



# ESPERISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

## ÄXTE UND BEILE

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Beil	W6+3 (+1)	70	50	7/11 (6/9)	S/B/O/K	-5/-15	80 BS/30 BS/15 BS/10 BS
Leichter Dorn	2W4+4 (+2)	120	80	4 (4)	S	+15/-10	250 BS
Schwerer Dorn	3W4+5 (+2)	200	90	5 (4)	S	+15/-15	5 GS
Fafo	W6+4 (+1)	110	90	5(4)	H	+10/0	150 BS
Handbeil	W6+5 (+2)	90	60	5/8 (4/7)	S/B	+5/-5	1 GS/40 BS
Harok	W10+4 (+2)	180	160	6/9 (5/8)	S/B	+10/-15	4 GS/150 BS
Holzfalleraxt	2W8 (+1)	180	110	8/12 (7/10)	S/B	+5/-20	180 BS/70 BS
Kriegsaxt	W12+4 (+2)	160	120	7/9 (5/8)	S/B	+10/-10	450 BS/230 BS
Kriegsbeil	W10+2 (+2)	120	80	5/7/9 (4/6/8)	S/B/O	+10/0	3 GS/180 BS/80 BS
Spalter	3W12+5 (+0)	720	150	5 (4)	S	-10/-50	30 GS
Streitaxt	2W6+7 (+1)	280	120	5 (4)	S	+25/-20	270 BS
Widow	W4+3 (+1)	80	40	7/11 (6/9)	S/B	-10/-15	150 BS/90 BS
Wurfbeil	W6+3 (+2)	60	40	6/9 (5/8)	S/B	-10/-15	120 BS/45 BS

## SCHARFE HIEBWAFFEN

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Barfrin	2W4+1 (+2)	90	75	12/14/16 (10/12)	S/B/O	-10/0	50 BS
Chutarr	W8+4 (+2)	80	90	3 (1)	S	+10/0	23 GS
Dusägge	W8+2 (+2)	40	60	4/6 (2/4)	S/B	-5/-15	3 GS/150 BS
Falchion	2W4+3 (+2)	120	90	6/9 (5/8)	S/B	+15/-5	420 BS/180 BS
Fleischerbeil	W8+3 (+1)	20	40	12/14 (10/12)	S/B	0/-20	90 BS/20 BS
Gut-Faldep	W6+2 (+2)	30	35	8/10/14/15 (6/8)	S/B/O/Muschel	+5/-10	250 BS/160 BS/90 BS/90 BS
Has-Ar	W6+6 (+2)	65	80	4 (3)	S	+10/+5	4 GS
Has-Aranas	3W4+8 (+2)	220	130	4 (3)	S	+20/-10	6 GS
Hiebdolch	W6+3 (+2)	40	60	6/9/13 (5/8)	S/B/O	-5/-15	95 BS/45 BS/20 BS
Kyana	W8+5 (+2)	50	80	3 (2)	S	+10/+5	350 BS
Kyashang	4W4+3 (+2)	80	120	4 (3)	S	+15/0	6 GS
Kyayin	2W4+1 (+2)	40	50	4/6 (3/5)	S/B	+5/+10	220 BS/150 BS
Lomerschwert	W8+4 (+2)	140	85	5/7 (3/5)	S/B	+10/-10	350 BS/260 BS
Malepiker	W8+2 (+2)	150	100	7/9 (5/8)	S/B	+15/-5	5 GS/220 BS
Morlch	W8+3 (+2)	35	45	5/8/12 (4/7)	S/B/O	+5/-15	310 BS/150 BS/60 BS
Säbel	W8+3 (+2)	60	90	5 (4)	S	+15/+5	3 GS
Schwertbrecher	W6+2 (+1)	55	70	8/10 (6/8)	S/B	-5/+5	350 BS
Sichel	W6+1 (+1)	30	30	11/14 (10/12)	S/B	-10/-20	160 BS/50 BS

## STUMPFE HIEBWAFFEN

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Donnerkeil	2W6+4 (+3)	160	80	12 (6)	S/B	0/-15	9 GS
Fackel	W4 (+Feuer)	50	50	18 (14)	H	0/-10	5 KS
Hammer	W4+1 (+2)	30	35	14 (12)	S/B/O	+5/-15	120 BS/70 BS/20 BS
Kampffächer	W6+1 (+1)	50	50	8/10 (10/12)	S/B	+5/-5	2 GS/90 BS
Keule	W8+1 (+2)	100	80	14 (10)	H	+5/-15	2 BS
Knüppel	W6+1 (+1)	40	80	15 (11)	H	0/-10	1 BS
Kriegshammer	3W4+5 (+3)	200	70	16 (11)	S/B/O	0/-25	420 BS/190 BS/90 BS
Ohtarszepter	W8+3 (+2)	90	70	14 (9)	S	+5/-5	4 GS
Rabenschnabel	2W6+4 (+2)	100	70	12/14 (10/12)	S/B	+10/-10	5GS/2 GS
Schürhaken	W6+2 (+2)	90	75	2	S	-5/-10	120 BS
Spitzhacke	W8+6 (+1)	240	95	16 (13)	S/B	+5/-25	110 BS/50 BS
Streitkolben	W6+4 (+2)	120	75	14 (10)	S/B	+5/-5	430 BS/160 BS
Stuhl-/Tischbein o.ä.	W6 (+1)	50	40	18 (14)	H	+5/-10	-
Treg	6W4+5 (+3)	400	120	14 (12)	S/B	+5/-25	3 GS
Vorschlaghammer	W6+5 (+2)	150	90	15 (13)	S/B	+5/-25	220 BS/90 BS
Zesesch	W6+3 (+2)	60	90	16 (10)	S/B	+5/-5	320 BS/120 BS

## INFANTERIEWAFFEN

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Ahlspieß	W10+3	180	500	17 (15)	H+S/B	-5/-40	190 BS/90 BS
Fangeisen	W6+1	100	200	15 (13)	H+S/B	-5/-20	120 BS/70 BS
Guresche	W6+3 (+2)	110	240	15 (12)	H+S/B	-5/-20	190 BS/70 BS
Hakenspieß	W8+1	110	190	16 (14)	H+S/B	-10/-20	35 BS/15 BS
Hellebarde	W6+5 (+1)	150	220	14 (13)	H+S/B	0/-20	180 BS/70 BS
Kodluschinder	W6+3 (+1)	150	240	14 (13)	H+S/B	-5/-20	170 BS/65 BS
Kart	3W8+8	420	180	8 (6)	S	-10/-25	12 GS
Pike	W10+2	300	600	17 (15)	S/B/H	-5/-25	180 BS/85 BS/30 BS
Sense	W6+4	100	200	14 (13)	S/B	-5/-25	180BS/70 BS
Sturmsense	W8+5 (+1)	120	240	13 (12)	S/B	0/-20	320 BS/120 BS

## KETTENWAFFEN

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Dreschflegel	W8+1 (+1)	100	165	16 (14)	H	-5/-20	30 BS
Graser	3W4+4 (+2)	160	120	8/11 (7/10)	S/B	+15/-15	320 BS/160 BS
Kettenstab	W6+2 (+1)	120	150	9/13 (8/12)	S/B	+5/-20	85 BS
Kriegsflegel	W8+3 (+2)	115	150	13 (12)	S/B	0/-15	170 BS/85 BS
Morgenstern	W6+6 (+2)	140	150	8/11 (7/10)	S/B	+10/-20	4 GS/1 GS
Nyi-lanh	W8+1 (+1)	130	50	14 (12)	H	+10/-5	60 BS

## LANZEN

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Kriegslanze	W10+3 (+2)	250	450	14 (13)	H	-20/-25	120 BS
Tournierlanze	W8 (+2)	200	400	20	H	-20/-25	150 BS

## MESSER UND DOLCHE

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Dolch	W6+1 (+2)	20	30	5/8/11/15(4/7/10/13)	S/B/O/K	-15/-15	120 BS/50 BS/12 BS/8 BS
Langdolch	W6+2 (+2)	30	40	5/7 (4/6)	S/B	-10/-5	180 BS/80 BS
Breitdolch	W6+2 (+2)	30	35	4/7/10/14(4/6/9/13)	S/B/O/K	-15/-10	160 BS/60 BS/18 BS/12 BS
Wurfdolch	W6+1 (+2)	20	25	6/10/14/19(5/9/12/16)	S/B/O/K	-15/-15	110 BS/40 BS/10 BS/5 BS
Entermesser	W6+2 (+2)	35	50	5/7 (4/6)	S/B	0/-5	210 BS/75 BS
Freig	W4+3 (+2)	35	35	9/12 (7/10)	S/B	-10/-15	380 BS/150 BS
Gasdorn	W6+2 (+1)	25	55	8/10 (6/8)	S/B	-10/-15	530 BS/240 BS
Hirschfänger	W6+2 (+2)	30	35	-5/7 (4/6)	S/B	-15/-15	240 BS/150 BS
Kukri	W8+2 (+2)	30	30	5/8 (4/6)	S/B	-10/-15	120 BS/50 BS
Linkhanddolch	W6+2 (+2)	30	40	6/9 (5/8)	S/B	-10/0	240 BS/110 BS
Leukass	W6+2 (+2)	20	40	12/19 (10/16)	O/K	-10/-15	45 BS/20 BS
Messer	W6 (+1)	8	20	6/9/12/17(5/8/11/15)	S/B/O/K	-20/-20	50 BS/25 BS/8 BS/5 BS
Wurfmesser	W6 (+1)	5	15	7/10/14/20(6/9/12/17)	S/B/O/K	-25/-25	60 BS/30 BS/10 BS/6 BS
Quahahn	W6+2 (+2)	30	40	7/10 (6/9)	S/B	-10/-15	150 BS/60 BS
Skjarr	W8+3 (+2)	35	45	6/10/14/19(5/9/12/16)	S/B/O/K	-5/-15	120 BS/50 BS/12 BS/8 BS
Skorpion	W6+4 (+2)	30	40	8/12	S/B	-10/-10	220 BS/90 BS
Stilet	W6+2 (+1)	30	40	9 (6)	S	+10/-5	90 BS

## NAHKAMPF- UND PARADEWAFFEN

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Gomoroklaue	W6+2 (+1)	30	30	10	K+L	-15/-20	90 BS
Panzerhandschuh	2W6+2 (+1)	60	20	6/8 (5/6)	S/B	-20/-20	180 BS/80 BS
Paradearm	W6+1 (+1)	60	45	6/8	S/B	-15/+5	120 BS/60 BS
Scherenhand	W6+2 (+1)	30	35	15	S	-10/-5	3 GS
Schlagring	W6+1 (+1)	20	-	1/2	S/B	-20/-25	25 BS
Veteranenhand	W6+2 (+2)	70	40	4/6 (3/4)	S/B	-20/-20	2 GS/80 BS



## PEITSCHEN

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Doranpeitsche	2W4+5	40	250	17 (16)	L	+10/-30	90 BS
Neunschwänzige	W10+1 (+1)	50	220	20 (18)	L	0/-25	40 BS
Peitsche	W6+1 (+1)	40	300	21 (19)	L	+10/-30	20 BS

## SCHWERTER

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Bastardschwert	W8+6 (+2)	140	120	4/7 (3)	S/B	+5/0	3 GS/145 BS
Flammar	W8+6 (+2)	70	90	8/12 (6)	S/B	+5/0	330 BS/150 BS
Kurzschwert	W8+2 (+2)	60	55	4/6 (4)	S/B	0/0	2 GS/50 BS
Langschwert	W10+3 (+2)	80	110	5/8 (4)	S/B	+10/0	350 BS/160 BS
Schwert	W8+4 (+2)	80	90	5/7 (4)	S/B	+5/+5	280 BS/90 BS
Shiyi	W10+4 (+2)	90	150	2 (1)	S	+15/+5	35 GS
Torb	W6+5 (+2)	120	85	5/8 (4)	S/B+S/B/H/L/K	+1/0	290 BS/1 GS

