

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
<b>Standard</b>						
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
<b>Kavallerie</b>						
Reiterhammer (2H)	3 GK	3	Knapp	Lang	+STB+5	Betäubend
Lanze	1 GK	3	Selten	Sehr lang	+STB+6*	Durchbohrend, Wuchtig
<b>Fechten</b>						
Florett	5 GK	1	Knapp	Durchschnitt	+STB+3	Durchbohrend, Präzise, Schnell, Stumpf
Rapier	5 GK	1	Knapp	Lang	+STB+4	Durchbohrend, Schnell
<b>Waffenlos</b>						
Waffenlos	Keiner	0	Keine	Persönlich	+STB+0	Stumpf
Schlagring	2 S, 6 G	0	Verbreitet	Persönlich	+STB+2	-
<b>Flegel</b>						
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
<b>Parade</b>						
Parierdolch	1 GK	0	Selten	Sehr kurz	+STB+2	Defensiv
Klingenbrecher	1 GK, 2 S, 6 G	1	Knapp	Kurz	+STB+3	Defensiv, Klingenfänger
<b>Stangenwaffe</b>						
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
<b>Zweihändig</b>						
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

\*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
<b>Schießpulver*</b>						
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
<b>Bogen</b>						
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	-
<b>Armbrust</b>						
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
<b>Technicus*</b>						
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
<b>Fesseld**</b>						
Lasso	6 S	0	Verbreitet	STBx2	-	Fesselnd
Peitsche	5 S	0	Verbreitet	6	+STB+2	Fesselnd
<b>Explosiv</b>						
Bombe	3 GK	0	Selten	STB	12	Gefährlich, Radius 5, Wuchtig
Brandflasche	1 GK	0	Knapp	STB	Speziell***	Gefährlich, Radius 4
<b>Schleuder</b>						
Schleuder	1 S	0	Verbreitet	60	6	-
Stabschleuder (2H)	4 S	2	Knapp	100	7	-
<b>Werfen</b>						
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	-

\* 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
<b>Schießpulver und Technicus</b>						
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
<b>Bogen</b>						
Pfeil (12)	5 S	0	Verbreitet	Wie Waffe	-	Durchbohrend
Elfenpfeil	6 S	0	Exotisch	+50	+1	Akkurat, Durchbohrend, Rüstungsbrechend
<b>Armbrust</b>						
Bolzen (12)	5 S	0	Verbreitet	Wie Waffe	-	Durchbohrend
<b>Schleudder</b>						
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
<b>Weiches Leder*</b>							
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
<b>Gekochtes Leder</b>							
Lederpanzer	18 S	2	Knapp	-	Körper	2	Schwachpunkte
<b>Kette**</b>							
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
<b>Platte**</b>							
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

\* Weiches Leder kann ohne Abzüge unter jeder anderen Rüstung getragen werden.

\*\* Irgendwelche Kette oder Platte zu tragen verursacht jeweils einen Abzug von -10 auf Schleichen.

Transport und Aufbewahrung				
Gegenstand	Preis	TP	Last	Verf.
Beutel	4 G	0	1	Verbreitet
Fass	8 S	6	12	Verbreitet
Fässchen	3 S	2	4	Verbreitet
Flasche	5 S	0	0	Verbreitet
Großer Sack	1 S, 6 G	3	6	Verbreitet
Krug	3 S, 2 G	1	1	Verbreitet
Lederrolle für Schriften	16 S	0	0	Knapp
Rucksack	4 S, 10 G	2	4	Verbreitet
Sack	1 S	2	4	Verbreitet
Satteltaschen	18 S	4	8	Verbreitet
Trinkschlauch	1 S, 8 G	1	1	Verbreitet
Umhängetasche	1 S	1	2	Verbreitet
Zinnbecher	4 S	0	0	Verbreitet

Speisen, Getränke und Unterkünfte				
Gegenstand	Preis	TP	Last	Verf.
Bier (Humpen)	3 G	0		Verbreitet
Bierfass	3 S	2		Verbreitet
Bugmans XXXXXX	9 G	0		Exotisch
Essen im Gasthaus	1 S	0		Verbreitet
Gemeinschaftsunterkunft (pro Nacht)	10 G	-		Verbreitet
Lebensmittel (pro Tag)	10 G	1		Verbreitet
Rationen (pro Tag)	2 S	0		Verbreitet
Schnaps (Krug)	2 S	0		Verbreitet
Stall (pro Nacht)	10 G	-		Verbreitet
Wein & Schnaps (Becher)	1 S	0		Verbreitet
Wein (Flasche)	10 G	0		Verbreitet
Zimmer (pro Nacht)	10 S	-		Verbreitet

