

Kleiner Einkaufsführer

Aventurischen Waffen, Schilde und Rüstungen auf einen Blick

<i>Typ</i>	<i>TP</i>	<i>TP/KK-</i>	<i>Gew.</i>	<i>Lg.</i>	<i>BF</i>	<i>INI</i>	<i>WM</i>	<i>Preis</i>	<i>Bem.</i>	<i>Region</i>	<i>DK</i>
Anderthalbhänder											
Anderthalbhänder	1W+5	11/4	100	115	1	+1	0/0	250	z	?	NS
Bastardschwert	1W+5	11/3	120	120	2	0	0/-1	200	z	TH, BO, WE, HA, TO, GA, PU, LF	N
Nachtwind	1W+4	11/5	70	100	0	+2	0/0	500	z	MA, MH	N
Rondrakamm	2W+2	12/3	130	130	1	0	0/0	uvk.	z, p	LF, GA, MH, ZW	NS
Tuzakmesser	1W+6	12/4	100	130	1	+1	0/0	400	z, 26	MA, MH, GA	NS
Dolche											
Basiliskenzunge	1W+2	12/4	25	30	4	-1	0/-1	70		LF, ZY, SÜ	H
Borndorn	1W+2	12/5	30	40	1	0	0/-1	40	w	BO	H
Dolch	1W+1	12/5	20	30	2	0	0/-1	20	(w)	alle	H
Drachenzahn	1W+2	11/4	40	40	0	0	0/0	120	zw	ZW	H
Eberfänger	1W+2	12/4	40	40	1	0	0/-1	60		NO, BO, WE, TO	H
Hakendolch	1W+1	12/4	50	60	0	0	0/+1	90		MA, MH, LF	HN
Jagdmesser	1W+2	12/5	15	30	3	-1	0/-2	50+		alle	H
Kurzschwert	1W+2	11/4	40	50	1	0	0/-1	80		außer EL, FI, TH, MO, WA	H
Langdolch	1W+2	12/4	30	40	1	0	0/0	45		alle außer MO, WA	H
Linkhand	1W+1	12/5	30	30	1	0	0/+1	90		HA, LF, PU, GA	H
Mengbilar	1W+1	12/5	20	25	7	-2	0/-3	200		SÜ, ZY, MH	H
Messer	1W	12/6	10	25	4	-2	-2/-3	10	i	alle	H
Ogerfänger	1W+2	12/4	35	35	4	0	0/-2	150	18	HA	H
Scheidendolch	1W+2	11/4	40	45	0	0	0/-3	60		?	H
Schwerer Dolch	1W+2	12/4	30	35	1	0	0/-1	40		alle	H
Vulkanglasdolch	1W-1	12/5	30	30	6	-2	-2/-3	uvk.	i	alle	H
Waqqif	1W+2	12/5	35	45	2	-2	-1/-3	60		?	H
Wurfdolch	1W+1	12/5	20	25	2	-1	-1/-2	30	w(i)	alle außer FI, OR	H
Wurfmesser	1W-1	12/6	10	20	2	-1	-2/-3	15	w(i)	alle außer FI, OR	H
Fechtwaffen											
Degen	1W+3	12/5	40	90	3	+2	0/-1	150+		LF, PU, GA, HA	N
Florett	1W+3	13/5	30	90	4	+3	+1/-1	180+		LF	N
Langdolch	1W+2	12/4	30	40	1	0	0/0	45		alle außer MO, WA	H
Magierdegen	1W+2	13/5	25	75	4	+1	0/-2	150+		GA, PU, LF, HA, MH	N
Magierrapier	1W+3	12/5	35	80	4	+1	0/-1	200+	zh	?	N
Rapier	1W+3	12/4	45	90	2	+1	0/0	120		LF, PU, GA, HA	N
Robbentöter	1W+3	12/4	70	90	2	0	0/0	200+		FI	N
Stockdegen	1W+3	12/5	35	80	4	0	-1/-3	180+		GA, PU, LF, HA	N
Wolfmesser	1W+3	12/4	50	90	1	+1	0/0	250+		EL	N
Hieb Waffen											
Beil	1W+3	11/4	70	50	5	-1	-1/-2	20	i	alle	N
Brabekbengel	1W+5	13/3	120	90	1	0	0/-1	100	3	SÜ, ZY	N
Byakka	1W+5	14/2	130	100	3	-1	0/-2	90	4	OR	N
Fackel	1W	11/5	30	50	8	-2	-2/-3	0.5	i, 7	alle	HN
Fleischerbeil	1W+2	11/4	60	30	2	-1	-2/-3	20	i	alle	H
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	-1	0/-2	40	i	alle	HN
Keule	1W+2	11/3	100	80	3	0	0/-2	15		alle	N
Knüppel	1W+1	11/4	60	80	6	0	0/-2	1		alle	N
Lindwurmschläger	1W+4	11/3	95	50	1	-1	0/-1	120	zw	ZW	HN
Magierstab m. Kristallk.	1W+1	11/4	120	150	-	-2	-1/-2	uvk.	z, zh	alle	N
Magierstab (kurz)	1W	11/4	70	100	-	0	-1/-1	uvk.	zh	alle	N
Magierstab (sehr kurz)	1W-1	11/5	60	100	-	-1	-1/-1	uvk.	zh	alle	N
Molokdeschnaja	1W+4	11/3	100	100	3	0	0/0	90		NO	N
Orknase	1W+5	13/2	110	100	4	-1	0/-1	75	z, 20	TH	N
Rabenschnabel	1W+4	10/4	90	110	3	0	0/0	130		PU, KH, MH, SÜ	N
Runaskraja	1W+3	11/3	70	60	4	0	0/0	120+	p, zh	TH	N
Schmiedehammer	1W+4	14/2	150	90	1	-1	-1/-1	uvk.	p	außer FI, EL, MO, WA	N

