

Waffenhalterungen	Gewicht (g)	Preis (TG)	WF
Einfacher Waffengürtel (Leder, für 5 Waffen)	280	28	50
Verzierter Waffengürtel (Leder, mit S. und G., 6 Waffen)	560	70	53
Einfache Dolchscheide (Leder)	200	10	33
Verzierte Dolchscheide (Leder, mit Silber und Gold)	400	50	36
Einfache Schwertscheide (Leder)	900	25	30
Verzierte Schwertscheide (Leder, mit Silber und Gold)	1400	68	33
Ritter-Schwertscheide (aus Metall)	2000	130	60
Claymore-Gürtel (für einen ZH auf dem Rücken)	150	25	50

Schilder				Gewicht (g)	Preis (TG)	WF
Schildart	KAP(k)/ZE	VW-Bonus	VW-Malus			
Faustschild	1	2	2	1200	80	120
Beschützer	1	2	2	1300	50	70
Rautenschild	1	3	3	1600	70	90
Adarga	2	4	4	1500	80	80
Halbrundschild	2	4	4	2000	130	60
Tartsche	3	4	4	2200	110	100
Rundschild	3	3	3	3000	140	100
Dreieckschild	3	4	4	3500	180	140
Rondache	4	3	3	4000	250	160
Ovaltartsche	4	5	5	4500	350	160
Buckelschild	6	6	6	6000	500	200
Papierheraldik	6	6	6	6500	500	220
Rosstirnschild	6	6	6	7000	550	250
Lilienschild	6	7	7	7000	550	300
Rechteckschild	6	7	7	7200	580	300
Langspitzschild	6	8	8	7500	600	120
Pavese	8	8	7	8000	450	120
Towerschild	10	10	9	9000	700	500
Setztartschen	12	13	13	12000	1000	400
Wehrmäntel	12	15	14	13000	1500	420
Tarras	12	20	15	15000	2000	450

Rüstungen				Gewicht (g)	Preis (TG)	WF
Rüstungsart	und SF	BBE	mi. B.-KAP			
Normale Kleidung (NK)	3	11	0	versch.	versch.	=
Wattierte Kleidung (WK)	4	10	10	2000	60	50
Lederrüstung (LR)	6	9	30	4000	100	90
Krötenhaut (LR)	7	9	40	5000	150	110
Lamellenrüstung (KH)	8	8	60	7000	800	160
Kettenhemd (KH)	8	8	60	8000	700	150
Ringelpanzer (KH)	9	7	80	10000	900	170
Schuppenpanzer (SP)	11	6	100	15000	3000	200
Hartholzarnisch (SP)	12	7	100	17000	2000	160
Fünflagenharnisch (PP)	12	5	110	16000	3000	210
Plattenpanzer (PP)	13	4	120	17000	3700	220
Spiegelpanzer (VH)	14	5	120	17000	nicht mögl.	?
Vollharnisch (VH)	15	4	160	25000	5000	250

Helme (für Zak's verboten)	SF	Gewicht (g)	Preis (TG)	WF
Agyrischer Eisenhut (Helm 1, Lauschen noch möglich) 4		1000	100	85
Schaller (Helm 2, bei Schlag aber zusätzlich -10 VIP und -100 KAP sowie -2->/-20->. Kein Lauschen möglich. Verkleinert bei Wurf- und Schusswaffen die Chance für einen Kopftreffer um 3%) 6		1800	130	100
Sturmhaube (aus Mayotte, Helm 2, Lauschen noch möglich, Verkleinert bei Schuss- und Wurfwaffen die Chance für einen Kopftreffer um 3%) 8		2200	180	140
Topfhelm (Helm 3, bei Schlag aber zusätzlich -16 VIP und -200 KAP sowie -4->/-40->. K. L. m.. Kopftreffer-Chance bei Wurfwaffen -3%, Schusswaffen -5%) 10		1800	200	100
Beckenhaube (Helm 3, bei Treffer aber zus. -10 VIP und -100 KAP sowie -2->/-20->. K. L. m.. Kopftreffer-Chance bei Wurfwaffen -5%, Schusswaffen -4%) 12		3500	300	160
Visierhelm (aus Yith, Helm 3, k. L. m.. Kopftreffer-Chance bei Wurf- und Schusswaffen -6%) 14		3500	500	190

