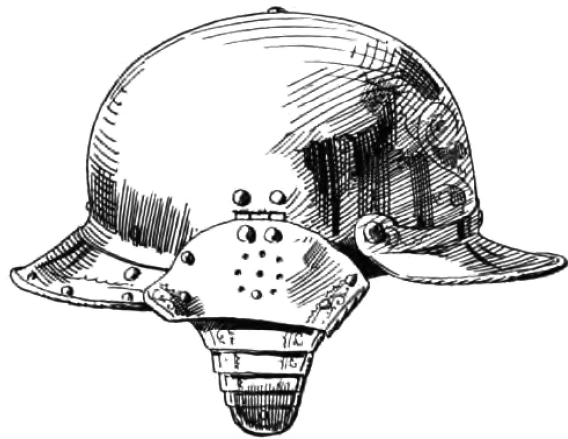


Alternative Regel für den Verbrauch von Munition: Wird beim Angriff eine 1 gewürfelt, ist die Munition verbraucht.

| Waffe        | Gold | Bemerkung   |
|--------------|------|---|
| Kriegsaxt    | 7    | zweihändig, Türen einschlagen   |
| Handaxt      | 4    | kann geworfen werden  |
| Armbrust     | 30   | kann mit wenig Training verwendet werden (Stufe 0), kann liegend verwendet werden |
| ↳ 30 Bolzen  | 10   | Verbrauch mit nach dem Kampf prüfen   |
| Langbogen    | 40   | grosse Reichweite, kann in dichter Formation verwendet werden                     |
| Kurzbogen    | 25   | kann vom Pferd verwendet werden   |
| ↳ 20 Pfeile  | 5    |   |
| Dolch        | 3    | kann geworfen werden, kann versteckt werden                                       |
| Silberdolch  | 30   | kann gegen Lykantrophen in Tierform verwendet werden                              |
| Kurzsword    | 7    | kann in dichter Formation verwendet werden  |
| Langsword    | 10   | kann vom Boden gegen Berittene und umgekehrt verwendet werden                     |
| Zweihänder   | 15   | kann gegen mehrere Gegner gleichzeitig verwendet werden, benötigt viel Platz      |
| Keule        | 3    | stumpf  |
| Kriegshammer | 5    | stumpf  |
| Streitkolben | 5    | stumpf  |
| Stangenwaffe | 7    | zweihändig, kann aus der zweiten Reihe und in dichter Formation verwendet werden  |
| Schleuder    | 2    | benötigt viel Platz   |
| ↳ 30 Steine  | –    | stumpf  |
| Speer        | 3    | kann geworfen werden  |

Bessere Rüstung macht langsam.

| Rüstung | Klasse | Gold | Bemerkung   |
|---------|--------|------|---|
| Leder   | 7      | 20   |   |
| Kette   | 5      | 40   | kein Schleichen, einfaches Ertrinken              |
| Platte  | 3      | 60   | kein Schleichen, einfaches Ertrinken              |
| Schild  | -1     | 10   | kann zerstört werden um einem Angriff zu entgehen |
| Helm    | –      | 10   | hilft auf der Tabelle für Verletzung und Tod      |



| Gegenstand      | Gold | Bemerkung  |
|-----------------|------|--|
| Diebeswerkzeug  | 25   | wird von Dieben für das Öffnen von Schlössern benötigt   |
| 6 Fackeln       | 1    | brennt eine Stunde; kann Tiere ängstigen   |
| Hammer (klein)  | 2    | für Holzpflocke und Keile  |
| Heiliges Symbol | 25   | wird von Klerikern für das Vertreiben von Untoten benötigt   |
| Heiliges Wasser | 25   | schadet Untoten wie brennendes Öl  |
| Holzpflöck      | –    | um Vampire zu pfählen  |
| Holzstab        | 1    | billiger als eine Stangenwaffe um Dinge zu stupsen   |
| 12 Keile        | 1    | hält Türen offen oder geschlossen  |
| Knoblauch       | 1    | eine Halskette, um Vampire fern zu halten  |
| Laterne         | 10   | braucht eine Ölfflasche für vier Stunden   |
| Ölfflasche      | 2    | brennt für zwei Runden für je 1W8 Schaden, wenn es mit einer Fackel in Brand gesetzt wird; eine brennende Öllache ängstigt Tiere |
| Rucksack        | 5    | um weitere Gegenstände zu tragen   |
| Sack (gross)    | 2    | um Schätze zu schleppen  |
| Seil (50')      | 1    | schweres Seil, welches nicht weiter als ein paar Schritte geworfen werden kann   |
| Spiegel         | 5    | für den Nachweis von Vampiren und um Medusen zu bekämpfen  |
| Wegratung       | 15   | 1 Woche; kann Monster ablenken   |
| Wolfsbann       | 10   | hält Werwölfe fern   |

Was nichts kostet, muss gesammelt oder selber gemacht werden, braucht also Zeit und Musse.