

Armbrust und Bogen

Typische Zweithandwaffen. Nur als Zweitwaffe ausgerüstet schießt ein Bogen. Mit einem Bogen als Erstwaffe kann man zwar auch zuschlagen(oder auch als Zweitwaffe wenn die Erstwaffe geworfen wurde), verursacht auf diese Weise aber nur wenig oder gar keinen Schaden.

Die wahre Kraft des Bogens liegt natürlich darin seine Gegner in Nadelkissen zu verwandeln. Für diesen Zweck stehen in FATE - GoD eine ganze Reihe von Pfeilsorten zur Verfügung(auch die Armbrust verschießt Pfeile und keine Bolzen).

Aber warum sollte man jeden Feind einzeln mit Pfeilen löchern wenn sie auch bequem mit den Rundschlagwaffen alle auf einmal getroffen oder sie gleich mit diversen Zaubern knusprig gebraten werden können?

Das ist eine gute Frage. Es ist ohne weiteres möglich das ganze Spiel von Anfang bis Ende durch zu spielen ohne auch nur einen einzigen Pfeil abgefeuert zu haben. Allerdings wird dann nicht selten in der einen oder anderen Situation der Wunsch aufkommen doch einen Bogen samt Pfeilen dabei zu haben.

Mehrere Dinge zeichnen das Bogenschießen aus:

Sie haben eine unbegrenzte Reichweite

Nahkampfwaffen, Wurfaffen und sogar Zauber sind in ihrer Reichweite beschränkt. Die einen mehr die anderen weniger. Und oft genug stehen gerade die nervigsten Gegner die am schnellsten weg müssen ganz hinten.

Sie verbrauchen kein Mana

Die guten Zauber die alles platt machen und bis in die hintersten Reihen reichen kosten auch am meisten Mana. In Fate sind die Magierklassen dank vieler guter Waffen auch nicht wehrlos wenn sie auf dem „Mana-Trockenen“ sitzen, aber es macht das Überleben in den Verliesen und Katakomben auch nicht gerade einfacher.

Pfeile wiegen nichts

Selbst vollbeladen mit Pfeilen ändert sich nichts an dem Gewicht das ein Charakter zu tragen hat.

Es gibt eine eigene Klasse die das Beste aus Armbrust und Bogen heraus holt

Der Schütze oder die Schützin. Je erfahrener sie sind desto öfter können sie in einer Kampfrunde zum Zug kommen. Merope, einer der vielen Informanten für dieses Lösungsbuch, berichtete, dass seine Schützen bis zu 8 mal in einer Kampfrunde zum Schuss kamen(allerdings waren das Superschützen die bis fast ins Extrem trainiert wurden nur um die Grenzen des Spiels auszuloten).

Pfeile für jede Gelegenheit

Der Schadenstyp den ein Bogen verursacht ist von den Verwendeten Pfeilen abhängig. Es gibt Pfeile die töten sofort durch kritische Treffer. Welche die Lähmen. Andere machen Wahnsinnig oder vergiften. Und dann sind da die die einfach nur jede menge Schaden verursachen. Am Anfang des Spiels stehen allerdings nur bessere Zahnstocher zur Auswahl.

Damit sind wir bei den negativen Aspekten des Bogenschießens

Pfeile Kosten Geld

Die einen mehr die anderen weniger.

Nicht jeder Händler hat alle Pfeilsorten vorrätig

Oftmals müssen Umwege in Kauf genommen werden um an die Pfeilsorten zu kommen die gerade benötigt werden.

Pfeile sind nicht unbegrenzt

8 Köcher mit je einer Pfeilsorte kann jeder Tragen. In jeden Köcher passen 99 Pfeile. Das mag viel klingen, aber die Händler verkaufen eine keine Pfeile einer bestimmten Sorte mehr wenn man schon einen Köcher von der Sorte voll hat. So passiert es schon mal, dass einen gerade die Sorte die gerade am Dringendsten gebraucht wird, zu der unpassendsten Gelegenheit ausgeht. Da ist es hilfreich, dass jeder Charakter 8 Köcher tragen kann. Unabhängig was sie sonst noch so tragen und ob sie überhaupt mit einem Bogen ausgerüstet sind. So können auch die Kämpfer- oder Magierklassen ein paar Ersatzpfeile mit sich führen. ← Noch mal unter die Lupe nehmen

Als Schlagwaffe nicht zu gebrauchen

Ein Bogen als 1. Handwaffe ausgerüstet um jemanden damit auf die Rübe zu hauen wird kaum Schaden machen. Hier ist bei allen Bögen und der Armbrust die Reichweite Null Meter und der Schaden Modifikator entweder 1 oder gleich 0.