Stichwaffen (SW)	BSP	KKB	Gramm	TG	WF
Messer	1W4+3	-2	150	6	40
Jagdmesser	1W4+3	-2	370	13	50
Dolch	1W4+3	-2	390	11	45
Langdolch	1W6+4	0	700	35	45
Schwerer Dolch	1W6+3	0	800	20	60
Tinorischer Dolch (nur für Magier)	1W4+4	-1	850	27	40
Gandramesischer Dolch	1W4+4	-1	860	55	80
Drachenzahn	1W6+4	0	900	130	130
Sax (mittelding zwischen Dolch und Kurzsword)	1W4+4	0	1000	80	100

Schwerter und Zweihänder - Waffen (S)	BSP	KKB	Gramm	TG	WF
Backsword	1W4+6	1	1600	160	105
Turniersword	1W6+3	0	1200	220	80
Kurzsword	1W6+6	1	1300	80	100
Carrömer Säbel	1W8+7	1	2200	180	120
Anderthalbhänder (ZH)	1W10+9	2	3000	800	130
Breitsword (ZH)	1W10+9	3	3500	750	140
Ritter(Lang-)sword (ZH)	1W10+10	3	3500	800	130
Claymore (ZH)	1W10+11	3	3800	1100	140
Barbarensword	1W10+11	4	2800	1000	190
Bastardsword (ZH)	1W10+11	3	3100	900	135
Flamberge (ZH)	1W10+14	4	3600	1300	130
Zweihänder (ZH)	1W10+16	4	4500	2000	160
No-Dachi (ZH)	1W10+17	3	4000	2500	150
Riesensichel (ZH)	1W10+18	4	4500	3000	180
Schlachtsword (ZH)	1W12+20	6	6300	2000	260

Säbel und Schneid-Waffen (S)	BSP	KKB	Gramm	TG	WF
Haumesser (Machete)	1W4+7	2	1700	170	110
Entermesser	1W4+7	1	1600	150	100
Sichel	1W4+3	-2	600	16	35
Fleischerbeil	1W6+6	2	1200	11	60
Säbel	1W8+8	2	1400	100	94

Waffen der Armeen (STG)	BSP	KKB	Gramm	TG	WF
Pike (3 Meter)	1W8+8	2	3800	600	100
Drachentöter (4 Meter, für mehrere Zwerge)	4W6+15	8	10000	56000	380
Hellebarde (2 Meter)	1W8+10	3	3400	750	130
Glefe (2 Meter)	1W8+7	2	3600	720	150
Hakenspieß (2,5 Meter)	1W8+9	3	3300	550	140
Partisane (2 Meter)	1W8+9	2	3000	580	140
Wurmsspieß (1,8 Meter)	1W8+8	2	3500	940	170
Langaxt (auch "SSK"; 1,8 Meter)	1W10+12	5	5800	1050	187
Sturmsense (1,8 Meter)	1W8+9	2	3400	520	140
Kriegsflegel (SSK; 1,5 Meter)	1W8+8	4	3500	580	150

Stäbe und Speere	BSP	KKB	Gramm	TG	WF
Bronzestab (2 Meter)	1W10+12	3	4000	1600	130
Kampfstab (1,5 Meter)	1W6+3	3	3500	85	120
Holzspeer	1W6+5	1	2800	42	68
Speer	1W6+7	2	3500	110	75
Jagdspieß	1W6+7	2	3500	270	80

Stoßspeer	1W10+14	3	4000	240	90
Dreizack	1W6+8	2	3800	160	84

Keule und Kette (LSK)	BSP	KKB	Gramm	TG	WF
Stuhlbein	1W6	1	1000	-	45
Fackel	1W6+2	1	1000	s.o.	45
Knüppel	1W6+4	2	1500	30	50
Keule	1W6+7	2	2000	120	70
Spitzhacke (SSK)	1W8+16	4	6000	200	140
Vorschlaghammer (SSK)	1W8+14	4	8000	240	160
Rabenschnabel	1W8+12	3	3000	520	220
Streitkolben	1W8+12	3	4000	400	200
Streithammer	1W8+13	3	2500	290	140
Maquahuilt (auch Brabakbengel)	1W8+14	3	3800	350	160
Eisenhammer	1W8+12	3	4000	290	150
Morgenstern (SSK)	1W8+18	4	6000	550	180
Kriegshammer (SSK)	1W8+22	5	7000	650	180
Kettenstab	1W6+4	2	2700	500	185