<i>Typ</i>	<i>TP</i>	<i>TP/KK-</i>	<i>Gew.</i>	<i>Lg.</i>	<i>BF</i>	<i>INI</i>	<i>WM</i>	<i>Preis</i>	<i>Bem.</i>	<i>Region</i>	<i>DK</i>
Sichel	1W+2	12/5	30	50	6	-2	-2/-2	25	i	alle	H
Skraja	1W+3	11/3	90	70	4	0	0/0	50	24	alle außer EL, KH, MH, MO, WA, SÜ	N
Sonnenszepter	1W+3	12/3	90	70	1	0	-1/-1	uvk.	p	GA	N
Streitaxt	1W+4	13/2	120	90	2	0	0/-1	50		?	N
Streitkolben	1W+4	11/3	120	75	1	0	0/-1	50		außer FI, EL	N
Stuhlbein	1W	11/5	40	40	8	-1	-1/-1	-	i	alle	HN
Wurfbeil	1W+3	10/4	60	40	2	-1	0/-2	35	w(i)	alle außer EL, FI	H
Wurfkeule	1W+2	12/5	35	40	3	-1	-1/-1	18	w(i)	?	H
Zwergenskraja	1W+3	11/3	80	60	1	0	0/0	100	zw	?	N
Infanteriewaffen											
Glefe	1W+4	13/3	120	200	5	-1	0/-2	45	z	außer EL, FI, MO, WA	S
Hakenspieß	1W+3	13/4	120	250	5	0	-1/-1	70	z	außer EL, FI, MO, WA	S
Hellebarde	1W+5	12/3	150	200	5	0	0/-1	75	z	außer EL, FI, MO, WA	S
Korspieß	2W+2	12/3	140	180	3	0	0/-1	200	z, p	?	S
Neethaner Langaxt	2W+2	13/4	160	180	5	-2	-1/-3	160	z	?	S
Pailos	2W+4	14/2	180	175	3	-2	-1/-3	300	z, 21	ZY	S
Partisane	1W+5	13/3	150	200	4	0	0/-2	80	z	außer EL, FI, MO, WA	S
Schnitter	1W+5	14/4	90	130	4	0	0/0	120	z, 23	MA, MH	NS
Sense	1W+3	13/4	100	160	7	-2	-2/-4	30	i, z	außer FO, MO, WA	S
Sturmsense	1W+4	13/3	120	180	5	-1	-1/-2	40	z	BO, TO, WE, GA	S
Warunker Hammer	1W+6	14/3	150	150	2	-1	0/-1	150	z, 27	?	NS
Wurmspieß	1W+5	13/4	120	180	2	0	0/-2	120	z, zw	außer EL, FI, MO, WA	S
Kettenstäbe											
Kettenstab	1W+2	13/4	100	120	2	+2	+1/0	120	z, v, 12	MA, MH, WA, SÜ	HN
Kettenwaffen											
Geißel	1W-1	14/5	30	100	5	-1	0/-4	15	v	?	N
Morgenstern	1W+5	14/2	140	100	2	-1	-1/-2	100	v	TH,HA,GA,WE,BO,TO	N
Neunschwänzige	1W+1	14/4	80	120	5	-1	-1/-4	60	v, 16	SÜ, ZY, MH	N
Ochsenherde	3W+3	17/1	300	110	3	-3	-2/-4	250	v, 17	TH,HA,GA,WE,BO,TO	N
Ogerschelle	2W+2	15/1	240	120	3	-2	-1/-3	180	v, 19	TH,HA,GA,WE,BO,TO	N
Peitsche											
Peitsche	1W	14/5	60	250	4	0	0/-	25	v, 22	alle außer FI, EL	S
Säbel											
Amazonensäbel	1W+4	11/4	75	100	2	+1	0/0	180		TO, GA, MH	N
Arbach	1W+4	12/3	100	90	2	0	0/-1	120		OR	N
Entermesser	1W+3	12/4	70	75	2	0	0/0	50		TH,HA,LF,ZY,SÜ,MH	N
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	-1	0/-2	40	i	alle	HN
Khunchomer	1W+4	12/3	90	80	2	0	0/0	130		MH, KH	N
Kurzschwert	1W+2	11/4	40	50	1	0	0/-1	80		außer EL,FI,TH,MO,WA	HN
Kusliker Säbel	1W+3	12/4	70	80	1	+1	0/0	160		LF, ZY	N
Robbentöter	1W+3	12/4	70	90	2	0	0/0	200+		FI	N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	0/0	100		alle außer EL, FI, MO	N
Sklaventod	1W+4	12/3	80	90	3	0	0/0	250		SÜ	N
Waqqif	1W+2	12/5	35	45	2	-2	-1/-3	60		?	H
Wolfmesser	1W+3	12/4	50	90	1	+1	0/0	250+		EL	N
Schwerter											
Amazonensäbel	1W+4	11/4	75	100	2	+1	0/0	180		TO, GA, MH	N
Arbach	1W+4	12/3	100	90	2	0	0/-1	120		OR	N
Barbarenschwert	1W+5	13/2	100	90	4	-1	0/-1	200		NO, TO	N
Bastardschwert	1W+5	12/4	120	120	2	-1	0/-1	200	2	TH, BO, WE, HA, TO, GA, PU, LF	N
Breitschwert	1W+4	12/3	80	85	1	0	0/-1	120		TH, ZY, SÜ	N
Kurzschwert	1W+2	11/4	40	50	1	0	0/-1	80		außer EL,FI,TH,MO,WA	HN
Kusliker Säbel	1W+3	12/4	70	80	1	+1	0/0	160		LF, ZY	N
Nachtwind	1W+4	11/5	70	100	0	+2	0/0	500	z, 15	MA, MH	N
Rapier	1W+3	12/4	45	90	2	+1	0/0	120		LF, PU, GA, HA	N