Pfeile können weder verkauft noch weggeworfen werden

Die Pfeile wurden unter der Option: „Wegwerfen“ schlicht und einfach vergessen. Und Händler kaufen solche Ware nicht. Es gibt nur 2 Möglichkeiten Pfeile wieder los zu werden:

1. **Verschießen**(langwierig wenn unbedacht 4-5 Köcher voll von dem gekauft wurde was die Waffenhändler am Anfang des Spiels so anbieten).
2. **Transferieren**. Pfeile können von einem Charakter zu einem anderen übertragen werden. In der Regel helfen sich Fatespieler damit aus, dass sie irgend einen Bürger auf der Straße auflesen, ihm alle Zahnstocher schenken und ihn dann wieder entlassen.

	Gewicht	WK	RK	VK	AK	Summe	Schlag-schaden	Schuss-kraft	Wurf-reichw.	Grund-preis
Arch Bogen	500 g	6	2	3	2	13	0	9	6 m	4.700 P
Armbrust	1.700 g	4	2	2	9	17	1	11	0 m	7.800 P
Blutbogen	700 g	7	3	3	9	22	1	7	2 m	12.300 P
Bogen	500 g	2	0	0	0	2	0	5	6 m	1.500 P
Engelbogen	100 g	5	3	4	12	24	1	8	2 m	17.500 P
Krist Bg	1.200 g	8	4	4	4	20	0	11	6 m	6.200 P
Lang Bogen	800 g	3	0	0	0	3	0	6	6 m	1.900 P
Meister Bg	600 g	5	2	2	2	11	0	8	6 m	4.100 P
Wizz Bogen	700 g	5	5	4	5	19	1	6	2 m	13.500 P
Zauber Bg	200 g	4	1	1	1	7	0	7	8 m	3.200 P

Pfeile

Pfeile werden immer im 12er Pack bei den Händlern verkauft. Der Grundpreis der Pfeile bezieht sich auf ein 12er Pack. Allerdings liegen die Händler meist deutlich über dem Grundpreis.

Normale Pfeile

	Schadens-modifikator	Grundpreis
Blut	30	202 P
Doom	3	145 P
Flammen	60	234 P
Holz	2	30 P
Kampf	8	125 P
Kill	80	200 P
Kriegs	7	120 P
Mörder	50	186 P
Shred	25	185 P

Alterungspfeile

Age	6	130 P
Fluch	20	192 P

Besessenheitspfeile

Blizz	15	193 P
Bog	50	238 P

Kritisch treffende Pfeile

Opal	175	189 P
Premium	140	251 P
Todes	16	212 P
Trick	3	89 P

Lähmende Pfeile

Eis	9	137 P
Krist	13	198 P

Vergiftungspfeile

Fuzz	9	120 P
------	---	-------

Versteinerungspfeile

Crim	240	255 P
Magier	4	140 P
Stein	8	169 P

Wahnsinnigkeitspfeile

Jabba	5	137 P
Nuts	3	180 P

Alle Pfeile im Überblick

	Schadens-modifikator	Schadens-typ	Grundpreis
Age	6	altern	130 P
Blizz	15	besessen	193 P
Blut	30	normal	202 P
Bog	50	besessen	238 P
Crim	240	versteinert	255 P
Doom	3	normal	145 P
Eis	9	lähmt	137 P
Flammen	60	normal	234 P
Fluch	20	altern	192 P
Fuzz	9	vergiftet	120 P
Holz	2	normal	30 P
Jabba	5	wahnsinn	137 P
Kampf	8	normal	125 P
Kill	80	normal	200 P
Kriegs	7	normal	120 P
Krist	13	lähmt	198 P
Magier	4	versteinert	140 P
Mörder	50	normal	186 P
Nuts	3	wahnsinn	180 P
Opal	175	kritisch	189 P
Premium	140	kritisch	251 P
Shred	25	normal	185 P
Stein	8	versteinert	169 P
Todes	16	kritisch	212 P
Trick	3	kritisch	89 P

Platz für Bilder

Schilde

Eine weitere typische Zweithandwaffe sind die Schilde. Auch wenn sie ohne weiteres als normale Ersthandwaffe getragen werden können. Im Gegensatz zu den Bögen machen einige Schilde sogar Schaden der sich mit normalen nicht magischen Waffen vergleichen lässt.

Grundsätzlich aber ist es die Aufgabe der Schilde die Rüstungsklasse zu erhöhen. Das heißt sie absorbieren bzw. verhindern Schaden der nicht umgangen werden konnte. Wenn die Waffen der Gegner an den eigenen Charakteren einfach abprallen liegt dies an der Rüstungsklasse. Und Schilde erhöhen die Rüstungsklasse erheblich.

