

Tabelle Waffen: Werte, Kosten, Gewicht

Bezeichnung	TP	TP-Zuschlag	Gewicht Unzen	Länge in cm	Bruchfaktor	Preis Silbertaler	AT-/PA-Abzüge	Bemerkungen
waffenlos								
Boxen	1W	KK-14	–	–	–	–	–3/–4	
Ringen	1W	–	–	–	–	–	–4/–4	
Hruruzat	2W	KK-15	–	–	–	–	–6/–6	
Stichwaffen								
Messer	1W	KK-16	10	25	5	5	–3/–4	
Vulkanglasdolch	1W	KK-16	30	30	6	50	–3/–4	a
Dolch	1W+1	KK-15	20	30	3	20	–3/–3	
Basiliskenzunge	1W+1	KK-16	25	30	4	25	–3/–3	
Ogerfänger	1W+2	KK-15	30	30	4	95	–3/–3	
Mengbilar	1W+1	KK-16	20	25	6	110	–3/–4	b
Schwerer Dolch	1W+2	KK-15	30	35	3	30	–2/–3	
Florett	1W+3	KK-16	30	90	3	50	0/–1	
Rapier	1W+3	KK-15	35	90	4	60	0/–1	
Degen	1W+3	KK-15	40	90	3	55	0/–1	
Speer	1W+3	KK-16	80	180	6	30	–1/–4	c
Dreizack	1W+3	KK-15	90	140	5	45	–1/–3	c
Pike	1W+3	KK-19	150	400	7	50	–2/–5	c
Turnierlanze	1W	KK-16	80	220	6	80	–3/–4	c
Kriegslanze	1W+3	KK-16	100	220	5	120	–2/–4	c
Hiebwaren, stumpf								
Knüppel	1W+1	KK-14	60	80	6	5	–1/–3	
Kampfstab	1W+1	KK-15	70	130	6	15	0/0	c
Keule	1W+2	KK-13	100	80	5	15	0/–3	
Dreschflegel	1W+2	KK-13	100	120	6	20	–2/–3	c
Streitkolben	1W+4	KK-13	110	75	4	50	–1/–3	
Morgenstern	1W+5	KK-15	120	100	5	50	–2/–4	c
Ochsenherde	3W+3	KK-17	240	110	5	110	–3/–4	d
Brabakbengel	1W+5	KK-14	120	85	2	80	–2/–3	
Kriegshammer	1W+6	KK-15	150	100	4	100	–3/–5	d
Rabenschnabel	1W+4	KK-16	90	110	4	110	–1/–5	
Peitsche	1W	KK-19	60	250	2	30	0/–6	e
Hiebwaren, scharf								
Sichel	1W+2	KK-16	30	50	5	25	–3/–4	
Sense	1W+3	KK-17	100	160	6	35	–3/–4	c
Säbel	1W+3	KK-15	60	90	3	60	0/0	
Khunchomer	1W+4	KK-14	70	80	3	70	–1/0	
Entermesser	1W+3	KK-15	70	75	3	45	–1/0	
Doppelkhunchomer	1W+5	KK-16	150	130	4	125	–1/–3	
Zweililien	1W+3	KK-18	80	140	4	95	–2/–3	c,f
Äxte, Beile								
Wurfbeil	1W+3	KK-13	60	40	4	35	–1/–4	
Axt	1W+4	KK-13	120	90	4	45	0/–4	c
Streitaxt	2W+2	KK-14	150	100	4	110	–2/–5	d
Hellebarde	1W+4	KK-15	150	200	5	75	–2/–4	c
Schwerter								
Kurzschwert	1W+2	KK-15	40	50	2	45	0/–1	
Schwert	1W+4	KK-14	80	95	2	85	0/0	
Bastardschwert	1W+5	KK-14	140	120	2	110	–2/–3	d
Rondrakamm	1W+5	KK-15	150	145	3	140	–2/–2	d
Zweihänder	1W+6	KK-14	160	155	3	135	–3/–4	d
Tuzakmesser	1W+6	KK-15	135	140	2	200	–2/–3	d