<i>Typ</i>	<i>TP</i>	<i>TP/KK-</i>	<i>Gew.</i>	<i>Lg.</i>	<i>BF</i>	<i>INI</i>	<i>WM</i>	<i>Preis</i>	<i>Bem.</i>	<i>Region</i>	<i>DK</i>
Robbentöter	1W+3	12/4	70	90	2	0	0/0	200+		FI	N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	0/0	100		alle außer EL, FI, MO	N
Schwert	1W+4	11/4	80	95	1	0	0/0	180		außer FI, TH, ZW, MO, WA	N
Turnierschwert	1W+3(A)	11/5	60	90	3	0	0/0	80		WE, GA, PU	N
Wolfmesser	1W+3	12/4	50	90	1	+1	0/0	250+		EL	N
Sperre											
Drachentöter	3W+5	20/1	400	400	3	-3	-2/-4	uvk.	z, zw,5	ZW	P
Dreizack	1W+4	13/3	90	140	5	0	0/-1	50	i	TH, HA, LF, ZY	S
Dschadra	1W+5	12/4	80	200	6	-1	0/-2	120		KH, MH	S
Efferdbart	1W+4	13/3	90	120	3	0	0/-1	80	w	HA, LF, ZY, SÜ	NS
Holzspeer	1W+3	12/5	60	150	5	0	-1/-3	10	w, 9	außer FI, KH	S
Jagdspieß	1W+6	12/4	80	200	3	-1	0/-1	80+	w, 10	EL	S
Korspieß	2W+2	12/3	140	180	3	0	0/-1	200	z, p	?	S
Kriegslanze	1W+3	12/5	150	300	5	-2	-2/-4	120	z(i)	HA, PU, GA, WE, BO, TO, LF	P
Partisane	1W+5	13/3	150	200	4	0	0/-2	80	z	außer EL, FI, MO, WA	S
Pike	1W+5	14/4	180	350+	6	-2	-1/-2	50	z	alle	P
Schnitter	1W+5	14/4	90	130	4	0	0/0	120	z, 23	MA, MH	NS
Speer	1W+5	12/4	80	190	5	-1	0/-2	30	w, 25	alle	S
Stoßspeer	2W+2	11/4	150	200	3	-1	0/-1	100	z	BO, NO, EL, FI, WE	S
Turnierlanze	1W+2(A)	12/5	120	300	8	-2	-2/-4	50	z(i)	HA, PU, GA, WE, BO, TO, LF	P
Wurfspeer	1W+3	11/5	80	100	4	-2	-1/-3	30	w(i)	LF, PU, KH, MH	N
Wurmspieß	1W+5	13/4	120	180	2	0	0/-2	120	z, zw	außer EL, FI, MO, WA	S
Stäbe											
Kampfstab	1W+1	12/4	80	150	5	+1	0/0	40	z, 11	außer FI	NS
Magierstab als Stab	1W+1	11/5	90	150	-	0	-1/-1	uvk.	z	alle	NS
Zweililien	1W+3	12/4	80	140	4	+1	+1/-1	200	z, 28	ZW, HA	N
Zweihandflegel											
Dreschflegel	1W+3	12/3	100	150	6	-2	-1/-4	15	z, i, v	außer FI, MO, WA	S
Kriegsflegel	1W+6	12/2	120	150	5	-1	-1/-2	50	z, v	außer FI, MO, WA	S
Zweihand-Hieb Waffen											
Barbarensteitaxt	2W+4	15/1	250	120	^3	-2	-1/-4	150	z, 1	TO, NO	N
Echsische Axt	1W+5	12/4	90	150	3	0	0/-1	uvk.	z, 6	WA	NS
Felsspalter	2W+2	14/2	150	120	2	-1	0/-2	300	z, zw	ZW	N
Gruufhai	1W+6	14/2	180	120	3	-2	-1/-2	120	z, 8	OR	N
Holzfalleraxt	2W	12/2	160	110	5	-2	-1/-4	80	i, z	alle außer FI	N
Kriegshammer	2W+3	14/2	180	100	2	-2	-1/-3	120	Z, 13	alle außer FI, EL, OR, KH, MH, MO, WA	N
Neethaner Langaxt	2W+2	13/4	160	180	5	-2	-1/-3	160	z	?	S
Orknase	1W+5	12/2	110	100	4	-1	0/-1	75	z, 20	TH	N
Pailos	2W+4	14/2	180	175	3	-2	-1/-3	300	z, 21	ZY	S
Schnitter	1W+5	14/4	90	130	4	0	0/0	120	z, 23	MA, MH	NS
Spitzhacke	1W+6	13/2	200	100	5	-3	-2/-4	30	i, z	alle	N
Vorschlaghammer	1W+5	13/2	250	90	5	-3	-2/-4	30	i, z	alle	NS
Warunker Hammer	1W+6	14/3	150	150	2	-1	0/-1	150	z, 27	?	NS
Zwergenschlägel	1W+5	13/3	120	120	1	-1	0/-1	150	z, zw	ZW	N
Zweihandschwerter/-säbel											
Andergaster	3W+2	14/2	220	200	3	-3	0/-2	350	z	HA, WE	S
Anderthalbhänder	1W+5	11/4	100	115	1	+1	0/0	250	z	?	NS
Boronssichel	2W+6	13/3	160	180	3	-2	0/-3	400	z	PU, MH	S
Doppelkhunchomer	1W+6	13/2	150	130	3	-2	0/-2	250	z	TH, HA, LF, ZY, SÜ, MH	NS
Großer Sklaventod	2W+4	13/2	160	140	2	-2	0/-2	350	z	SÜ	NS
Richtschwert	3W+4	13/2	200	130	5	-3	-2/-4	uvk.	i, z, p	?	N
Rondrakamm	2W+2	12/3	130	130	1	0	0/0	uvk.	z, p	LF, GA, MH, ZW	NS
Tuzakmesser	1W+6	12/4	100	130	1	+1	0/0	400	z, 26	MA, MH, GA	NS
Zweihänder	2W+4	12/3	160	155	2	-1	0/-1	250	z, p	WE, BO, TO, GA	NS

<i>Typ</i>	<i>TP</i>	<i>TP/KK-</i>	<i>Gew.</i>	<i>Lg.</i>	<i>BF</i>	<i>INI</i>	<i>WM</i>	<i>Preis</i>	<i>Bem.</i>	<i>Region</i>	<i>DK</i>
Handgemachte-Waffen (Raufen)											
Fausthieb/Tritt/Kopfstoß	1W (A)	10/3	-	-	-	0	spez.	-		-	H
Veteranenhand	1W+2	12/4	70	-	4	-1	0/-1	250		HA, LF, GA	H
Schlagring	1W+2(A)	10/3	20	-	0	0	-1/-2	25		alle außer FI, EL	H
Orchidee	1W+1	12/5	35	-	3	0	-1/-2	180		SÜ, MO, WA	H
Panzerarm	1W+2	11/3	220	20	-2	-1	0/0	140		HA, WE, BO, TO, GA	H
Bock	1W+2	10/5	120	20	0	-1	0/0	80		HA, WE, BO, TO, GA	H
Stoß mit Schild	1W+1(A)	-	-	-	-	-	-2/0	-	i	-	H

Spez: Ein WM von -1/-2 beim Kampf von unbewaffneten gegen bewaffneten. Ansonsten 0/0.

Aventurische Schuss- und Wurfaffen							
<i>Typ</i>	<i>TP</i>	<i>Reichweite</i>	<i>TP+</i>	<i>Gew.</i>	<i>Laden</i>	<i>Preis</i>	<i>Regionen</i>
Talent: Blasrohr							
Blasrohr	1W-1	2/5/10/20/40	+0/+0/0/+0/-2	15	2	40	MO, WA
Talent: Wurfmesser							
Borndorn	1W+2	2/4/6/8/15	+1/0/0/0/-1	30	-	40	BO
Dolch	1W	1/3/5/7/10	0/0/0/-1/-1	20	-	20	alle
Wurfdolch	1W+1	2/4/6/8/15	+1/0/0/0/-1	20	-	30	alle außer FI, OR
Wurfmesser	1W	2/4/6/8/15	+1/0/0/0/-1	10	-	15	alle außer FI, OR
Wurfscheibe, -ring	1W+1	2/4/8/12/20	+1/0/0/0/0	10	-	35	?
Talent: Wurfspeer							
Efferdbart	1W+3	3/6/10/15/25	+2/+1/0/-1/-2	90	-	80	HA, LF, ZY, SÜ
Granatapfel	4W	0/5/10/15/20	-/-/-/-	40	-	uvk.	?
Holzspeer	1W+2	5/10/15/25/40	+1/0/0/-1/-2	60	-	10	außer FI, KH
Speer	1W+3	5/10/15/25/40	+1/0/0/-1/-2	80	-	30	alle
Wurfspeer	1W+4*	5/10/15/25/40	+3/+1/0/-1/-1	80	-	30	LF, PU, KH, MH
Speerschleuder	1W+3*	5/15/25/35/50	+2/+1/0/0/-1	30+60	2	25/ 15 S	?
Stabschleuder	1W+3	0/5/20/40/60	-/0/0/0/0	40+3	2	15/ 5 H	?
Talent: Wurfbeil							
Schneidezahn	1W+4	0/5/10/15/30	-/+1/+1/0/-1	50	-	60	TH
Stein, Flasche (i)	1W	1/2/4/8/12	0/0/0/-1/-1	10	-	-	alle
Wurfbeil	1W+3	0/5/10/15/25	-/+1/+1/0/-1	60	-	35	außer EL, FI
Wurfkeule	2W+4(A)	0/5/15/25/40	-/+1/+1/+1/0	35	-	18	NO, FI
Talent: Armbrust							
Arballe	2W+5*	10/20/30/60/100	+2/+1/0/-1/-2	200+8	30	600/ 25 H	LF, ZW
Arbalone	3W+6*	15/30/60/120/250	+4/+2/0/-1/-3	480+10	40	800/ 40 H	LF, ZW
Balestra	2W+2*	10/20/30/50/75	+2/+1/0/0/-1	150+5	4	500/ 20 H	LF
Balestrina	1W+4	2/4/8/15/25	+2/+1/0/0/-1	60+5	2	450/ 15 H	LF
Baläster	1W+4	10/20/30/60/100	+3/+1/0/-1/-1	120+5	8	200/ 6 H	ZW
Eisenwalder	1W+3*	5/10/15/20/40	+1/0/0/0/-1	200	3/ 20	400/ 15 H	ZW
Leichte Armbrust	1W+6*	10/15/25/40/60	+1/+1/0/0/-1	150+3	15	180/ 15 H	außer FI, EL, OR, TH, MO, WA
Windenarmbrust	2W+6*	10/30/60/100/180	+4/+2/0/-1/-3	200+4	30	350/ 20 H	HA, ZW, LF
Talent: Bogen							
Elfenbogen	1W+5*	10/25/50/100/200	+3/+2/+1/+1/0	25+3	3	uvk./ 40K	EL
Kompositbogen	1W+5*	10/20/30/50/80	+2/+1/+1/0/0	25+2	3	80/ 25 K	PU, MH, KH, MA
Kriegsbogen	1W+7*	10/20/40/80/150	+3/+2/+1/0/0	45+4	4	100/ 60 K	HA, WE, SÜ
Kurzbogen	1W+4*	5/15/25/40/60	+1/+1/0/0/-1	20+2	2	45/ 25 K	alle außer FI
Langbogen	1W+6*	10/25/50/100/200	+3/+2/+1/0/-1	30+3	4	60/ 40 K	alle außer FI, KH, SÜ
Orkischer Reiterbogen	1W+5*	5/15/30/60/100	+3/+1/0/-1/-2	40+2	3	120/ 25 K	OR
Talent: Diskus							
Diskus	1W+3	5/10/20/30/60	+1/0/0/0/-1	30	-	25	?
Kampfdiskus	1W+5	10/20/30/45/60	+1/0/0/0/0	50	-	60	?

<i>Typ</i>	<i>TP</i>	<i>Reichweite</i>	<i>TP+</i>	<i>Gew.</i>	<i>Laden</i>	<i>Preis</i>	<i>Regionen</i>
Talent: Schleudern							
Schleuder	1W+2	0/5/15/25/40	-/0/0/0/0	10+3	2	15/ 5H	alle
Fledermaus	1W+2**	0/5/10/15/25	-/0/0/0/-1	20	1	10	ZW, TO
Lasso	1W+4**	0/2/5/10/15	-/0/0/-1/-2	40	1	12	?
Wurfnetz	1W+2**	0/0/0/5/5	-/-/-/-/-	80	1	35	SÜ, HA
Schweres Wurfnetz	1W+6**	0/0/0/5/5	-/-/-/-/-	200	1	60	SÜ

Schilde und Parierwaffen							
<i>Bezeichnung</i>	<i>Ver-Typ</i>	<i>Gew. (Stein)</i>	<i>WM</i>	<i>INI</i>	<i>BF</i>	<i>Preis</i>	<i>Regionen</i>
Einfacher Holzschild	S	3,5	-1/+3	-1	3	40	alle außer FI, MO, WA
Verstärkter Holzschild	S	4	-2/+3	-1	0	50	außer FI, MO, WA
Lederschild	S	2	-1/+3	0	5	30	alle
Thorwalerschild	S	4,5	-2/+4	-1	3	60	TH, HA
Großer Lederschild	S	3	-1/+4	-1	6	75	MH, KH, LF, PU
Großschild (Reiterschild)	S	5	-2/+5	-2	2	100	HA, WE, BO, TO, GO
Turmschild	S	7	-5/+7	-3	1	120	?
Buckler	SP	1	0/+1	0	0	40	LF, GA
Großer (Vollm.) Buckler	SP	1,5	0/+2	0	-2	60	?
Panzerarm	SP	5,5	-2/+1	0	-2	140	HA
Bock	SP	3	-1/+1	0	0	80	HA, WE, BO, TO
Hakendolch	P	1,25	-1/+3	0	-2	90	MA, MH, LF
Linkhand	P	0,75	0/+2	+1	0	90	HA, LF, PU, GA

Rüstungen						
<i>Rüstung</i>	<i>RS</i>	<i>BE</i>	<i>Gew.(Stein)</i>	<i>Preis</i>	<i>Region</i>	<i>Unt.Kl.</i>
Haupt-/Torsorrüstungen						
Bronzeharnisch	3	3	6	350	?	Nein
Brustplatte	1	1	2	50	?	Nein
Brustschalen	1	0	0,5	25	alle	Nein
Dicke Kleidung	1	1	Ca. 3	Var.	alle	Nein
Eisenmantel	3	2	6	500	BO, LF, MA	Nein
Fünflagenharnisch	4	3	7	600	BO, LF, MA	Nein
Garethter Platte	6	4	14	750	?	Ja
Gladiatorenschulter	2	1	4	180	?	Nein
Iryanrüstung	3	2	3,5	125	SÜ, WA	Nein
Kettenhemd	3	3	6,5	150	LF,ZY,KH, MH, BO, WE, TO, GA, ZW, HA, PU	Ja
Kettenhemd, lang	4	4	10	180	LF,ZY,KH, MH, BO, WE, TO, GA, ZW, HA, PU	Ja
Kettenmantel	5	5	12	500	HA, ZW, WE, BO, TO, GA	Ja
Kettenweste	2	2	5	100	LF,ZY,KH, MH, BO, WE, TO, GA, ZW, HA, PU	Nein
Krötenhaut	3	2	4	60	TH, NO	Nein
Kürass	3	2	4	110	MH, SÜ, BO, WE, TO, GA, PU, HA, LF, ZY	Nein
Kusliker Lamellar	4	3	7,5	500	LF, ZY, SÜ	Ja
Lederharnisch	3	3	4,5	80	BO, HA, WE, TO, GA, PU, LF, NO	Nein
Leichte Platte	4	3	7,5	500	BO, WE, TO, GA, PU, HA, LF	Ja
Mammutonpanzer	5	3	6	um 1.500	EL	Nein
Maras.Hartholzharnisch	4	2	7	1.200	MA	Ja
Ringelpanzer	4	3	7	550	LF	Nein
Schuppenpanzer	5	5	12	1.000	TH, HA, WE, BO, TO, ZW	Nein
Spiegelpanzer	5	4	10	ab 1.000	MH, KH	Ja
Tuchrüstung	2	2	2,5	50	LF, ZY, SÜ, MA, MH	Nein
Wattierte Unterkleidung	1	1	2,5	25	?	Nein
Wattierter Waffenrock	2	2	3	40	alle außer MO, WA	
Kompletrüstungen						
Amazonenrüstung	5	3	8	uvk.	?	Nein
Gestechrüstung	12	10	ca. 30	ab 2.500	BO, WE, TO, GA, PU, HA, LF	Ja
Horas. Reiterharnisch	8	5	17	ab 1.000	?	Ja