Schild: 5/8/12/15/16

## STABWAFFEN

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Dadsched	W8+5 (+2)	100	180	12 (10)	H+S	-5/-5	90 BS
Diallath	W6+4 (+2)	100	160	15 (13)	H+S/B	+10/+10	120 BS/80 BS
Enterhaken	W6+2 (+1)	80	140	13 (11)	H+S/B	0/+5	60 BS/45 BS
Fenal	W6+5	80	210	17(15)	H+S/B	-5/-5	110 BS/80 BS
Fertwil	W8+1 (+2)	100	220	15 (13)	H+S/B/O	+10/+10	80 BS/40 BS
Harpune	W8+2 (+2)	80	180	12 (10)	H+S/B	-10/-15	90 BS/50 BS
Heugabel	W6+4 (+2)	90	150	15 (12)	H+S/B	0/+5	30 BS
Jagdspeer	W8+2 (+2)	75	190	20 (17)	H+S/B/O/K	0/-10	50BS/30 BS/15 BS
Kampfstab	W8 +1(+1)	80	160	11 (8)	H	+5/+10	10 BS
Kriegsgabel	W6+6 (+2)	110	200	11 (8)	H+S/B	0/+5	80 BS/55 BS
Kyanata	3W4+2 (+2)	90	130	5 (4)	H+S	+10/+10	330 BS
Speer	W6+5 (+2)	80	170	17 (15)	S/B/O/K/H	-5/-5	35 BS/25 BS/15 BS/10 BS/8 BS
Stoßspeer	2W6+2 (+3)	150	200	16 (14)	S/B/O/K/H	+5/-15	80 BS/60 BS/50 BS/30 BS/20 BS
Vergart	2W4 (+1)	110	160	14 (12)	H+S/B	+10/+10	90 BS/60 BS

## STICHWAFFEN

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Degen	W6+4 (+2)	40	90	5 (4)	S	+10/+10	150 BS
Drantmesser	W8+3 (+2)	45	90	4 (3)	S	+15/+10	180 BS
Florett	W6+1 (+2)	35	90	7 (5)	S	+15/+5	120 BS
Rapier	W8+2 (+2)	50	100	6 (5)	S	+15/+10	180 BS
Stockdegen	W8+1 (+2)	65	80	6 (5)	S	+10/+5	190 BS

## ZWEIHÄNDER

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	MOD:	Preis
Drangosch	3W4+4	160	150	2 (2)	S	+10/+5	23 GS
Ferogs Stern	2W8+7	155	140	1 (1)	S	+20/+15	75 GS
Hylaner	2W6+5	115	140	1 (1)	S	+25/+20	150 GS
Nachtwind	W8+7	110	130	2 (2)	S	+15/+15	26 GS
Natharschwinge	2W8+4	130	135	1 (1)	S	+20/+20	95 GS
Tarnael	4W4+2	145	135	2 (2)	S	+15/+10	25 GS
Zweihänder	2W6+4	150	145	2 (2)	S	+15/+5	18 GS

# Schuß- und Wurfaffen

## ARMBRÜSTE

	<i>TP</i>	<i>-max</i>	<i>Reichweite</i>	<i>Trefferchance</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Frequenz</i>	<i>Preis</i>
<b>Handarmbrust</b>	W4+1	+2	50	-10	60	4	180 BS
<b>Kugelarmbrust</b>	W8	+3	80	-10	200	3	350 BS
<b>Leichte Armbrust</b>	W6+2	+2	80	-0	150	4	120 BS
<b>Repetierarmbrust</b>	W8+2	+2	90	-10	200	2	4 GS
<b>Schwere Armbrust</b>	W10+2	+3	100	-5	200	5	210 BS
<b>Zwillingsarmbrust</b>	2W8+2	+5	90	-15	270	7	6 GS

## BÖGEN

	<i>TP</i>	<i>-max</i>	<i>Reichweite</i>	<i>Trefferchance</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Frequenz</i>	<i>Preis</i>
<b>Kompositbogen</b>	W10	+3	300	-15	50	3	190 BS
<b>Kriegsbogen</b>	W12	+4	200	-5	45	3	150 BS
<b>Kurzbogen</b>	W6	+2	80	-0	25	2	55 BS
<b>Langbogen</b>	W8	+3	250	-10	35	2	80 BS
<b>Reiterbogen</b>	W4	+4	70	-0	20	2	55 BS

## SCHUSSROHRE

	<i>TP</i>	<i>-max</i>	<i>Reichweite</i>	<i>Trefferchance</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Frequenz</i>	<i>Preis</i>
<b>Blasrohr</b>	W4+Gift	+1	30	-0	15	2	40 BS
<b>Lokarrohr</b>	W4+Gift	+1	35	-15	25	4	2 GS
<b>Nelvinthschleuder</b>	W8+1	+2	50	-10	45	3	5 GS