Einer wichtigen Person die nicht sterben darf kann man getrost zwei Schilde in die Hände drücken. Bestes Beispiel ist das unschuldige Wesen welches zu Miras Athran geschleust werden muss. Das Geschöpf darf praktisch nichts tun damit es seinen unschuldigen Status nicht verliert. Dennoch muss es durch Massen von Gegnerhorden durchgeschleust werden. Da liegt es praktisch auf der Hand dem unschuldigen Wesen zwei Schilde zu geben statt nur einem Schild und einer Waffe die es eh nicht nutzen darf.

Alle Schilde verursachen normalen Schaden. Kein Schild ist eine Rundschlagwaffe und sie kommen auch nicht zurück wenn man mit ihnen nach Feinden wirft.

	Gewicht	WK	RK	VK	AK	Sum.	Schlag- weite	Schlag- schaden	Wurf- reichw.	Grund- preis
Feenschild	1.100 g	5	12	10	5	32	0 m	1	4 m	20.000 P
Feuer Shd	3.500 g	8	20	3	3	34	2 m	5	6 m	14.600 P
Klein Schd	1.400 g	0	4	2	0	6	0 m	0	8 m	1.100 P
Krist Shd	3.700 g	2	11	2	2	17	0 m	3	4 m	3.000 P
Schild	2.600 g	1	8	2	1	12	0 m	0	6 m	2.100 P
Styxschild	2.200 g	5	30	10	10	55	0 m	4	4 m	24.200 P
Zauber Shd	1.500 g	3	13	1	4	21	0 m	4	4 m	5.700 P

Platz für Bilder

Waffen die zurück kommen

Die einzigen Waffen die auf dem Ozean geworfen werden können ohne Gefahr zu laufen sie nie wieder zu sehen. Aber auch in den Katakomben und anderen Gebieten sehr nützliche Waffen.

Wird eine Waffe geworfen ist der Regelfall, dass man sie erst wieder bekommt wenn der Kampf gewonnen wurde

oder man sich mit den Feinden gütlich einigt(z. B. über Bestechung). ← Überprüfen

Im Idealfall stehen die Feinde schön aufgereiht vor einem herum und warten darauf mit den Runds Schlagwaffen bearbeitet zu werden. Gemeinerweise ist der Idealfall eher selten und noch gemeinerweise stehen gerade die fiesen Zauberer stets hinten.

Pfeile kosten Geld und Zauber Mana. Da ist eine Waffe die immer wieder zurück kommt wenn sie geworfen wurde einfach Optimal.

Unter den Wurf Waffen die zurück kommen sind sogar 2 Runds Schlagwaffen des Typs 1 und alle 3 Runds Schlagwaffen des Typs 2.

	Gewicht	WK	RK	VK	AK	Σ	Schlag- weite	Rund- schlag- waffe	Schlag- schaden	Schadens- typ	Wurf- reichw.	Grund- preis
Argondolch	600 g	5	1	4	6	16	0 m	nein	4	kritisch	14 m	8.900 P
Boomerang	400 g	4	0	2	1	7	0 m	nein	1	normal	10 m	1.200 P
Crimstab	1.400 g	10	4	5	10	29	4 m	nein	45	normal	24 m	18.600 P
Eisdolch	300 g	6	1	4	8	19	0 m	nein	7	lähmt	14 m	7.600 P
Eishammer	3.700 g	10	3	2	2	17	0 m	Typ 1	11	normal	10 m	7.200 P
Feuer Boom	300 g	12	2	2	6	22	0 m	nein	5	normal	14 m	16.600 P
Golddolch	700 g	6	1	5	5	17	0 m	nein	5	gift	14 m	10.600 P
Gords Axt	7.800 g	26	4	6	12	48	0 m	Typ 1	40	normal	22 m	22.100 P
Hexen Hamm	2.000 g	35	4	4	20	63	2 m	Typ 2	55	normal	22 m	25.400 P
Hulkhammer	5.800 g	20	3	4	5	32	2 m	Typ 2	28	normal	16 m	20.200 P
Kampf Boom	900 g	6	0	2	1	9	0 m	nein	2	normal	10 m	1.700 P
Stein Boom	700 g	7	2	5	5	19	0 m	nein	3	versteinert	10 m	17.800 P
Warphammer	2.500 g	26	2	2	2	32	4 m	Typ 2	45	normal	22 m	25.500 P
Zauberaxt	4.000 g	12	2	2	6	22	0 m	nein	14	kritisch	12 m	8.900 P

Platz für Bilder

Rundschlagwaffen

Die wohl begehrtesten Waffen in FATE – GoD. Mit ihnen lassen sich bequem große Gegnermassen auf überschaubare Mengen reduzieren.

