

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size	Type	Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
Adze	4	S	P/S	4	1	-	-	1W4+1	1W6
Ankus	4	M	B/P	6	1	-	-	1W4	1W8
<b>Axes</b>									
Battle	7	M	S	7	1	-	-	1W8	W10
Hand/Throwing	5	M	S	4	1	1/rnd	2/4/6	1W6	W8
Stone (b)	6	M	B/S	6	1	-	-	1W6	W8
Two-Handed (h)	10	L	S	9	1	-	-	1W12+2	W12
Bagh Nag	1	S	S	2	1	-	-	1W2	W4
Belaying Pin	2	S	B	4	1	-	-	1W3	W6
<b>Blowgun (h)</b>									
Barbed Dart	*	S	P	-	-	-	2/4/6	1W3	W4
Needle (1)	*	S	P	-	-	-	2/4/6	1	-
Bo Stick (s)	4	L	B	3	1	-	-	1W6	W8
Bolas	2	M	B	8	-	1/rnd	6/12/18	1W3	W6
Boomerang (2)	2	S	B	4	1	1/rnd	4/8/12	1W4	W8
Bottle (b)	2	S	B	4	1	1/rnd	2/3/4	1W3	W6
<b>Bows</b>									
Composite Long Bow (h)	3	L	(P)	7	-	2/rnd	-	-	W6
Flight Arrow	*	S	P	-	-	-	12/24/42	1W6	W6
Pile Arrow	*	S	P	-	-	-	8/16/34	1W6	W6
Sheaf Arrow	*	S	P	-	-	-	8/16/34	1W8	W6
Stone Arrow (b)	*	S	P	-	-	-	12/24/42	1W4	W6

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size	Type	Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
<b>Bows</b>									
Composite Short Bow (h)	2	M	(P)	6	-	2/rnd	-	-	W6
Flight Arrow	*	S	P	-	-	-	10/20/36	1W6	W6
Stone Arrow (b)	*	S	P	-	-	-	10/20/36	1W4	W6
Long Bow (h)	3	L		7	-	2/rnd	-	-	W6
Flight Arrow	*	S	P	-	-	-	14/28/42	1W6	W6
Sheaf Arrow	*	S	P	-	-	-	10/20/34	1W8	W6
Pile Arrow	*	S	P	-	-	-	10/20/34	1W6	W6
Stone Arrow (b)	*	S	P	-	-	-	14/28/42	1W4	W6
Short Bow (h)	2	M	(P)	7	-	2/rnd	-	-	W6
Flight Arrow	*	S	P	-	-	-	10/20/30	1W6	W6
Stone Arrow (b)	*	S	P	-	-	-	10/20/30	1W4	W6
Brandistock	5	M	P	7	1	-	-	1W6	W8
Caltrop	*	S	P	-	-	-	-	1W2	-
Cestus	2	S	B	2	1	-	-	1W4	W6
Chain (h,s)	3	L	B	5	2	-	-	1W4+1	W6
Chakram	1	S	S	4	-	2/rnd	4/8/12	1W4	W4
Chijikiri (h)	6	M	P/B	7	1 (2)	-	-	1W8	W6
<b>Clubs</b>									
Club	3	M	B	4	1	1/rnd	2/4/6	1W6	W8
Great Club	15	L	B	9	1	-	-	1W10	W12
War Club	6	M	B/S	7	1	1/rnd	2/4/6	1W8	W10

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size	Type	Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
<b>Combined Weapons (3)</b>									
Axe-Pistol (3)									
Dagger-Pistol (3)									
Hammer-Pistol (3)									
Sword-Pistol (3)									
<b>Crossbows</b>									
Cho-ku-no (h)	12	M	-	6	-	2/rnd	-	-	-
Cho-ku-no Quarrel	*	S	P	-	-	-	10/20/30	1W10+1	W6
Hand Crossbow	3	S	-	5	-	1/rnd	-	-	-
Hand Quarrel	*	S	P	-	-	-	4/8/12	1W4	W4
Heavy Crossbow (h)	14	M	-	10	-	1/2rnd	-	-	-
Heavy Quarrel	*	S	P	-	-	-	16/32/48	1W12+1	W6
Light Crossbow (h)	7	M	-	7	-	1/rnd	-	-	-
Light Quarrel	*	S	P	-	-	-	12/24/36	1W8+1	W6
<b>Daggers</b>									
Normal Dagger	1	S	P	2	1	2/rnd	2/4/6	1W4	W6
Bone Dagger (b)	1	S	P	2	1	2/rnd	2/3/4	1W2	W6
Jambiya	1	S	P/S	3	1	-	-	1W4	W6
Katar	1	S	P	2	1	-	-	1W3+1	W6
Main-Gauche	2	S	P/S	2	1	-	-	1W4	W6
Parrying	1	S	P	2	1	-	-	1W3	W6
Stiletto	0.5	S	P	2	1	2/rnd	2/4/6	1W3	W4
Stone (b)	1	S	P	2	1	2/rnd	2/3/4	1W3	W6
Dart	0.5	S	P	2	-	3/rnd	2/4/8	1W3	W4

