

Tabelle Waffen: Werte, Kosten, Gewicht

Bezeichnung	TP	TP- Zuschlag	Gewicht Unzen	Länge in cm	Bruch- faktor	Preis Silbertaler	AT-/PA- Abzüge	Bemerk- kungen
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 Maßenfertigung 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 Brantwein	(2 U.)	6 K
Glas »Premier Feuer«, Rübenschnaps	(2 U.)	4 H
Glas teurer Brantwein	(2 U.)	7 H
Glas Milch	(10 U.)	3 K
Glas Wasser	(10 U.)	1 K

Übernachtung

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

Körperpflege

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
Fetzgerde	15	1 S
Einspanner (zwei-sitzig)	6000	410 D
Hutsche, 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
Fetzferd, unerfahren		100 D
Fetzferd, erprobt		150 D
Schachtroß		500 D
Ese		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	3H	3S
Seidenstrümpfe	2	12S	6D
Nachthemd (Leinen)	15	1S	8S
Nachthemd (Seide)	4	12S	8D
Nachtmütze	4	2H	2S
Mieder	25	2S	2D
Hemd/Bluse			
(Leinen/Wolle)	10/15	8H	8S
Hemd/Bluse (Seide)	5	12S	8D
Jacke (Wolle)	40	2S	1D
Jacke (Leder)	60	4S	3D
Pelzweste	50	5S	2D
Beinkleider (Wolle)	30	1S	1D
Beinkleider (Leder)	50	3S	4D
Rock (Leinen/Wolle)	35	1S	4D
Rock (Seide)	15	1D	7D
Kleid (Leinen/Wolle)	40/50	1S	6D
Kleid (Seide)	20	3D	12D
Kapuzenmantel, lang	80	1D	6D
Mantel, kurz (Wolle)	60	3S	3D
Pelzmantel	120	3D	12D
Cape	50	2S	8S
Teerjacke	60	5S	
Wollmütze	3	2H	
Haube	3	5H	5S
Filzhut	4	1S	8S
Filzhut m. Straußenfedern	10	3S	2D
Fellmütze	30	5S	
Ledergürtel	6	1S	6S
Schultergurt	20	6S	1D
Lederhandschuhe (leicht)	6	3S	2D
Stulpenhandschuhe	30	6S	3D
Wollfäustlinge	4	3H	
Pelzfäustlinge	10	4S	
Muff	30	4S	
Strohschuhe	25	3H	
Sandalen	30	6H	6S
Lederschuhe	40	2S	1D
Stiefel, leicht	75	9S	3D
Reiterstiefel, schwer	100	2D	5D
Sporen, Eisen	10	1S	15S
Sporen, Silber	15	1D	2D

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

Tabelle Waffenvergleich

gegen	Waffenlos	Messer	Dolch	Stichwaffen		Speer	Dreizack	Knüppel	Kampfstab	Hieb Waffen, stumpf		Ochsenherde	Peitsche
				Schwerer Dolch	Rapier					Streitkolben	Morgenstern		
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
Kurzschwert	-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
Schwert	-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
Bastardschwert	-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					Streitaxt	Hellebarde	Zweillien	Kurzschwert	Schwerter			Tuzakmesser
			Sense	Khunchomer	Doppelkunch.	Beil	Schwert					Bastardschwert	Zweihänder		
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	
Kurzschwert	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	
Schwert	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	
Bastardschwert	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/Wurfaffen

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
Dreschflügel	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, Ronda-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.