Da wären als erstes die gegen alle Gegner einer Gruppe schlagenden

Rundschlagwaffen des Typs 1:

	Gewicht	WK	RK	VK	AK	Σ	Schlag- weite	Schlag- schaden	Schadens- typ	Wurf- reichw.	Kom. zur.	Grund- preis
Crim Ptsch	300 g	15	6	5	15	41	12 m	12	normal	2 m	nein	23.200 P
Eishammer	3.700 g	10	3	2	2	17	0 m	11	normal	10 m	ja	7.200 P
Eisschwert	3.800 g	10	1	4	8	23	0 m	12	lähmt	4 m	nein	9.000 P
Feuer Hamm	2.400 g	22	2	2	11	37	2 m	35	normal	10 m	nein	18.500 P
Feuer Schw	2.000 g	19	2	2	9	32	2 m	30	normal	8 m	nein	16.200 P
Gords Axt	7.800 g	26	4	6	12	48	0 m	40	normal	22 m	ja	22.100 P
Medusastab	400 g	7	3	5	5	20	2 m	4	versteinert	10 m	nein	19.800 P
Ruhm Schw	5.300 g	20	4	4	15	43	4 m	30	normal	2 m	nein	21.800 P

Und die heiß begehrten und seltenen gegen alle Gegner aller Gruppen schlagenden

Rundschlagwaffen des Typs 2:

	Gewicht	WK	RK	VK	AK	Σ	Schlag- weite	Schlag- schaden	Schadens- typ	Wurf- reichw.	Kom. zur.	Grund- preis
Hexen Hamm	2.000 g	35	4	4	20	63	2 m	55	normal	22 m	ja	25.400 P
Hulkhammer	5.800 g	20	3	4	5	32	2 m	28	normal	16 m	ja	20.200 P
Warphammer	2.500 g	26	2	2	2	32	4 m	45	normal	22 m	ja	25.500 P

Waffen die Sonderschaden verursachen

	Gew.	WK	RK	VK	AK	Σ	Schlag- weite	Run- schl.- waf.	Schl- schad.	Schad.- typ	Wurf- reich.	Kom. Zur.	Grund- preis
Argondolch	600 g	5	1	4	6	16	0 m	nein	4	kritisch	14 m	ja	8.900 P
Eisdolch	300 g	6	1	4	8	19	0 m	nein	7	lähmt	14 m	ja	7.600 P
Eisschwert	3.800 g	10	1	4	8	23	0 m	Typ 1	12	lähmt	4 m	nein	9.000 P
Engelsstab	100 g	7	4	9	9	29	4 m	nein	9	besessen	4 m	nein	9.800 P
Golddolch	700 g	6	1	5	5	17	0 m	nein	5	gift	14 m	ja	10.600 P
Maniapike	1.600 g	9	5	5	7	26	0 m	nein	8	besessen	16 m	nein	9.900 P
Medusastab	400 g	7	3	5	5	20	2 m	Typ 1	4	versteinert	10 m	nein	19.800 P
Silber Lz	2.000 g	9	2	3	7	21	2 m	nein	9	besessen	18 m	nein	5.600 P
Stein Boom	700 g	7	2	5	5	19	0 m	nein	3	versteinert	10 m	ja	17.800 P
Steindolch	800 g	5	1	4	6	16	0 m	nein	4	versteinert	14 m	nein	9.300 P
Zauberaxt	4.000 g	12	2	2	6	22	0 m	nein	14	kritisch	12 m	ja	8.900 P

Waffen mit erhöhter Schlagreichweite

Reichweite 2 Meter

	Gew.	WK	RK	VK	AK	Σ	Run.- schl.- waf.	Schl.- schad.	Schad.- typ	Wurf- reich.	Kom. Zur.	Grund- preis
Feuer Hamm	2.400 g	22	2	2	11	37	Typ 1	35	normal	10 m	nein	18.500 P
Feuer Schw	2.000 g	19	2	2	9	32	Typ 1	30	normal	8 m	nein	16.200 P
Feuer Shd	3.500 g	8	20	3	3	34	nein	5	normal	6 m	nein	14.600 P
Hexen Hamm	2.000 g	35	4	4	20	63	Typ 2	55	normal	22 m	ja	25.400 P
Hulkhammer	5.800 g	20	3	4	5	32	Typ 2	28	normal	16 m	ja	20.200 P
Medusastab	400 g	7	3	5	5	20	Typ 1	4	versteinert	10 m	nein	19.800 P
Morgen Stn	2.700 g	8	0	0	2	10	nein	8	normal	8 m	nein	2.700 P
Peitsche	100 g	2	0	1	2	5	nein	2	normal	0 m	nein	300 P
Sense	1.400 g	4	0	0	0	4	nein	3	normal	4 m	nein	600 P
Silber Lz	2.000 g	9	2	3	7	21	nein	9	besessen	18 m	nein	5.600 P

