

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Markel
Standard						
Handwaffe	1 GK	1	Verbreitet	Durchschnitt	+STB+4	-
Improvisierte Waffe	Keiner	-	Keine	Verschieden	+STB+1	Stumpf
Dolch	16 S	0	Verbreitet	Sehr kurz	+STB+2	-
Messer	8 S	0	Verbreitet	Sehr kurz	+STB+1	-
Schild (Buckler)	18 S, 2 G	0	Verbreitet	Persönlich	+STB+1	Defensiv, Schild 1, Stumpf
Schild	2 GK	1	Verbreitet	Sehr kurz	+STB+2	Defensiv, Schild 2, Stumpf
Schild (Groß)	3 GK	3	Verbreitet	Sehr kurz	+STB+3	Defensiv, Schild 3, Stumpf
Kavallerie						
Reiterhammer (2H)	3 GK	3	Knapp	Lang	+STB+5	Betäubend
Lanze	1 GK	3	Selten	Sehr lang	+STB+6*	Durchbohrend, Wuchtig
Fechten						
Florett	5 GK	1	Knapp	Durchschnitt	+STB+3	Durchbohrend, Präzise, Schnell, Stumpf
Rapier	5 GK	1	Knapp	Lang	+STB+4	Durchbohrend, Schnell
Waffenlos						
Waffenlos	Keiner	0	Keine	Persönlich	+STB+0	Stumpf
Schlagring	2 S, 6 G	0	Verbreitet	Persönlich	+STB+2	-
Flegel						
Dreschflegel	10 S	1	Verbreitet	Durchschnitt	+STB+3	Ablenkend, Umwickelnd, Unpräzise
Flegel	2 GK	1	Knapp	Durchschnitt	+STB+5	Ablenkend, Umwickelnd
Kriegsflegel (2H)	3 GK	2	Selten	Lang	+STB+6	Ablenkend, Ermüdend, Umwickelnd, Wuchtig
Parade						
Parierdolch	1 GK	0	Selten	Sehr kurz	+STB+2	Defensiv
Klingenbrecher	1 GK, 2 S, 6 G	1	Knapp	Kurz	+STB+3	Defensiv, Klingenfänger
Stangenwaffe						
Hellebarde (2H)	2 GK	3	Verbreitet	Lang	+STB+4	Defensiv, Durchbohrend, Durchschlagend
Speer (2H)	15 S	2	Verbreitet	Sehr lang	+STB+4	Durchbohrend
Pike (2H)	18 S	4	Selten	Gewaltig	+STB+4	Durchbohrend
Kampfstab (2H)	3 S	2	Verbreitet	Lang	+STB+4	Betäubend, Defensiv
Zweihändig						
Langes Schwert (2H)	8 GK	3	Knapp	Lang	+STB+5	Defensiv, Verwundend
Zweihandaxt (2H)	4 GK	3	Knapp	Lang	+STB+6	Durchschlagend, Ermüdend, Wuchtig
Kriegshacke (2H)	9 S	3	Verbreitet	Durchschnitt	+STB+5	Durchbohrend, Langsam, Verwundend
Kriegshammer (2H)	3 GK	3	Verbreitet	Durchschnitt	+STB+6	Betäubend, Langsam, Verwundend
Zweihänder (2H)	10 GK	3	Knapp	Lang	+STB+5	Durchschlagend, Verwundend

Table 0.1: *Lanzen zählen als Improvisierte Waffe, wenn sie in einer Runde eingesetzt werden, in der du keinen Sturmangriff durchgeführt hast.