<i>Rüstung</i>	<i>RS</i>	<i>BE</i>	<i>Gew.(Stein)</i>	<i>Preis</i>	<i>Region</i>	<i>Unt.Kl.</i>
Helme und Zusatzrüstungen						
Baduriner Hut	+2	+2	3	60	MH, KH	-
Bart	+1	+1	1,5	40	?	-
Kettenhaube	+1	+1	3,5	80	HA, ZW, WE, BO, TO, GA	-
Kettenzeug	+1	+1	3,5	120	HA, ZW, WE, BO, TO, GA	-
Lederhelm	+1	+1	1,5	20	alle	-
Lederzeug	+1	+1	2	40	BO, HA, WE, TO, GA, PU, LF, NO	-
Morion	+2	+1	4	75	LF, PU, HA, GA, SÜ	-
Plattenzeug	+2	+2	3,5	150	alle außer FI, NO, EL, WA, MO	-
Schnaller (mit Bart)	+3	+2	5	80	?	-
Streifenschurz	+1	+0	3	40	alle	-
Sturmhaube	+2	+1	3,5	70	alle außer MO, WA, FI, EL	-
Tellerhelm	+1	+1	1,5	30	alle	-
Topfhelm	+3	+3	4,5	80	alle außer SÜ	-

FanPro™, DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Production GmbH.
 Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten. Diese Spielhilfe ist nur für rein private Verwendungszwecke gedacht und soll nur das
 Nachschlagen in „Schwerter und Helden“ erleichtern sowie die Bücher schonen!
 Diese Spielhilfe wurde erstellt von <http://www.die3sphaere.de>

Erläuterungen zu den Tabellen			
<i>TP</i>	Trefferpunkte: TP* - Diese Waffe verursacht eine Wunde TP** - Diese Waffe verursacht keinen Schaden, sondern hat eine Spezielle Wirkung	<i>Preis</i>	in Silbertalern; der hinter dem +-Zeichen angegebene Wert gilt für ein einzelnes dazugehöriges Geschoß (nur für Schußwaffen)
<i>TP/KK-</i>	Körperkraft-Zuschlag zu Trefferpunkten	<i>INI</i>	Initiativemodifikator
<i>WM</i>	Waffenmodifikator (AT/ PA)	<i>BE</i>	Behinderungswert
<i>Lg.</i>	Länge in cm	<i>BF</i>	Bruchfaktor
<i>Rw.</i>	Die verschiedenen Stufen der Reichweite in Schritt - nur für Schußwaffen	<i>ver-Typ</i>	Verwendungstyp: S- Als Schild, P – Als Parierwafe, SP- Kann als beides eingesetzt werden
<i>Gew</i>	Gewicht in Unzen (1 Unze = 25 g) sofern nicht anders angegeben. Der hinter dem +-Zeichen angegebene Wert gilt für die dazugehörigen Geschoße pro Stück - nur für Schußwaffen	<i>Laden</i>	Anzahl der nötige Aktionen um eine Schusswaffe schussbereit zu machen. Außer beim erschwerten Schnellschuss ist noch eine Aktion zum schießen nötig!
<i>Unt.Kl.</i>	J – Erfordert Wattierte Unterkleidung (RS & BE addieren sich nicht zur sonstigen Rüstung) N – Erfordert keine Unterkleidung	<i>Region</i>	Regionen wo die Waffe i. a. hergestellt wird. Die angaben Stammen aus „Kaiser Retos Waffenkammer – 3. Edition“
<i>TP±</i>	TP - Zuschlag bzw. Abzug bei entsprechender Entfernung - nur für Schusswaffen	roter Text	Änderungen aus dem Errata von „Schwerter und Helden“
<i>Bem.</i>	<u>Bemerkungen:</u> i - improvisierte Waffe w - die Waffe kann auch geworfen werden zh –aus „Zauberei & Hexenwerk“ v – ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden		z - Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich. zw – für Zwerge gefertigte Waffe, von Menschen (Elfen ect.) nur mit Einbußen von AT/PA -2/-2 zu führen.