Reichweite 4 Meter

	Gew.	WK	RK	VK	AK	Σ	Run.- schl.- waf.	Schl.- schad.	Schad.- typ	Wurf- reich.	Kom. Zur.	Grund- preis
Crimstab	1.400 g	10	4	5	10	29	nein	45	normal	24 m	ja	18.600 P
Engelsstab	100 g	7	4	9	9	29	nein	9	besessen	4 m	nein	9.800 P
Ruhm Schw	5.300 g	20	4	4	15	43	Typ 1	30	normal	2 m	nein	21.800 P
Warphammer	2.500 g	26	2	2	2	32	Typ 2	45	normal	22 m	ja	25.500 P

Reichweite 12 Meter

	Gew.	WK	RK	VK	AK	Σ	Run.- schl.- waf.	Schl.- schad.	Schad.- typ	Wurf- reich.	Kom. Zur.	Grund- preis
Crim Ptsch	300 g	15	6	5	15	41	Typ 1	12	normal	2 m	nein	23.200 P

Und der ganze Rest

Waffen die praktisch nichts besonderes können. Standartwaffen wie sie bei den meisten Händlern gekauft werden können. Bis auf die Hände natürlich, die sind eine Grundausstattung eines jeden Charakters. Sie kommen zum Einsatz wenn keine Waffen ausgerüstet sind.

All diese Waffen haben eine Schlagreichweite von 0 m, kommen nicht zurück, treffen höchstens einen Feind und verursachen auch nur normalen Schaden.

	Gewicht	WK	RK	VK	AK	Σ	Schlag-schaden	Wurf-reichw.	Grund-preis
Hände	0 g	0	0	2	2	4	1	0 m	0 P
Axt	2.000 g	6	0	0	2	8	5	8 m	900 P
Beil	1.800 g	5	0	0	2	7	5	8 m	800 P
Breit Schw	4.500 g	8	0	0	3	11	7	4 m	2.100 P
Dolch	600 g	3	0	1	2	6	4	8 m	300 P
Doom Schw	3.200 g	9	1	1	4	15	9	12 m	3.300 P
Eisenrohr	1.200 g	4	0	0	1	5	4	4 m	400 P
Enterhaken	900 g	3	0	1	2	6	4	8 m	500 P
Groß Schw	3.000 g	8	0	0	3	11	7	4 m	1.900 P
Hackbeil	1.800 g	5	0	0	2	7	5	10 m	900 P
Kampf Hamm	5.200 g	7	0	0	3	10	8	6 m	1.900 P
Knüppel	500 g	2	0	2	2	6	2	8 m	300 P
Knüttel	1.200 g	2	1	1	2	6	3	6 m	500 P
Kurz Schw	1.300 g	4	1	1	2	8	5	10 m	700 P
Lang Schw	2.300 g	7	0	1	3	11	6	6 m	1.500 P
Langdolch	1.200 g	5	0	1	3	9	5	12 m	1.100 P
Lanze	1.200 g	3	0	0	1	4	3	12 m	600 P
Machete	1.500 g	6	0	1	3	10	6	8 m	900 P
Messer	200 g	3	0	1	2	6	3	10 m	200 P
Mistforke	1.100 g	4	0	0	0	4	3	8 m	500 P
Pike	1.100 g	3	0	0	1	4	3	10 m	500 P
Säbel	1.200 g	5	1	1	3	10	6	8 m	1.000 P
Schädel Hm	5.100 g	9	0	0	3	12	9	6 m	2.900 P
Schlegel	900 g	3	0	1	1	5	3	6 m	400 P
Schwert	1.800 g	6	0	1	3	10	6	6 m	1.200 P
Sichel	800 g	3	0	0	1	4	4	6 m	700 P
Silber Klg	1.100 g	9	1	1	4	15	9	16 m	3.100 P
Stilett	400 g	3	0	1	2	6	3	10 m	200 P
Stock	400 g	1	1	2	2	6	2	6 m	100 P
Streitaxt	3.400 g	7	0	0	2	9	8	6 m	2.000 P
Wurfstern	800 g	4	2	4	6	16	5	22 m	2.900 P