Talent- und Geschicklichkeitsprobe für Waffen
Dolch, Messer, Wurfscheibe, Blasrohr*

Entfernung in m		TP	Zielgröße					
			winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	2–5	+1	+6	+4	+2	0	–2	–4
sehr nah	6–10	0	+8	+6	+4	+2	0	–2
nah	11–15	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	16–25	–1	+14	+12	+8	+6	+4	+2
weit	26–40	außerhalb der Reichweite						
sehr weit	41–60							
extrem weit	61–100							

* Reichweite für Blasrohr nur 15 m

Speer

Entfernung in m		TP	Zielgröße					
			winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	2–5	+1	+6	+4	+2	0	–2	–4
sehr nah	6–10	+1	+8	+6	+4	+2	0	–2
nah	11–15	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	16–25	0	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	26–40	–1	+14	+12	+10	+8	+6	+4
sehr weit	41–60	außerhalb der Reichweite						
extrem weit	61–100							

Wurfbeil

Entfernung in m		TP	Zielgröße					
			winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	2–5	+2	+7	+5	+3	+1	–1	–3
sehr nah	6–10	+1	+9	+7	+5	+3	+1	–1
nah	11–15	0	+11	+9	+7	+5	+3	+1
mittel	16–25	0	+13	+11	+9	+7	+5	+3
weit	26–40	0	+17	+15	+13	+11	+9	+7
sehr weit	41–60	außerhalb der Reichweite						
extrem weit	61–100							

Kurzbogen

Entfernung in m		TP	Zielgröße					
			winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	2–5	+1	+4	+2	0	0	–2	–4
sehr nah	6–10	+1	+6	+4	+2	0	0	–2
nah	11–15	0	+8	+6	+4	+2	0	0
mittel	16–25	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	26–40	0	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	41–60	–1	+14	+12	+10	+8	+6	+4
extrem weit	61–100	außerhalb der Reichweite						

Langbogen

Entfernung in m		TP	Zielgröße					
			winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	2–5	+2	+4	+2	+1	–1	–3	–5
sehr nah	6–10	+2	+6	+4	+2	0	–2	–4
nah	11–15	+1	+8	+6	+4	+2	0	–2
mittel	16–25	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	26–40	0	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	41–60	–1	+15	+12	+10	+8	+6	+4
extrem weit	61–100	–2	+18	+16	+14	+12	+10	+8

Armbrust

Entfernung in m		TP	Zielgröße					
			winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	2–5	+2	+3	+1	0	–1	–3	–5
sehr nah	6–10	+2	+4	+3	+1	0	–2	–4
nah	11–15	+1	+6	+4	+2	0	0	–2
mittel	16–25	0	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	26–40	–1	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	41–60	–2	+16	+14	+12	+10	+8	+6
extrem weit	61–100	–3	+20	+18	+16	+14	+12	+10

Preisliste

Erläuterungen: Alle Gewichte in aventurischen Unzen (25 g; 1 kg = 40 Unzen), Preisangaben in Kreuzer (Abk. K), Heller (H), Silbertaler (S), Dukaten (D). 1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer.

Im Abschnitt *Kleidung* finden Sie meistens 2 Preisangaben. Der erste Preis gilt für ein gebrauchtes oder billiges, auf dem Markt oder beim Händler feilgebotenes Kleidungsstück; der zweite Preis bezieht sich auf die Maßanfertigung eines Handwerkers. Kein Preis ist als Festpreis zu verstehen, um jede Ware und Dienstleistung wird gefeilscht.

Nachwerk	Gewicht	Preis
Kastanien (geröstet)	5	3 K
Mandeln, Nüsse	10	2 H
Zuckerstange	1	3 K
Kandierte Früchte	10	1 S
Lakritze	10	3 H
Karamelbonbons	10	6 H
Süßholz	10	2 K