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Reichweite	Schaden	Qualitäten und Makel
Schießpulver*						
Donnerbüchse* (2H)	2 GK	1	Knapp	20	8	Gefährlich, Nachladen 2, Radius 3
Hochland-Langbüchse* (2H)	100 GK	3	Exotisch	100	9	Akkurat, Nachladen 4, Präzise
Muskete* (2H)	4 GK	2	Knapp	50	9	Gefährlich, Nachladen 3
Pistole*	8 GK	0	Selten	20	8	Pistole, Nachladen 1
Bogen						
Elfenbogen (2H)	10 GK	2	Exotisch	150	+STB+4	Präzise, Verwundend
Langbogen (2H)	5 GK	3	Knapp	100	+STB+4	Verwundend
Bogen (2H)	4 GK	2	Verbreitet	50	+STB+3	-
Kurzbogen (2H)	3 GK	1	Verbreitet	20	+STB+2	-
Armbrust						
Handarmbrust	6 GK	0	Knapp	10	7	Pistole
Schwere Armbrust (2H)	7 GK	3	Selten	100	9	Nachladen 2, Verwundend
Armbrust (2H)	5 GK	2	Verbreitet	60	9	Nachladen 1
Technicus*						
Bündelmuskete* (2H)	10 GK	3	Selten	30	9	Gefährlich, Nachladen 5, Repetierend 4
Bündelpistole*	15 GK	1	Selten	10	8	Gefährlich, Nachladen 4, Pistole, Repetierend 4
Fesseld**						
Lasso	6 S	0	Verbreitet	STBx2	-	Fesselnd
Peitsche	5 S	0	Verbreitet	6	+STB+2	Fesselnd
Explosiv						
Bombe	3 GK	0	Selten	STB	12	Gefährlich, Radius 5, Wuchtig
Brandflasche	1 GK	0	Knapp	STB	Speziell***	Gefährlich, Radius 4
Schleuder						
Schleuder	1 S	0	Verbreitet	60	6	-
Stabschleuder (2H)	4 S	2	Knapp	100	7	-
Werfen						
Bola	10 S	0	Selten	STBx3	+STB	Fesselnd
Pfeil	2 S	0	Knapp	STBx2	+STB+1	Durchbohrend
Wurfspeer	10 S, 6 G	1	Knapp	STBx3	+STB+3	Durchbohrend
Stein	-	0	Verbreitet	STBx3	+STB	-
Wurfaxt	1 GK	1	Verbreitet	STBx2	+STB+3	Durchschlagend
Wurfmesser	18 S	0	Verbreitet	STBx2	+STB+2	-

Table 0.2: * Alle Schießpulver- und Technicus-Waffen haben die Qualitäten Schießpulver und Verwundend.

** Fesselnd-Waffen haben keine Reichweiten-Stufen, nur die hier angegebene Reichweite.

*** Eine Brandflasche verursacht bei jedem betroffenen Ziel 1+EG Brennend-Zustände.

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Reichweite	Schaden	Qualitäten und Makel
Schießpulver und Technicus						
Kugel und Pulver (12)	3 S, 3 G	0	Verbreitet	Wie Waffe	+1	Durchbohrend, Rüstungsbrechend
Improvisierte Kugeln und Pulver	3 G	0	Verbreitet	Halbe Waffe	-	-
Kleine Kugeln und Pulver	3 S, 3 G	0	Verbreitet	Wie Waffe	-	Radius +1
Bogen						
Pfeil (12)	5 S	0	Verbreitet	Wie Waffe	-	Durchbohrend
Elfenpfeil	6 S	0	Exotisch	+50	+1	Akkurat, Durchbohrend, Rüstungsbrechend
Armbrust						
Bolzen (12)	5 S	0	Verbreitet	Wie Waffe	-	Durchbohrend
Schleudder						
Bleikugel (12)	4 G	0	Verbreitet	-10	+1	Betäubend
Steinkugel (12)	2 G	0	Verbreitet	Wie Waffe	-	Betäubend

Rüstung	Preis	TP	Verfügbarkeit	Abzug	Trefferzonen	RP	Qualitäten und Markel
Weiches Leder*							
Gambeson	12 S	1	Verbreitet	-	Arme, Körper	1	-
Lederwams	10 S	1	Verbreitet	-	Körper	1	-
Lederbeinlinge	14 S	1	Verbreitet	-	Beine	1	-
Lederkappe	8 S	0	Verbreitet	-	Kopf	1	Partiell
Gekochtes Leder							
Lederpanzer	18 S	2	Knapp	-	Körper	2	Schwachpunkte
Kette**							
Kettenbeinlinge	2 GK	3	Knapp	-	Beine	2	Flexibel
Kettenbrünne	3 GK	3	Verbreitet	-	Arme, Körper	2	Flexibel
Kettenhaube	1 GK	2	Knapp	-10 Wahrnehmung	Kopf	2	Flexibel, Partiell
Kettenhemd	2 GK	2	Knapp	-	Körper	2	Flexibel
Platte**							
Kürass	10 GK	3	Knapp	-	Körper	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Offener Helm	2 GK	1	Verbreitet	-10 Wahrnehmung	Kopf	2	Partiell
Plattenarme	8 GK	3	Selten	-	Arme	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Plattenbeine	10 GK	3	Selten	-10 Schleichen	Beine	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Helm	3 GK	2	Selten	-20 Wahrnehmung	Kopf	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich