

ART DER WAFFE	Preis	Ge- wicht	Größe	Wir- kung	Ini.	Schaden K. – M.	Schaden G. – R.
Armbrüst:	-	-	-	-	-	-	-
Handarmbrüst	300 GM	3	K	-	5	-	-
Handbolzen	1 GM	*	K	S	-	1 W 3	1 W 3
Leichte Armbrüst	35 GM	7	M	-	7	-	-
Leichter Bolzen	1 SM	*	K	K	-	1 W 4	1 W 4
Schwere Armbrüst	50 GM	14	M	-	10	-	-
Schwerer Bolzen	2 SM	*	K	S	-	1 W 4 + 1	1 W 6 + 1
Bauernspieß (Stecken)	-	4	G	W	4	1 W 6	1 W 6
Blasrohr	5 GM	2	G	-	5	-	-
Nadel	2 KM	*	K	S	-	1	1
Widerhacken	1 SM	*	K	S	-	1 W 3	1 W 2
Bo ^	2 KM	4	G	W	4	1 W 6	1 W 4
Bögen:	-	-	-	-	-	-	-
Komposit Kurzbo.	75 GM	2	M	-	6	-	-
Komposit Langbo.	100 GM	3	M	-	7	-	-
Kriegspfeil	6 SM/12 St.	*	M	S	-	1 W 8	1 W 8
Flugpfeil	3 SM/12 St.	*	M	S	-	1 W 6	1 W 6
Kurzbogen	30 GM	2	M	-	7	-	-
Langbogen	75 GM	3	G	-	8	-	-
Bola ~	5 SM	2	M	W	8	1 W 3	1 W 2
Cestus ~	1 GM	2	K	K	2	1 W 4	1 W 3
Daikyu ^	100 GM	3	G	-	7	-	-
Daikyu – Pfeil ^	2 SM / 6	1	M	S	-	1 W 8	1 W 6
Dolch	2 GM	1	K	S	2	1 W 4	1 W 3
Dolch ~, Knochen	1 SM	1	K	S	2	1 W 2	1 W 2
Dolch ~, Stein-	2 SM	1	K	S	2	1 W 3	1 W 2
Dreizack	15 GM	5	G	S	7	1 W 6 + 1	3 W 4
Fangeisen	30 GM	8	G	-	7	-	-
Flügel f. Fußvolk	15 GM	15	M	W	7	1 W 6 + 1	2 W 4
Flügel f. Reiter	8 GM	5	M	W	6	1 W 4 + 1	1 W 4 + 1
Gaffel / Haken ~	-	-	-	-	-	-	-
Befestigt	2 GM	2	K	S	2	1 W 4	1 W 3
Festgehalten	5 KM	2	K	S	2	1 W 4	1 W 3
Geißel	1 GM	2	K	-	5	1 W 4	1 W 2
Hand.- Wurfbeil	1 GM	5	M	K	4	1 W 6	1 W 4
Harpune	20 GM	6	G	S	7	2 W 4	2 W 6
Hoopak	XXXX	-	-	-	-	-	-
Schlinge						1 W 4 + 1	1 W 6 + 1
Stab						1 W 4	1 W 6
Kette ^	5 SM	3	G	W	5	1 W 4 + 1	1 W 4
Keule	-	3	M	W	4	1 W 6	1 W 3
Klampe ~	2 KM	2	K	W	4	1 W 3	1 W 3
Kriegs.- oder Wurfhammer	2 GM	6	M	W	4	1 W 4 + 1	1 W 4
Lanze	-	-	-	-	-	-	-
f. le. Streitroß	6 GM	5	G	S	6	1 W 6	1 W 8
f. m. Streitroß	10 GM	10	G	S	7	1 W 6 + 1	2 W 6
f. schw. Streitroß	15 GM	15	G	S	8	1 W 8 + 1	3 W 6
Turnierlanze	20 GM	20	G	S	10	1 W 3 - 1	1 W 2
Lasso ^	5 SM	3	G	-	10	-	-
Messer	5 SM	½	K	S/K	2	1 W 3	1 W 2
Messer, Knochen~	3 KM	½	K	S/K	2	1 W 2	1 W 2
Messer, Stein ~	5 KM	½	K	S/K	2	1 W 2	1 W 2
Morgenstern	10 GM	12	M	W	7	2 W 4	1 W 6 + 1
Netz ^	5 GM	10	M	-	10	-	-
Nunchaku ~	1 GM	3	M	W	3	1 W 6	1 W 6
Peitsche	1 SM	2	M	-	8	1 W 2	1
Schleuder	5 KM	*	K	-	6	-	-
Schleuderkugel	1 KM	½	K	W	-	1 W 4 + 1	1 W 6 + 1
Schleuderstein	-	½	K	W	-	1 W 4	1 W 4
Stabschleuder	2 SM	2	M	-	11	-	-
Sai ~	5 SM	2	K	S	2	1 W 4	1 W 2
Schwerter:	-	-	-	-	-	-	-
Bastardschwert	25 GM	10	M	K	-	-	-
Einhändig	-	-	-	-	6	1 W 8	1 W 12
Zweihändig	-	-	-	-	8	2 W 4	2 W 8
Breitschwert	12 GM	8	M	K	5	2 W 4	1 W 6 + 1
Degen ~	17 GM	5	M	K	4	1 W 6 + 1	1 W 8 + 1
Drusus ~	50 GM	3	M	K	3	1 W 6 + 1	1 W 8 + 1
Katana °	100 GM	6	M	K/S	4	-	-
Einhändig	-	-	-	-	-	1 W 10	1 W 12
Zweihändig	-	-	-	-	-	2 W 6	2 W 6
Khopesh	10 GM	7	M	K	9	2 W 4	1 W 6
Krummsäbel	15 GM	4	M	K	5	1 W 8	1 W 8
Kurzschwert	10 GM	3	K	S	3	1 W 6	1 W 8
Langschwert	15 GM	4	M	K	5	1 W 8	1 W 12
Rapier~	15 GM	4	M	S	4	1 W 6 + 1	1 W 8 + 1
Säbel ~	12 GM	4	M	K	4	1 W 6	1 W 8
Wakizashi *	50 GM	3	M	K/S	3	1 W 8	1 W 8
Zweihänder	50 GM	15	G	K	10	1 W 10	3 W 6
Shuriken~	3 SM	1	K	S	2	1 W 4	1 W 4
Sichel	6 SM	3	K	K	4	1 W 4 + 1	1 W 4
Speer	8 SM	5	M	S	6	1 W 6	1 W 8
Speer^/- Lamg	-	-	-	-	-	-	-
zweihändig#	5 GM	8	G	S	8	2 W 6	3 W 6
Speer°/- Stein	8 KM	5	M	S	6	-	-
einhändig	-	-	-	-	-	1 W 4	1 W 6
zweihändig	-	-	-	-	-	1 W 6	2 W 4

Stangenwaffen:	-	-	-	-	-	-	-
Ahlspieß	5 GM	12	G	S	13	1 W 6	1 W 12
Bartaxt	7 GM	12	G	K	9	2 W 4	2 W 6
Gabelsense	8 GM	9	G	S / K	8	1 W 8	1 W 10
Glefe	6 GM	8	G	K	8	1 W 6	1 W 10
Hakensense	10 GM	8	G	S / K	9	1 W 4	1 W 4
Hellebarde	10 GM	15	G	S / K	9	1 W 10	2 W 6
Helmbarde	8 GM	15	G	S / K	10	2 W 4	2 W 4
Helmbarte	5 GM	12	G	K	10	2 W 4	2 W 4
Knebelspieß	6 GM	7	G	S	8	2 W 4	2 W 4
Korseke	5 GM	7	G	S	8	1 W 6 + 1	2 W 6
Kriegsgabel	5 GM	7	G	S	7	1 W 8	2 W 4
Kriegssense	5 GM	7	G	S / K	8	1 W 6	1 W 8
Luzern. Hammer	7 GM	15	G	S, W	9	2 W 4	1 W 6
Naginata °#	8 GM	10	G	S	7	1 W 8	1 W 10
Partisane	10 GM	8	G	S	9	1 W 6	1 W 6 + 1
Rabenschnabel	8 GM	10	G	S / W	9	1 W 8	1 W 6
Roßschinder	7 GM	15	G	S / K	10	2 W 4	1 W 10
Schwertbeil	10 GM	10	G	S / K	9	2 W 4	2 W 6
Stangenbeil	5 GM	8	G	K	8	2 W 4	1 W 8
Tetsubo ^	5 GM	7	G	W	7	1 W 8	1 W 8
Stilet ~	5 SM	½	K	S	2	1 W 3	1 W 2
Streitaxt	5 GM	7	G	K	8	2 W 4	1 W 8
Streitkolben für	-	-	-	-	-	-	-
Fußvolk	8 GM	10	M	W	7	1 W 6 + 1	1 W 6
Reiter	5 GM	6	M	W	6	1 W 6	1 W 4
Streithammer für	-	-	-	-	-	-	-
Fußvolk	8 GM	6	M	S	7	1 W 6 + 1	2 W 4
Reiter	7 GM	4	M	S	7	1 W 4 + 1	1 W 4
Wurfspeil	5 SM	½	K	S	2	1 W 3	1 W 2
Wurfspeer	5 SM	2	G	S	4	1 W 6	1 W 6
Wurfspeer °/- Stein	5 KM	2	G	S	4	-	-
Einhändigkeit	-	-	-	-	-	1 W 4	1 W 4
Zweihändigkeit	-	-	-	-	-	1 W 4 + 1	1 W 6
Zweililie^	12 GM	6	G	K	5	1 W 8	1 W 8 + 1
~ Diese Waffe ist für den einhändigen Gebrauch gedacht und kann nicht beidhändigkeit geführt werden.							
* Diese Waffe ist für den einhändigen Gebrauch gedacht, kann aber auch beidhändig geführt werden (siehe die Regeln für Spezialisierung der beidhändigen Stils im Kapitel Kampf im Kämpferhandbuch)							
° Diese Waffe ist für den einhändigen wie für den beidhändigen Gebrauch gedacht							
^ Diese Waffe ist ausschließlich den zweihändigen Gebrauch gedacht							
# Diese Waffe verursacht doppelten Schaden, wenn sie gegen Sturmangriffe eingesetzt wird							