In der Taverne (Speisen- u. Getränkekarte)		
Eintopf		3 H
Hühnchen		18 H
Fleischgericht		7 H
Fischgericht		5 H
Pfannkuchen		1 H
Brot und Wurst		2 H
Brot und Käse		1 H
Brot	(4 Unzen)	5 K
Glas Bier	(15 U.)	6 K
Glas billiger Wein	(10 U.)	9 K
Glas teurer Wein	(10 U.)	5 H
Glas Branntwein	(2 U.)	6 K
Glas »Premier Feuer«, Rübenschnaps	(2 U.)	4 H
Glas teurer Branntwein	(2 U.)	7 H
Glas Milch	(10 U.)	3 K
Glas Wasser	(10 U.)	1 K

Übernachtung	Preis
Strohsack im Schlafsaal	2 H
Bett im Gemeinschaftsraum	6 H
Einzelzimmer	3 S
Doppelzimmer	5 S
Suite	2 D

Körperpflege	Preis
Rasur	5 H
Bartschnitt	6 H
Frisur (einfach)	1 S
Ballfrisur	5 S
Vollbad	8 H
1 Stück Seife	2 H
Duftwasser »Süße Sünde«	1 S
Duftwasser »Rosenhain«	2 D
Duftwasser »Rahjas Hauch«	10 D

Werkzeuge, Möbel, Hausrat, Transportmittel	Gewicht	Preis
Kletterhaken, 10 Stck.	50	5 S
Nägel, 50 Stck.	30	1 D
Brecheisen	85	1 D
Pickhacke	200	2 D
Schaufel	80	1 D
Strick, 10 m	45	4 S
Strickleiter, 5 m	70	1 D
Kette, 5 m	80	2 D
Stundenglas	10	2 D
Brille	3	40 D
Fernrohr	40	80 D
Schreibzeug (Pergament, Tinte, Feder)	6	5 S
Holzkohlestift	0,3	1 K
Laumzeug	40	6 S
Sattel	200	4 D
Satteldecke	60	1 S
Packsattel	200	3 D
Hufeisen (m. Beschlag)		3 S
Fellgerte	15	1 S
Einspanner (zwei-sitzig)	6000	410 D
Kutsche, vierspännig	20000	900 D
Ruderboot	2000	120 D
Boot, 6 m lang	16000	650 D
Segel, 12 m ²	300	10 D
Zuggeschirr	120	8 S
Zugferd		200 D
Fellferd, unerfahren		100 D
Fellferd, erprobt		150 D
Schachtroß		500 D
Esel		75 D
Maultier		85 D
Kamel		250 D
Holzbecher	2	3 H
Becher, irden	5	5 H
Krug, irden	30	2 S
Trinkglas	4	6 S
Gaskaraffe	20	2 D
Kristallpokal	4	4 D
Glasfläschchen	4	5 S
Teller, irden	6	5 H
Teller, Zinn	8	3 S
Eisenpfanne Ø 20 cm	40	4 S
Eisenpfanne Ø 30 cm	80	8 S
Eisentopf, 10 l	120	1 D
Eßbesteck, Zinn	10	5 S

Werkzeuge, Möbel, Hausrat, Transportmittel	Gewicht	Preis
Eßbesteck, Silber	10	2 D
Eßbesteck, Gold	15	15 D
Kerze, 20 cm	2	1 H
Kerze, 40 cm	4	2 H
Öllampe	15	3 S
Lampenöl	10	5 H
Pechfackel	20	5 H
Lederranzen	30	2 S
Lederrucksack	50	4 S
Tuchbeutel	15	4 H
Feuerstein und Stahl	5	5 H
Zunderkästchen	5	2 S
Zweimannzelt (Leinen)	600	2 D
Angelhaken, Schnur	1	2 H
Kleines Fischnetz	35	2 S
Großes Netz	80	5 S
Wolldecke	60	2 S
Wasserschlauch	5	1 S
Hocker	120	6 S
Stuhl	160	2 D
Holzbank	400	3 D
Sessel	800	10 D
Tisch	1000	5 D
Bett	3200	15 D
Himmelbett	5000	30 D
Handspiegel	20	1 D
Wandspiegel	200	6 D
Kerzenständer, Zinn	60	8 S
Kerzenständer, Gold	100	100 D
Kommode	1200	10 D
Schrank	4000	20 D
Truhe, klein	200	8 S
Truhe, groß	600	3 D
Stoffpuppe	10	5 H
Wachspuppe	40	5 S
Holzschwert	8	2 H
Zinnfigürchen	0,5	8 K
Kaleidoskop	20	8 S
Säge	60	2 D
Handhammer	20	4 S
Vorschlaghammer	120	12 S
Beil	40	6 S
Axt	60	1 D

Kleidung	Gewicht	Preis	
Wollstrümpfe	4	3 H	3 S
Seidenstrümpfe	2	12 S	6 D
Nachthemd (Leinen)	15	1 S	8 S
Nachthemd (Seide)	4	12 S	8 D
Nachtmütze	4	2 H	2 S
Mieder	25	2 S	2 D
Hemd/Bluse			
(Leinen/Wolle)	10/15	8 H	8 S
Hemd/Bluse (Seide)	5	12 S	8 D
Jacke (Wolle)	40	2 S	1 D
Jacke (Leder)	60	4 S	3 D
Pelzweste	50	5 S	2 D
Beinkleider (Wolle)	30	1 S	1 D
Beinkleider (Leder)	50	3 S	4 D
Rock (Leinen/Wolle)	35	1 S	4 D
Rock (Seide)	15	1 D	7 D
Kleid (Leinen/Wolle)	40/50	1 S	6 D
Kleid (Seide)	20	3 D	12 D
Kapuzenmantel, lang	80	1 D	6 D
Mantel, kurz (Wolle)	60	3 S	3 D
Pelzmantel	120	3 D	12 D
Cape	50	2 S	8 S
Teerjacke	60	5 S	
Wollmütze	3	2 H	
Haube	3	5 H	5 S
Filzhut	4	1 S	8 S
Filzhut m. Straußenfedern	10	3 S	2 D
Fellmütze	30	5 S	
Ledergürtel	6	1 S	6 S
Schultergurt	20	6 S	1 D
Lederhandschuhe (leicht)	6	3 S	2 D
Stulpenhandschuhe	30	6 S	3 D
Wollfäustlinge	4	3 H	
Pelzfäustlinge	10	4 S	
Muff	30	4 S	
Strohschuhe	25	3 H	
Sandalen	30	6 H	6 S
Lederschuhe	40	2 S	1 D
Stiefel, leicht	75	9 S	3 D
Reiterstiefel, schwer	100	2 D	5 D
Sporen, Eisen	10	1 S	15 S
Sporen, Silber	15	1 D	2 D

Nahrungsmittel	Gewicht	Preis
Schwarzbrot	20	1 H
Weizenbrot	40	3 H
Sauerteigbrot	40	1,5 H
Hefebackwerk	20	2 H
Napfkuchen	20	2 H
Marzipantorte	20	6 H
Honigkuchen	20	2 H
Fladenbrot	20	3 K
Rindfleisch (Braten)	20	6 H
Schweinefleisch (Braten)	20	4 H
Hammelfleisch	20	4 H
Esels-/Pferdefleisch	20	2 H
Schinken	20	8 H
Dauerwurst	20	3 H
1 Huhn	40	6 H
1 Gans	200	4 S
1 Wachtel	8	1 S
1 Purpurmeise	1	1 S
Koschammernzungen	4	2 D
1 Hering	17	5 K
Hering, geräuchert	17	6 K
Lachs	20	5 H
Prembutt	20	8 K
Prembutt, geräuchert	20	1 S
Tintenfisch	20	4 K
Salzarele	20	1 S
1 Feuertopf	120	1 D
6 Eier	20	9 K
Schafskäse	20	1,5 H
Hartkäse (aus Kuhmilch)	20	2 H
Quark	20	1 H
Kuhmilch	20	3 K
Butter	20	1 H
Mohrrüben	20	4 K
Bohnen (frisch)	20	4 K
Bohnen (getrocknet)	20	5 K
Grün-/Weißkohl	20	3 K
Rotkohl	20	5 K
Paprika	20	5 H
Porree	20	8 K
Tomaten	20	4 S
Kartoffeln (Delikatesse!)	20	5 S
Kürbis	20	4 K
Erbsen (frisch)	20	8 K
Erbsen (getrocknet)	20	8 K
Zwiebeln	20	5 K
Knoblauch	20	2 S
Salz	20	1 S
Pfeffer	20	3 S
Kräuter (trocken)	10	1 S
Honig	20	8 H
Kandiszucker	10	1 S
Äpfel	20	5 K
Birnen	20	5 K
Erdbeeren	20	4 H
Kirschen	20	2 H

Tabelle Waffenvergleich

gegen	Waffen- los	Messer	Dolch	Stichwaffen		Speer	Dreizack	Knüppel	Kampf- stab	Hieb Waffen, stumpf		Ochsen- herde	Peitsche
				Schwerer Dolch	Rapier					Streit- kolben	Morgen- stern		
waffenlos	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/-1	0/0	0/0	0/0	-1/-2	-2,-1	0/-3
Messer	-2/-3	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	-1/0	-1,-2	-2,-2	-1/-3
Dolch	-3/-3	-1/-2	0/-1	0/0	0/0	0/-1	-1/-1	0/-1	0/0	0/0	-1,-2	-2,-2	-1/-3
Schwerer Dolch	-3/-4	-2/-2	-1/-1	0/0	0/0	-1/-2	-1/-1	-1/-1	0/-1	0/-1	-1,-2	-2,-3	-1/-3
Rapier	-5/-5	-3/-4	-2/-2	0/-2	0/0	-2/-3	-1/-3	-2/-3	-1/-3	-2/-3	-2,-3	-3,-3	-1/-6
Speer	-3/-3	-2/-3	-2/-3	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/-2	0/0	-1,-2	-1,-3	-1,-3	-1/-2
Dreizack	-4/-3	-3/-2	-2/-1	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/-1	0/0	-1,-1	-1,-2	-1,-3	-1/-2
Knüppel	-1/-3	-1/-2	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/0	0/0	0/0	0/0	-1,0	-1,-2	-1,-1
Kampfstab	-2/-3	-2/-2	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/0	-1/0	0/0	-1,0	-1,-2	-2,-2	-1,-3
Streitkolben	-3/-5	-2/-5	-2/-4	-1/-2	0/-1	-1/-4	0/-2	0/-1	0/0	0/0	-1,0	-2,-1	-1,-4
Morgenstern	-2/-5	-2/-5	-1/-4	0/-2	0/-1	-1/-4	0/-3	0/-3	0/-2	0/0	0/0	0,-3	-1,-6
Ochsenherde	-2/-6	-2/-6	-1/-5	0/-3	0/-2	-1/-5	-1/-4	0/-4	0/-4	0,-1	0,-1	0,-1	-1,-6
Peitsche	-1/-6	-1/-5	-1/-4	0/-3	0/-1	0/0	0/0	0/-2	0/-3	-1,-2	-2,-2	-2,-3	-1,-6
Säbel	-4/-5	-3/-4	-1/-3	-1/-1	0/0	-2/-3	-1/-3	-1/-3	-1/-2	-1,-2	-2,-2	-3,-3	-1,-4
Sichel	-1/-3	-1/-2	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0,-1	-1,-2	-1,-2
Sense	-1/-3	-1/-3	-1/-1	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0,-1	0/0
Khunchomer	-4/-5	-3/-3	-1/-2	0/-1	0/0	-2/-3	-1/-3	-1/-2	-1/-2	-1,-2	-1,-2	-2,-3	-1,-4
Doppelkhunchomer	-2/-5	-2/-5	-2/-3	0/-2	0/-1	0/-3	0/-2	-1/-1	0/-1	0,-1	0/0	0,-2	-1,-3
Beil	-2/-4	-1/-3	0/-2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/-1	0/0	0,-1	-1,-2	-1,-3
Streitaxt	-2/-5	-2/-5	-1/-3	0/-3	0/-1	0/-3	0/-2	0/-3	0/-3	0,-1	0/0	0,-1	-1,-3
Hellebarde	-1/-3	-1/-3	-1/-3	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/-2	0/-1	0,-1	0,-2	0,-2	0/-4
Zweillien	-3/-5	-2/-3	-1/-2	0/-2	0/0	0/0	0/0	0/-2	0/0	0,-2	0,-2	-1,-3	-1,-4
Kurzsword	-4/-4	-2/-3	-1/-2	0/-1	0/0	0/-2	0/-2	-1/-2	0/-2	-1,-1	-2,-2	-2,-3	-1,-4
Sword	-4/-5	-4/-4	-2/-3	-1/-2	-1/0	-2/-2	-2/-2	-2/-3	-1/-2	-2,-2	-2,-3	-3,-4	-2/-5
Bastardsword	-3/-5	-3/-4	-2/-3	0/-2	0/0	-1/-1	-1/0	-1/-2	0/-2	-1,-1	0,-2	-1,-2	-1,-4
Zweihänder	-2/-4	-2/-5	-1/-3	0/-3	0/-2	0/-2	0/-2	0/-3	0/-3	0,-1	0,-2	0,-3	-1,-4
Tuzakmesser	-4/-5	-3/-5	-2/-3	-1/-1	0/0	0/-2	0/-2	0/-3	0/-1	0,-2	-1,-2	-2,-3	-2/-5

gegen	Säbel	Sichel	Hieb Waffen, scharf			Beil	Streit- axt	Helle- barde	Zwei- lilien	Kurz- sword	Schwerter			Tuzak- messer
			Sense	Khun- chomer	Doppel- kunch.						Sword	Bastard- sword	Zwei- händer	
waffenlos	0/0	0/-1	0/-1	0/0	-1/-2	0/-1	0/-2	-3/-4	0/0	0/0	0/0	-1,-1	-1,-1	-1/-1
Messer	0/0	0/-2	0/-2	0/0	-1/-2	0/-2	0/-2	-3/-4	0/0	0/0	0/0	-1,-1	-1,-2	-1/-1
Dolch	0/0	-1/-2	-1/-2	0/0	-2/-2	-1/-2	-2/-2	-3/-5	0/0	0/0	0/0	-1,-1	-1,-2	-1/-2
Schwerer Dolch	0/0	-2/-2	-1/-2	0/0	-2/-2	-1/-2	-2/-2	-3/-5	0/-1	0/0	0/0	-1,-2	-2,-2	-2/-2
Rapier	0/0	-2/-4	-2/-3	0/-1	-2/-3	-2/-3	-2/-4	-3/-6	-1/-2	-1/0	0/0	-2,-2	-3,-3	-2/-3
Speer	0/0	-1/-2	0/-2	0/-1	-1/-2	-2/-2	-1/-3	-2/-4	0/0	-1/0	0/0	0,-1	-1,-2	0/-2
Dreizack	0/0	-1/-2	0/-3	0/-1	-1/-1	-1/-2	-1/-1	-2/-2	-1/0	-1/0	0/0	0/0	0,-2	0/-1
Knüppel	0/0	-1/-1	0/-2	0/0	-1/-1	0/-1	-1/-1	-2/-3	0/0	0/0	0/0	0,-1	-1,-2	0/-2
Kampfstab	0/0	-1/-2	0/-1	0/0	-1/-2	-1/-1	-1/-2	-2/-3	0/0	-1/0	0/0	0/0	-1,-2	0/-1
Streitkolben	0/0	-1/-3	0/-3	0/0	0/-2	0/-2	-1/-2	-3/-4	-1/-2	0/0	0/0	0/0	-1,-1	-1/-1
Morgenstern	0/-1	-1/-4	0/-4	0/0	0/-1	-1/-2	0/-1	-2/-3	-1/-3	-1/0	0/-1	0/0	0,-1	0/-2
Ochsenherde	0/-1	-1/-4	0/-4	0/-1	0/0	-1/-3	0/0	-1/-2	-1/-4	-1/-1	0/-1	0,-1	0/0	0/-2
Peitsche	0/-2	0/-4	0/-4	0/-2	0/-1	0/-3	0/-3	0/-3	0/-2	0/-2	0/-2	0,-3	0,-3	0/-3
Säbel	0/0	-3/-4	-2/-4	0/0	-2/-3	-2/-3	-1/-3	-3/-5	-1/-2	0/-1	0/0	0,-2	-3,-3	-2/-2
Sichel	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-2	0/-2	0/-3	-2/-3	0/0	0/0	0/0	0,-1	0,-2	0/-2
Sense	0/0	-2/0	0/0	0/0	0/0	0/-2	0/-1	0/-1	0/0	-1/0	0/0	0/0	0/0	0/0
Khunchomer	0/0	-3/-4	-2/-4	0/0	-1/-2	-1/-3	-1/-2	-3/-5	-1/-2	0/0	0/0	0/-1	-2,-2	-2/-2
Doppelkhunchomer	0/0	-1/-4	-1/-3	0/0	0/0	-1/-3	-1/-1	-2/-3	0/-1	-1/-1	0/0	0/0	0/0	0/0
Beil	0/0	-1/-2	0/-2	0/0	-1/-1	0/0	0/-2	-2/-4	-1/-1	0/0	0/0	0/0	-1/-2	-1/-2
Streitaxt	0/-1	-1/-3	-1/-3	0/0	0/-1	-1/0	0/0	-2/-3	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/-1	0/-1
Hellebarde	0/0	0/-2	0/-2	0/0	0/0	0/-2	0/-1	0/0	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0
Zweillien	0/0	-1/-2	0/-3	0/0	0/-2	-1/-2	0/-2	-2/-4	0/0	0/0	0/0	0/-1	-1/-3	-1/-2
Kurzsword	0/0	-1/-3	-1/-3	0/0	-1/-2	-2/-2	-1/-2	-2/-4	0/-1	0/0	0/0	-1/-1	-2/-3	-2/-2
Sword	0/0	-2/-4	-2/-4	0/0	-2/-3	-2/-4	-2/-3	-2/-5	-2/-2	-1/0	0/0	-2/-2	-3/-4	-2/-3
Bastardsword	0/0	-3/-3	-1/-3	0/0	0/-1	-1/-3	-1/-1	-2/-4	-2/-1	-1/-1	0/0	0/0	0/-2	-1/-1
Zweihänder	0/0	-1/-3	0/-3	0/0	0/0	-2/-3	0/-1	-1/-3	0/-2	-1/-1	0/0	0/0	0/0	0/0
Tuzakmesser	0/0	-1/-3	0/-2	0/0	0/-1	-2/-3	0/-1	-2/-4	0/-2	-1/0	0/0	0/0	0/-1	0/0