Bücher und Dekumente				
Gegenstand	Preis	TP	Last	Verf.
Amtliches Dokument	3 S	0		Verbreitet
Buch (Apotheker)	8 GK	1		Knapp
Buch (Gesetz)	15 GK	1		Selten
Buch (Kryptographie)	8 GK	1		Exotisch
Buch (Kunst)	5 GK	1		Knapp
Buch (Magie)	20 GK	1		Exotisch
Buch (Medizin)	15 GK	1		Selten
Buch (Religion)	1 GK	1		Verbreitet
Buch (Technicus)	3 GK	1		Knapp
Flugblatt	1 S	0		Verbreitet
Gildenlizenz	-	0		-
Karte	3 GK	0		Knapp
Pergament (Seite)	1 S	0		Verbreitet

Kleidung und Zubehör				
Gegenstand	Preis	TP	Last	Verf.
Amulett	2 G	0		Verbreitet
Gesichtspuder	10 S	0		Verbreitet
Gugel oder Maske	5 S	0		Verbreitet
Handschuhe	4 S	0		Verbreitet
Höfische Gewandung	12 GK	1		Knapp
Hut	4 S	0		Verbreitet
Kleidung	6 S	1		Verbreitet
Kostüm	1 GK	1		Knapp
Mantel	18 S	1		Verbreitet
Parfum	10 S	0		Verbreitet
Religiöses Symbol	6 S, 8 G	0		Verbreitet
Robe	2 GK	1		Verbreitet
Schmuck		0		Verbreitet
Schuhe	5 S	0		Verbreitet
Siegelring	5 GK	0		Selten
Spazierstock	3 GK	1		Verbreitet
Stecknadeln (6)	10 S	0		Knapp
Stiefel	5 S	1		Verbreitet
Tätowierung	4 S	0		Knapp
Umhang	10	1		Verbreitet
Uniform	1 GK, 2 S	1		Knapp
Zepter	8 GK	1		Selten

Tiere und Fahrzeuge					
Gegenstand	Preis	TP	Last	Verf.	
Affe	10 GK	2	1		Selten
Brieftaube	3 S	1	0		Knapp
Faltboot	2 GK	6	10		Knapp
Flussboot	225 GK	-	300		Selten
Huhn	5 G	1	0		Verbreitet
Hundehalsband mit Leine	1 S, 7 G	0	-		Verbreitet
Jagdhund	2 GK	-	0		Selten
Karren	20 GK	-	25		Verbreitet
Kutsche	150 GK	-	80		Selten
Leichtes Schlachtross	70 GK	-	18		Verbreitet
Maultier	5 GK	-	14		Verbreitet
Pony	10 GK	-	14		Verbreitet
Reitpferd	15 GK	-	16		Verbreitet
Ruderboot	6 GK	-	60		Knapp
Sattel und Geschirr	6 GK	4	-		Verbreitet
Schlachtross	230 GK	-	20		Knapp
Wagen	75 GK	-	30		Verbreitet
Würmer (6)	1 G	0	-		Verbreitet
Zugpferd	4 GK	-	20		Verbreitet

Werkzeuge und Ausrüstung			
Gegenstand	Preis	TP	Verf.
Abakus	3 S, 4 G	0	Knapp
Angelhaken (12)	1 S	0	Verbreitet
Besen	1 S, 6 G	2	Verbreitet
Bootshaken	5 S	1	Verbreitet
Brecheisen	2 S, 6 G	1	Verbreitet
Dietriche	15 S	0	Knapp
Eimer	2 S, 6 G	1	Verbreitet
Eisenbolzen	1 S	0	Verbreitet
Feldhacke	4 S	2	Verbreitet
Gegengiftset	3 GK	0	Knapp
Gelenkeisen	18 S	0	Knapp
Hammer	3 S	0	Verbreitet
Handspiegel	1 GK, 1 S, 6 G	0	Exotisch
Kamm	10 G	0	Verbreitet
Krücke	3 S	2	Verbreitet
Leselinse	3 GK	0	Selten
Malerpinsel	4 S	0	Verbreitet
Meißel	4 S, 2 G	0	Verbreitet
Messer	8 S	0	Verbreitet
Mörser & Stößel	14 S	0	Verbreitet
Nägels (12)	2 G	0	Verbreitet
Ohröffel	2 S	0	Knapp
Pinzette	1 S	0	Knapp
Rechen	4 S, 6 G	2	Verbreitet
Reisigbesen	10 G	2	Verbreitet
Richterhammer	1 GK	0	Knapp
Säge	6 S	1	Verbreitet
Schlüssel	1 S	0	Verbreitet
Schreibfeder	3 S	0	Verbreitet
Schreibzeug	2 GK	0	Knapp
Schrubber	1 S	2	Verbreitet
Sichel	1 GK	1	Verbreitet
Spaten	8 S	2	Verbreitet
Spitzhacke	18 S	1	Knapp
Stange (3 Meter)	8 S	3	Verbreitet
Stempel, graviert	5 GK	0	Knapp
Teleskop	5 GK	0	Selten
Tierfalle	2 S, 6 G	1	Verbreitet
Verkleidungsset	6 S, 6 G	0	Knapp
Zange, Stahl	16 S	0	Verbreitet