Waffen der Eleganz (S)	BSP	KKB	Gramm	TG	WF
Florett (SW, WVT = S)	1W4+7	1	1000	70	80
Rapier (SW, WVT = S))	1W4+5	0	1200	90	65
Degen	1W4+4	0	1100	80	60
Hakendolch (SW)	1W4+2	0	2000	150	73

Waffen der List (SW)	BSP	KKB	Gramm	TG	WF
Thrakdul (Hohlraum für Gift, trocknet 10%/Tag)	1W4+3	-1	150	480	45
Ogerfänger (besitzt Widerhaken)	1W6+2	0	900	360	50
Schlagring	1W6	1	200	110	70
Orchidee	1W4+3	0	1100	1200	65
Veteranenhand	1W6+3	1	1800	980	80

Axe (LSK)	BSP	KKB	Gramm	TG	WF
Beil	1W6+7	2	2000	65	97
Wurfbeil	1W6+8	2	1500	100	90
Schneidzahn	1W6+10	2	1200	170	114
Kriegsbeil	1W8+9	3	3000	155	137
Holzfälleraxt (SSK)	1W10+9	3	4700	240	85
Felsspalter (SSK, für Zwerge)	1W12+16	5	6500	950	155
Kriegsaxt (SSK)	1W10+18	5	6800	700	140
Streitaxt (SSK)	1W12+17	5	6600	900	130
Riesenaxt (SSK)	1W12+16	5	7700	800	170
Barbarenschlachtaxt (SSK)	1W12+22	6	8500	1800	180

Wurf Waffen	BSP	KKB	Reichweite	Gewicht	Preis	WF
Flasche	1W4+1	0	(KK*2) Meter	>200	*	*1
Stein	1W4+2	0	(KK*2) Meter	>300	-	70
Steinschleuder (1 ZE Spanndauer)	1W4+6	1	100 Meter	450	15	35
Schleudersteine (50 St. / Beutel)				2500	10	150
Stahlkugelschleuder (1 ZE Sd.)	1W4+6	2	100 Meter	800	60	50
Schl. Stahlkugeln (BSP+5, 20/B.)				700	100	100
Shake (lethonischer Wurfpeil)	1W4+5	-2	15 Meter	40	40	80
Shurikin (lethonischer Wurfstern)	1W4+5	-1	15 Meter	50	40	90
Chakram (Wurfscheibe aus Argor)	1W4+6	0	18 Meter	150	50	65
Gorn'sches Wurfmesser	1W6+5	-1	15 Meter	800	100	60
Kriegsbumer. (gesch, Handschuh)	1W4+7	1	30 Meter	700	90	100
Kriegsbola (1 ZE Vorbereitung)	1W6+6	1	12 Meter	1800	140	60
Pilum (Wurfspeer, 3 Meter lang)	1W10+10	2	16 Meter	1100	240	80

Schusswaffen	BSP	KKB	Reichweite	Gewicht	Preis	WF
Blasrohr (BSP ohne Gift)	1W4+3	-1	35	850	30	80
Blasrohrpeile (30 St.in Dose)				900	30	55
Kurzbogen (Eibenholz, 1ZE Sd.)	1W8+9	3	100	1550	150	50
Kompositbogen (1ZE Sd.)	1W10+12	3	100	1900	200	58
kurzer Kampfbogen (1ZE Sd.)	1W10+14	4	120	2000	300	65
kurzer Kriegsbogen (1ZE Sd.)	1W10+16	4	120	2200	330	65
Kurzbogen-Pfeile (10 St.à 200g)				2600	40	45
Langbogen (Eibenholz, 1ZE Sd.)	1W10+15	4	180	1800	250	60
langer Kampfbogen (1ZE Sd.)	1W10+18	5	160	2400	350	70
langer Kriegsbogen (1ZE Sd.)	1W10+20	5	160	2600	450	70
Langbogen-Pfeile (10 St.à 300g)				3700	50	45
leichte Armbrust	#	#	#	#	#	#
mit Spannhebel (5 ZE Sd.)	1W10+24	5	40	2800	300	80
mit Spannwinde (5 ZE Sd.)	1W10+26	5	40	3500	340	70
schwere Armbrust	#	#	#	#	#	#
mit Spannhebel (5 ZE Sd.)	1W10+28	6	50	3800	400	90
mit Spannwinde (5 ZE Sd.)	1W10+30	6	50	4500	450	80
Repetierarmbrust (2 ZE Sd.)	1W10+17	5	30	5000	500	100
Armbrust-Bolzen (10 St., Beutel)				3000	100	75