AT-/PA-Minderung und Trefferplatzierung

AT-/PA-Minderungs- wurf + angesagter Zuschlag:	Abzug auf		getroffene Körperzone
	AT	PA	
1	1	0	linker Unterarm
2	1	1	linker Unterarm
3	2	1	linker Unterschenkel
4	2	2	linker Oberschenkel
5	3	2	linker Oberschenkel
6	3	3	linker Oberarm
7	4	3	rechter Unterschenkel
8	4	4	rechter Unterschenkel
9	5	4	rechter Oberschenkel
10	5	5	rechter Unterarm
11	6	5	rechter Oberarm
12	6	6	Unterleib
13	7	6	Unterleib
14	7	7	Magengrube
15	8	7	Oberkörper
16	8	8	Oberkörper
17	9	8	Hals
18	9	9	Kopf
19	10	9	Kopf
20	10	10	Kopf

Schußwaffen/Wurfwaffen

Bezeichnung	TP	Gewicht	Reichweite	Preis
Messer	1W	10	25 m	10 S
Dolch	1W+1	20	25 m	20 S
Wurfscheibe	1W+1	15	25 m	25 S
Blasrohr	Gift	15	15 m	40 S
Speer	1W+3	80	40 m	30 S
Wurfbeil	1W+3	60	40 m	35 S
Schleuder	1W+2	10	40 m	15 S
Kurzbogen	1W+3	20	60 m	45 S
Langbogen	1W+4	30	100 m	50 S
Armburst	1W+4	200	100 m	125 S

Der Gebrauch der Tabelle Waffenvergleich:

Vor Kampfbeginn suchen die beteiligten Kämpfer in der **waagerechten** Reihe den Waffentyp, den sie verwenden wollen, anschließend suchen sie in der linken, senkrechten Spalte den Waffentyp des Gegners. Am Schnittpunkt von Reihe und Spalte finden sie die Abzüge auf AT und PA, die sie in dem bevorstehenden Kampf hinnehmen müssen (Zahl links vom Schrägstrich: Abzug auf AT/rechts vom Schrägstrich: Abzug auf PA).

