oder der Gegenstand auf den Boden.

Dem Gegner den Angriff nehmen.

Der Netzfürer wirft das Netz über die Waffe des Gegners oder über den Gegner selbst. Auch diese Handlung wird als Angriff gewertet. Wenn er trifft, ermöglicht ihm dies einen zweiten Angriff mit seiner Primärwaffe, der nicht abgewehrt werden darf. Nach diesem Angriff, egal ob er getroffen hat oder nicht, liegt das Netz auf dem Boden. Es benötigt eine ganze Runde, um das Netz aufzuheben, dabei ist er aber nicht wehrlos.

Abwehr

Es wird lediglich der Gegner abgewehrt, wobei der Netzfürer 1 AP weniger verliert. Immer wenn der Gegner angreift, darf der Netzfürer ein zusätzlicher EW:Abwehr-2 würfeln, wenn dieser EW trifft, wird die Waffe dem Gegner die Waffe aus der Hand gerissen.

Ein Netz kostet etwa 20 GS.