Drogen und Gifte			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Alraunwurzel	1 GK	0	Selten
Grünkappiger Wahnpilz	5 GK	0	Exotisch
Herztod	40 GK	0	Exotisch
Hexenwurzel	4 S	0	Selten
Mondblume	5 GK	0	Knapp
Ranalds Entzücken	18 S	0	Knapp
Schwarzer Lotus	20 GK	0	Exotisch
Spucke	1 GK, 5 S	0	Selten

Sonstige Ausrüstung			
Gegenstand	Preis	TP	Verf.
Ball	5 G	0	Verbreitet
Besteck	3 S, 6 G	0	Verbreitet
Davrich-Laterne	2 GK	1	Selten
Decke	8 G	0	Verbreitet
Instrument	2 GK	1	Selten
Kerze (Dutzend)	1 S	0	Verbreitet
Kletterhaken	1 GK, 10 G	1	Knapp
Kochtopf	8 S	1	Verbreitet
Kohlestift	10 G	0	Verbreitet
Kreide	10 G	0	Verbreitet
Lampenöl	2 S	0	Verbreitet
Laterne	12 S	1	Verbreitet
Lumpen	1 G	0	Verbreitet
Pfanne	7 S, 6 G	1	Verbreitet
Pfeife und Tabak	3 S, 4 G	0	Knapp
Plakat	1 S	2	Verbreitet
Plane (Leinwand)	8 S	1	Verbreitet
Puppe	2 S	0	Verbreitet
Schlafrolle	6 S	1	Verbreitet
Schüssel	1 S	0	Verbreitet
Seil (10 Meter)	8 S, 4 G	1	Verbreitet
Spielkarten (Satz)	1 S	0	Verbreitet
Stock	1 S	0	Verbreitet
Sturmlaterne	1 GK	1	Knapp
Tasse	8 G	0	Verbreitet
Teller	1 S	0	Verbreitet
Verband	4 G	0	Verbreitet
Würfel	10 G	0	Verbreitet
Zelt	12 S	2	Knapp
Zunderkästchen	4 S, 2 G	0	Verbreitet
Zündholz	1 G	0	Verbreitet

Kräuter und Tränke			
Gegenstand	Preis	TP	Verf.
Belebender Trank	18 S	0	Knapp
Erdwurzel	5 GK	0	Knapp
Faxyryll	15 S	0	Exotisch
Heilender Umschlag	12 S	0	Verbreitet
Heiltrank	10 S	0	Knapp
Nachtschatten	3 GK	0	Selten
Salwort	12 S	0	Verbreitet
Verdauungstonikum	3 S	0	Verbreitet

Prothesen			
Gegenstand	Preis	TP	Verf.
Augenklappe	6 G	0	Verbreitet
Falsches Auge	1 GK	0	Selten
Falsches Bein	16 S	2	Knapp
Göldene Nase	18 S	0	Knapp
Haken	3 S, 4 G	1	Verbreitet
Holzzähne	10 S	0	Selten
Technicus-Wunderwerk	20 GK	1	Exotisch

Mietlinge				
Mietling	Kurze Aufgabe	Tag	Woche	Anmerkungen
Ortskundiger Führer	5 G	15 G	10 S	Arbeitet unabhängig, ohne Anführen-Würfe
Abgebrühter Söldner	3 S	9 S	3 GK, 12 S	Erwartet als Gefahrenzulage einen Anteil der Beute
Advokat	3 S	9 S	3 GK, 12 S	Ein einzelnes Dokument zu erstellen kostet 2-4 Schillinge
Lastenträger	1 S	3 S	1 GK, 4 S	Trägt 10 Lastenpunkte
Schreiber	2 S	6 S	2 GK, 8 S	Kann auch 1-2 gebräuchliche Sprachen übersetzen
Doktor	5 S	15 S	5 GK	Eine einzelne Visite zur medizinischen Versorgung kostet 4-6 Schillinge