Beispiel: Alf (AT: 12, PA: 11) benutzt ein Kurzsword im Kampf gegen Bert (AT: 13, PA: 12), der mit einem Morgenstern bewaffnet ist. Bei Kurzsword gegen Morgenstern ergibt die Tabelle AT: -1/PA: 0 für das Kurzsword, bei Morgenstern gegen Kurzsword ergibt sich AT: -2/PA: -2 für den Morgenstern. Diese Zahlen werden nun von den AT- und PA-Werten der beiden Kämpfer abgezogen. Für den anstehenden Kampf gelten dann folgende Werte: Alf: AT: 11/PA: 11, Bert: AT: 11/PA: 10.

Richtwerte für Waffen, die nicht in der Tabelle enthalten sind:

Basiliskenzunge	wie	Dolch
Brabakbengel	wie	Streitkolben
Degen	wie	Rapier
Dreschflegel	wie	Morgenstern
Entermesser	wie	Khunchomer
Florett	wie	Rapier
Handaxt	wie	Morgenstern
Havenarohrdolch	wie	Messer
Keule	wie	Streitkolben
Kriegshammer	wie	Morgenstern
Lanze	wie	Hellebarde
Mengbilar	wie	Messer
Netz	wie	Peitsche
Ogerfänger	wie	Dolch
Pike	wie	Hellebarde
Rabenschnabel	wie	Streitkolben
Veteranenhand	wie	waffenlos

Bemerkungen zur Tabelle Waffen: Werte, Kosten, Gewicht:

a) die bevorzugte rituelle Waffe der Druiden, b) Dolch mit Giftkanal in der Klinge, zum Schaden durch die Klinge ist ein eventueller Gift-Schaden zu addieren; c) Waffe wird mit zwei Händen gehalten, gleichzeitige Verwendung eines Schildes unmöglich; d) Zweihänderwaffe, die nur von Privilegierten (Krieger, Rondra-Geweihte) geführt wird; e) mit der Peitsche sind auch Umschlingungen und Fesselungen möglich, der Meister kann statt Paraden GE- oder Entfesselungsproben verlangen; f) mit den Zweililien können 2 AT pro KR geschlagen werden, wenn der Kämpfer dafür auf die PA verzichtet, in der *AT-Serie* werden die Zweililien wie eine gewöhnliche Waffe verwendet.

Allgemeine Hinweise:

Der *TP-Zuschlag* auf die einzelnen Waffen errechnet der Kämpfer, indem er die vorgegebene Zahl von seiner Körperkraft subtrahiert. Der Rest wird zu den Trefferpunkten der Waffe addiert. Beispiel: Alf (KK: 17) benutzt ein Schwert (TP: 1W+4, TP-Zuschlag KK-14). Alf subtrahiert 14 von 17, Ergebnis: 3. Alf kann also einen zusätzlichen Zuschlag von 3 Punkten zu seinen Schwert-Treffern addieren. Er trägt in sein Dokument bei Waffe ein: *Schwert, TP: 1W+7*«.

AT-PA-Abzüge: Die Abzüge in dieser Spalte gelten nur dann, wenn Sie auf den Gebrauch der *Waffenvergleichstabelle* verzichten. In diesem Fall belegen Sie jede Waffe mit einem festen Abzug, den Sie der Spalte *AT-/PA-Abzüge* entnehmen.

Unsere Liste ist zwar umfangreich, falls Sie aber eine Waffe vermissen, suchen Sie ein vergleichbares Stück aus unserem Verzeichnis und übertragen die Werte auf die von Ihnen gewünschte Waffe. Z. B. Samurai-Schwert = Tuzakmesser; Cimeterre = Khunchomer, Claymore = Zweihänder, Pilum = Wurfspeer usw.