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size Type		Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
<b>Flails</b>									
Footman's									
One-Handed (LL)	5	M	B	5	1	-	-	1W8+1	W8
Two-Handed	15	L	B	7	1	-	-	1W10+1	W12
Horseman's	5	M	B	6	1	-	-	1W6+1	W10
<b>Flintlocks (4)</b>									
Belt Pistol (4)									
Blunderbuss Pistol (4)									
Blunderbuss (4)									
Carbine (4)									
Horse Pistol (4)									
Musket (4)									
Fork	6	L	P	7	1	-	-	1W6+1	W6
Gaff/Hook	2	S	P	2	1	-	-	1W4	W4
Grapple	3	S	B/P	7	1	1/2rnd	2/4/6	1W4	W6
Gunsen	1	S	B/P	2	1	-	-	1W3	W4
Hammer	3	S	B	4	1	1/rnd	2/4/6	1W4	W6
<b>Hand Matches (5)</b>									
Arquebus (5)									
Handgunne(5)									
Harpoon (h)	6	L	P	7	2	1/rnd	2/4/6	2W6	W8
Harpoon, Bone (b, h)	5	L	P	7	2	1/rnd	2/3/4	1W10	W8
Hatchet	3	S	S	3	1	1/rnd	2/4/6	1W4	W6

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size	Type	Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
Holy Symbol (big)	4	S	B	5	1	-	-	1W6	W8
Jitte	2	S	B	2	1	-	-	1W4	W6
Kama	2	S	P/S	4	1	-	-	1W6	W6
Kau Sin Ke	4	M	B	6	1	-	-	1W8	W8
Kawanaga (h)	1	S	P/B	7	2	-	-	1W3	W8
<b>Knives</b>									
Metal	0.5	S	P/S	2	1	2/rnd	2/4/6	1W3	W4
Bone (b)	0.5	S	P/S	2	1	2/rnd	2/3/4	1W2	W4
Stone (b)	0.5	S	P/S	2	1	2/rnd	2/3/4	1W2	W4
Throwing	4	M	P/S	8	1	1/rnd	2/4/6	1W6+1	W8
Kusari-Gama (h)	3	M	P/S/B	6	2	-	-	1W6	W6
<b>Lances</b>									
Light (m)	5	L	P	6	2	1/rnd	2/3/4	1W8	W8
Medium (m)	10	L	P	7	2	-	-	2W6	W10
Heavy (m)	15	L	P	10	2	-	-	3W6	W12
Jousting (m)	20	L	B	10	2	-	-	1W3-1	W12
Lantern	2-3	S	B (d)	6	1	1/rnd	2/3/4	1W3	W6
Lasso	3	L	-	10	-	1/2rnd	2/4/6	-	-
<b>Maces</b>									
Footman's (One-Handed, LL)	7	M	B	6	1	-	-	1W6+1	W8
Footman's (Two-Handed)	10	M	B	7	1	-	-	1W8+1	W10
Horseman's	6	M	B	6	1	1/rnd	2/3/4	1W6	W8

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size	Type	Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
Mace-Axe (h)	9	L	B/S	8	1	-	-	2W4	W10
Machete	5	M	S	6	1	-	-	1W8	W6
Mancatcher (h, 6)	5	L	-	7	1	-	-		W6
<b>Matchlocks (7)</b>									
Arquebus (7)									
Caliver (7)									
Musket w/rest (7)									
Maul (h)	10	L	B	8	1	-	-	1W10	W12
Mornigstar	12	M	B/P	7	1	-	-	2W4	
Net (h)	10	M	-	10	1	1/2rnd	2/3/4	-	-
Nunchaku (s)	3	M	B	3	-	-	-	1W6	W8
Oil Flask	1	S	(d)	15	-	1/2rnd	2/3/4	(d)	-
<b>Picks</b>									
Farming Tool	8	L	P	8	1	-	-	1W6+1	W8
Footman's	6	M	P	7	1	-	-	2W4	W8
Horseman's	4	M	P	5	1	-	-	1W6	W6
Pike (c, h)	12	L	P	13	3	-	-	1W12	W8
Pilum	3	M	P	5	1	1/rnd	3/6/9	1W6	W6
<b>Polearms</b>									
Awl Pike (c)	12	L	P	13	3	-	-	1W12	W8
Bardiche	12	L	S	9	2	-	-	2W6	W12