Bemerkungen:

- Barbarenstreitaxt: Erfordert mindest KK von 15
- Bastartschwert: Erfordert mindest KK von 15 für einhändige Führung mit dem Talent *Schwerter*
- Brabakbengel: Mit dem zentralen Dorn kann mit dem Talent *Dolche* auch gestochen werden: 1W+6 TP, AT um 3 erschwert, eigene nächste PA ebenfalls um 3 erschwert.
- Byakka: Mit dem zentralen Dorn kann mit dem Talent *Dolche* auch gestochen werden: 1W+6 TP, AT um 3 erschwert, eigene nächste PA ebenfalls um 3 erschwert.
- Drachentöter: Wird immer von Spießgespann (siehe Sonderfertigkeit) geführt.
- Echsische Axt: Mit der Stoßspitze kann mit Talent *Speere* auch gestochen werden: 1W+4 TP, AT um 3 erschwert
- Fackel: Richtet der schlag SP an, kommen noch 1W-1 SP Feuerschaden hinzu! Fällt eine 6, so erlischt die Fackel.
- Gruufhai: Kann ab KK 18 Einhändig mit Hieb Waffen geführt werden (TP/KK dann 15/3).
- Holzspeer: Ein Steinspitze richtet gegen nur mit Stoff, dünnem Leder oder Fell gerüstete Gegner einen TP mehr an.
- Jagdspieß: Kann ab KK 16 einhändig geführt werden (TP/KK dann 13/5).
- Kampfstab: Das Entwaffnen aus der AT ist um 2 Punkte erleichtert.
- Kettenstab: Erfordert mindestens GE 15. Das Entwaffnen aus der AT ist um 3 Punkte erleichtert.
- Kriegshammer: Kann ab KK18 einhändig geführt werden mit dem Talent *Hieb Waffen* (TP/KK dann 15/3).
- Morgenstern: Die PA des Gegners ist um 2 Punkte erschwert (sofern eine PA überhaupt möglich ist).
- Nachtwind: Erfordert mindestens GE 16 für einhändige Führung mit dem Talent *Schwerter*.
- Neunschwänzig: Bei einer AT/2 wird ein TP mehr angerichtet.

- 17: Ochsenherde: Erfordert mindest KK 16. Die PA des Gegners ist um 2 Punkte erschwert (sofern eine PA überhaupt möglich ist). Eine 19 zählt bei dieser Waffe auch als Patzer.
- 18: Ogerfänger: Klinge bleibt in der Wunde stecken und verursacht pro SR 1W6 SP. Die Entfernung erzeugt 1W-1 bei gelungener *Heilkunde* Probe, sonst 2W6
- 19: Ogerschelle: Erfordert mindest KK 15. Die PA des Gegners ist um 2 Punkte erschwert (sofern eine PA überhaupt möglich ist).
- 20: Orknase: Kann ab KK 14 einhändig geführt werden (TP/KK dann 13/3)
- 21: Pailos: Mit der Stoßklinge kann mit dem Talent *Speere* auch gestochen werden: 1W+7 TP, AT um 5 erschwert, eigene nächste PA ebenfalls um 5 erschwert.
- 22: Peitsche: In der DK Nahkampf ein AT-Malus von 8, im DK Handgemenge nicht zu verwenden.
- 23: Schnitter: Kann ab GE 16 einhändig geführt werden (TP 1W+3, TP/KK 15/5, WM 0/-1)
- 24: Skraja: Ein Stich mit dem Dorn (AT auf *Dolche*, erschwert um 3) richtet 1W+3 TP an.
- 25: Speer: Kann ab KK 16 einhändig geführt werden (TP/KK dann 13/5).
- 26: Tuzakmesser: Mindest GE 15, ansonsten pro Punkt unter 15 TP, INI und PA -1.
- 27: Warunker Hammer: Mit der Stoßklinge kann mit dem Talent *Speere* auch gestochen werden: 1W+5 TP, AT um 3 erschwert
- 28: Zweililien: Erleichtert das entwaffnen aus der AT um 3 Punkte