Gefundene Rüstungen

Rasse für die die Rüstung gedacht war :

Rasse die Versucht die Rüstung zu tragen	Elf	Gnom	Halbelf	Halbling	Mensch	Zwerg
Elf	90 %	50 %	- 70 % +	35 % +	50 % +	10 % +
Gnom	40 % +	75 %	25 % +	60 % +	20 % +	40 % +
Halbelf	45 %	10 %	+ 70 %	35%	50 %	20 % +
Halbling	30 % -	35 % -	35 % +	70%	20 % +	75 % +
Mensch	20 % -	5 % -	30 %-	10% -	65 %	50 %
Zwerg	0 %	10 % -	10 %-	35% -	40%	80 %

Ungewöhnliche Rüstungen

Material	RK verbesserung	Gewicht	Kosten (in GM)
Adamant	+1	- 25 %	x 500
Eisen	0	+ 25 %	0
Elfenstahl	0	- 50 %	* 1
Feinster Stahl	0	- 10 %	x 2
Bronze	- 1	0	x 33%
Silber	- 2	0	Gewicht + (x 2)
Gold	- 4	+ 100 %	Gewicht + (x 3)

Gifte:

Typ	Wirkungsweise	Einwirkzeit	Stärke
A	Biß / Stich	10 - 30 Min	15 / 0
B	Biß / Stich	2 - 12 Min	20 / 1 – 3
C	Biß / Stich	2 - 5 Min	25 / 2 – 8
D	Biß / Stich	1 - 2 Min	30 / 2 – 12
E	Biß / Stich	Sofort	Tod / 20
F	Biß / Stich	Sofort	Tod / 0
G	Einnahme	2 - 12 Stunden	20./ _10
H	Einnahme	1 - 4 Stunden	20./ _10
I	Einnahme	2 - 12 Min	30./ _15
J	Einnahme	1 - 4 Min	Tod / 20
K	Hautkontakt	2 - 8 Min	5./ _0
L	Hautkontakt	2 - 8 Min	10./ _0
M	Hautkontakt	1 - 4 Min	20./ _5
N	Hautkontakt	1 Min	Tod / 25
O	Biß / Stich	2 - 24 Min	Lähmung
P	Biß / Stich	1 - 3 Stunden	Schwächung

ZUSAMMENGETRAGEN VON **MAGUAR.DE**