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size	Type	Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
Bec de Corbin (h)	10	L	P/B	9	2	-	-	1W8+1	W10
Bill-Guisarme (h)	15	L	P/S	10	2	-	-	1W10	W10
Bill (h)	15	L	P/S	10	2	-	-	1W10	W10
Fauchard (h)	7	L	S	8	2	-	-	1W8	W8
Glaive (h)	8	L	S	8	2	-	-	W10	W10
Glaive-Guisarme (h)	10	L	P/S	9	2	-	-	2W6	W10
Guisarme (h)	8	L	S	8	2	-	-	2W4	W10
Halberd (h)	15	L	P/S	9	2	-	-	2W6	W12
Lajatang	6	L	S	6	1	-	-	1W10	W8
Lucern Hammer (c, h)	15	L	P/B	9	2	-	-	2W4	W10
Military Fork	7	L	P	7	2	-	-	2W4	W8
Nagimaki (m)	6	M	S	6	2	-	-	1W8	W6
Naginata (m)	10	L	S	7	2	-	-	1W10	W8
Partisan (c)	8	L	P	9	2	-	-	1W6+1	W8
Ranseur (c)	7	L	P	8	2	-	-	2W4	W8
Spetum (c)	7	L	P	8	2	-	-	2W6	W8
Tetsubo	8	L	B	7	1	-	-	1W8	W12
Voulge	12	L	S	10	2	-	-	2W4	W12
Pry Bar	5	M	B	5	1	-	-	1W6	W8
Quarterstaff (h)	4	L	B	4	1	-	-	1W6	W10
Rock	1	S	B	2	1	2/rnd	2/4/6	1W3	W6
Sai (s)	2	S	B	2	1	-	-	1W4	W6
Sang Kauw (h, s)	10	L	P/S	7	1	-	-	1W8	W6
Sap	0.5	S	B	2	1	-	-	1W2	W4
Scourge (8)	2	S	-	5	1	-	-	1W4	W4

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size	Type	Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
Scythe	8	L	P/S	8	1	-	-	1W8	W8
Shuriken	*	S	P	2	-	2/rnd	3/6/9	1W4	W4
Sickle	3	S	S	4	1	-	-	1W4+1	W4
Sledge Hammer (h)	10	M	B	8	1	-	-	1W6+1	W12
<b>Slings</b>									
Shepherd's Sling (Name by LL)	1	S	-	6	-	1/rnd	-	-	-
Bullet	*	S	B	-	-	-	10/20/40	1W6	W4
Stone	*	S	B	-	-	-	8/16/24	1W4	W4
Staff Sling (h, 9)	2	M	-	11	-	1/rnd	-	-	-
Stink Pot	2	S	B	-	-	-	6/12/18	1W3	W6
Stone	2	S	B	-	-	-	6/12/18	1W6+1	W6
Spade (h)	5	M	B/S	7	1	-	-	1W4	W8
<b>Spears</b>									
Normal Spear	5	M	P	-	1	1/rnd	2/4/6	-	-
One-Handed (c)	-	-	-	6	-	-	-	1W8	W6
Two-Handed (c)	-	-	-	8	-	-	-	1W10	W8
Javelin	2	M	P	4	1	1/rnd	4/8/12	1W6	W6
Javelin, Stone (b)	2	M	P	4	1	1/rnd	3/6/9	1W4	W6
Long Spear (c, h)	8	L	P	8	2	-	-	2W6	W8
Stone Spear (b)	5	M	P	-	1	1/rnd	2/3/4	-	-
One-Handed	-	-	-	6	-	-	-	1W6	W6
Two-Handed	-	-	-	8	-	-	-	2W4	W8

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size	Type	Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
<b>Swords</b>									
Bastard Sword	10	M	S	-	1	-	-	-	-
One-Handed	-	-	-	6	-	-	-	1W10	W8
Two-Handed	-	-	-	8	-	-	-	1W12	W10
Broad Sword	4	M	S	5	1	-	-	2W4+1	W8
Claymore (h)	8	M	S	7	1	-	-	2W8	W10
Cutlass	4	M	S	5	1	-	-	1W8+1	W8
Drusus	3	M	S	3	1	-	-	1W6+1	W6
Estoc	5	M	P	5	1	-	-	1W8	W6
Falchion	8	M	S	5	1	-	-	2W4	W8
Gladius	3	S	P	3	1	-	-	1W6	W6
Katana	6	M	P/S	-	1	-	-	-	-
One-Handed	-	-	-	4	-	-	-	1W10	W6
Two-Handed	-	-	-	8	-	-	-	2W6	W8
Khopesh	7	M	S	9	1	-	-	1W6	W8
Long Sword	4	M	S	5	1	-	-	1W8	W8
Ninja-To	5	M	P/S	3	1	-	-	1W8	W6
No-Dachi (h)	10	L	P/S	8	1	-	-	1W10+2	W10
Rapier	4	M	P	4	1	-	-	1W6+1	W6
Sabre	5	M	S	5	1	-	-	1W8+1	W8
Sapara	4	S	S	5	1	-	-	1W4+1	W6
Scimitar	4	M	S	5	1	-	-	1W8	W8
Great Scimitar	16	L	S	9	1	-	-	4W4	W10
Short Sword	3	S	P	3	1	-	-	1W6	W6
Spatha	4	M	S	5	1	-	-	1W8	W8
Sword-Axe	12	L	S	10	1	-	-	1W12+1	W10
Tulwar	8	M	S	5	1	-	-	1W6+1	W8
Two-Handed Sword	15	L	S	10	1	-	-	3W6	W12

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

Weapon	Weight (Lbs.)	Size	Type	Speed Factor	Melee Reach	Missile ROF	Range S/M/L	Damage	Knockdown
Wakizashi	3	M	P/S	3	1	-	-	1W8	W6
Three-Piece Rod (h,s)	5	L	B	7	1	-	-	1W6	W8
Torch	1	M	B (d)	4	1	1/rnd	2/3/4	1W4	W6
Trident	5	L	P	-	1	1/rnd	2/3/4	-	-
One-Handed	-	-	-	4	-	-	-	2W4	W6
Two-Handed	-	-	-	7	-	-	-	3W4	W8
Vial (b)	*	S	(d)	2	-	1/rnd	2/3/4	(d)	-
Warhammer	6	M	B	4	1	1/rnd	2/4/6	1W6+1	W8
<b>Wheellocks (10)</b>									
Arquebus (10)									
Belt Pistol (10)									
Horse Pistol (10)									
Whip (11)	2	M	-	8	3	-	-	1W2	-

- (\*) These Weapons weigh little individually. Ten of these weigh a pound.
- (b) Bone and stone weapons have a 1 in 6 chance of breaking any time maximum damage is rolled. For the bottle and the vial, any hit breaks the item unless a successful saving throw vs. normal blow is rolled. If a bottle is broken, it can then be used as a knife.
- (c) These weapons inflict double damage if firmly set to receive a charge.
- (d) These Weapons may inflict additional damage from burnig fuel, holy water or acid.

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

- (h) These weapons require two hands to wield regardless of the wielder's size.
- (m) These weapons inflict double damage when wielded in mounted charge.
- (s) These weapons can be used to perform special martial arts attacks.
- (1) Poison is only available for the blowgun needle if the DM allows it.
- (2) The boomerang returns only if it was thrown by a proficient user and misses its target.
- (3) These are firearms and not allowed in my campaign world (LL).
- (4) These are firearms and not allowed in my campaign world (LL).
- (5) These are firearms and not allowed in my campaign world (LL).
- (6) The mancatcher dismounts a rider on a successful hit.
- (7) These are firearms and not allowed in my campaign world (LL).
- (8) The scourge is ineffective against opponents in metal armor (Scale mail or heavier).
- (9) The staff sling has no short range. It cannot hit targets within 5 squares of the wielder, attacks made 6 to 12 squares away are considered to be at medium range, and attacks made 13 to 18 squares away are considered long range.
- (10) These are firearms and not allowed in my campaign world (LL).
- (11) The whip is ineffective against opponents against any type of armor.

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

<b>Weight (Gewicht):</b>	Das Gewicht der Waffe in Pfund. Manche Waffen haben ein vernachlässigbares Gewicht (z.B. Schleudersteine), aber eine 10-er Gruppe von ihnen hat ein Gewicht von 1 Pfund.
<b>Size (Grösse):</b>	Die Grösse der Waffe, wobei <b>S=Small (Klein)</b> , <b>M=Medium (Mittel)</b> und <b>L=Large (Gross)</b> . Ein Spielcharakter kann eine Waffe, die seiner Körpergrösse entspricht, in einer Hand halten und damit kämpfen. Ebenso kann ein Spielcharakter eine Waffe in zwei Händen halten, die eine Kategorie grösser als seiner Körpergrösse entspricht. Bsp: Ein Gnom oder ein Halbling (Körpergrösse S) können beide ein Kurzsword (Waffengrösse S) einhändig im Kampf gebrauchen, aber für ein Langsword der Waffen grösse M müssen sie beide Hände zum Kämpfen gebrauchen.
<b>Type (Waffentyp):</b>	Waffen werden in drei Waffentypen eingeteilt: <b>Bludgeoning (Zerquetschend)</b> , <b>Piercing (Durchdringend)</b> und <b>Slashing (Schneidend)</b> . Der Waffentyp bestimmt die Art des Schadens, den die Waffe verursacht sowie die Art der Wunde bei einem kritischen Treffer.
<b>Speed Factor (Geschwindigkeitsfaktor):</b>	Diese Zahl gibt die Geschwindigkeit in Segmenten an, die man für das Bereitmachen einer Waffe in einer Kampfrunde benötigt. Je höher die Zahl, desto langsamer (schwerfälliger) ist die Waffe.
<b>Melee Reach (Reichweite im Nahkampf):</b>	Alle Nahkampfwaffen werden in eine Nahkampfreichweite von <b>1, 2 oder 3 Quadraten</b> eingestuft. Eine Reichweite von 1 erlaubt es dem Anwender dieser Waffe, ein beliebiges Ziel 1 Quadrat entfernt von ihm anzugreifen, eine Waffe mit Reichweite 2 ermöglicht es dem Anwender, Ziele 1 oder 2 Quadrate entfernt von ihm anzugreifen usw. <b>ABER:</b> Eine Waffe mit Reichweite 3 kann <b>NICHT</b> dazu verwendet werden, ein Ziel anzugreifen, welches sich nur ein Quadrat weit entfernt vom Angreifer befindet, der Angreifer kann nur Ziele angreifen, die sich 2 oder 3 Quadrate entfernt von ihm befinden.

## AD&D 2nd Edition - Modified Weapons Table (LL)

**Missile R.O.F. :**  
**(Rate Of Firing)**  
**(Schussgeschwindigkeit)**

Diese Zahl gibt die Anzahl der Geschosse an, die eine Geschosswaffe in einer Kampfrunde abfeuern kann. Selbstverständlich kann ein Charakter nicht mehrere Geschosse pro Kampfrunde abfeuern, wenn er nur noch ein solches Geschoss übrig hat.

**Missile Range:**  
**(Schussreichweite)**

Die Schussreichweite wird in drei Zahlen unterteilt, die die drei verschiedenen Reichweiten **in Quadranten** repräsentieren: Die erste Zahl definiert die **äusserste Kurzdistanzreichweite**, die zweite die **äusserste Mitteldistanzreichweite** und die dritte die **äusserste Langdistanzreichweite**. Beispiel: Ein Dolch hat die Reichweiten 2/4/6. Wirft ein Charakter den Dolch auf ein 2 Quadrate entferntes Ziel, ist dies ein **Kurzdistanzschuss**, auf ein 4 Quadrate entferntes Ziel ist es ein **Mitteldistanzschuss** und auf ein 6 Quadrate entferntes Ziel ist es ein **Langdistanzschuss**. Geschossreichweiten werden in Dungeon Squares (Dungeoquadrate) gemessen, von denen ein solches Quadrat **5 Fuss (1.50m)** entspricht. **Nur im Freien** oder **offenem Schlachtfeld** werden die Quadrate in 5 Yards (4.50m) eingeteilt.

**Damage (Schaden):**

Der minimale sowie maximale Schaden einer Waffe (**exklusive** Boni von Charakterattributen und/oder -fertigkeiten wie z.B. hohe Körperstärke/Geschicklichkeit und/oder Waffenspezialisierung).

**Knockdown (Niederschlag):**

Der **knockdown die** (Niederschlagswürfelwurf) ist der jeweiligen Waffe in der Rubrik "**Knock down**" zugeordnet und wird jedes mal bei einem Treffer gewürfelt. Ist der Wurf erfolgreich, kann der Gegner durch die Wucht des Schlages niedergestreckt werden.