## SCHLEUDERN

	<i>TP</i>	<i>-max</i>	<i>Reichweite</i>	<i>Trefferchance</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Frequenz</i>	<i>Preis</i>
<b>Ringschleuder</b>	W6		35 (20), 2	-0	20	2	20 BS
<b>Steinschleuder</b>	W8	+1	45 (35), 2	-0	25	1	15 BS

## WURFWAFFEN

	<i>TP</i>	<i>-max</i>	<i>Reichweite</i>	<i>Trefferchance</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Frequenz</i>	<i>Preis</i>
<b>Stein, Flasche...</b>	W6	W10	50 (20), 2	-20	-	1	-
<b>Wurfmesser</b>	2W6	+2	50 (30), 2	-0	10 (6)	1	7 BS
<b>Wurfdolch</b>	2W6+4	+2	45 (25), 2	-5	20 (129)	1	16 BS
<b>Wurfstern</b>	2W4+4	+2	40 (20), 2	-10	5 (5)	1	15 BS
<b>Wurfbeil</b>	2W6+6	+4	50 (30), 2	-15	60 (30)	2	45 BS
<b>Speer</b>	2W6+10	+4	60 (40), 2	-10	80 (10)	2	10 BS
<b>Jagdspeer (+Speerschleuder)</b>	2W8+4	+4	115 (80), 3	-5	75 (5)	2	15 BS
<b>Dadsched</b>	2W8+10	+4	55 (40), 2	-15	80 (20)	2	80 BS

## SEILWAFFEN

	<i>TP</i>	<i>-max</i>	<i>Reichweite</i>	<i>Trefferchance</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Frequenz</i>	<i>Preis</i>
<b>Fledermaus</b>	W4		50	-0	20	2	20 BS
<b>Sternbola</b>	W6		45	-5	30	2	35 BS

# RÜSTUNGEN, HELME UND SCHILDE

	zus. BE	Gew.	Bein	Bein	Arm	Kampfarm	Rumpf	Kopf	BF <sup>1</sup>	Preis <sup>2</sup>
Unterkleidung		20-30	0	0	0	0	0		20	ca. 5 BS
Kleidung		40-60	1	1	1	1	1		20	ca. 25 BS
Wattierter Waffenrock		70	0	0	1	1	2		20	20 BS
Winterkleidung, Anorak	1	~200	0	0	2	2	2		20	40 BS
Fellkleidung		180	2	2	2	2	3		20	50 BS
schwere Fellkleidung	1	240	2	2	3	3	4		18	70 BS
Fellumhang	5	100	0	0	0	0	3		20	25 BS
Lederschuppen		60-80	2	2	0	0	3		12	70 BS
Lederharnisch	1	80-100	2	2	0	0	4		10	80 BS
„Krötenhaut“	1	100-120	2	2	0	0	5		10	2 GS
Fünflagenharnisch	4	250	1	1	3	3	5		12	13 GS
Knochenpanzer	3	80	0	0	2	2	4		20	35 BS
Hartholzarnisch	4	280	0	0	3	3	4		20	8 GS
Eisenmantel	5	220	2	2	4	4	6		10	14 GS
Kettenhemd, kurzarm	2	180-220	2	2	2	2	6		9	35 GS
- halbarm	3	200-240	2	2	3	3	6		9	38 GS
- langarm	4	220-260	2	2	4	4	6		9	40 GS
Kettenhemd mit Lederplatten	4	220-260	3	3	3	3	8		8	30 GS
- halbarm	5	250-290	3	3	4	4	8		8	32 GS
- langarm	6	280-320	3	3	5	5	8		8	35 GS
Kettenhose	4	250-300	4	4	0	0	0		8	40/35 GS
Kettenmantel	6	450-550	4	4	5	5	6		8	75/65 GS
Schuppenpanzer	8	210-270	2	2	0	0	10		6	40/35 GS
Plattenpanzer	10	260-340	4	4	0	0	12		5	35/28 GS
Harnisch (vorne oder hinten)	je 10	180-220	0	0	0	0	18		4	10 GS
Vollrüstung	30	1000-1500	14	14	14	14	14	14	2	50 GS
Reiterrüstung	40	1200-2000	16	16	16	16	16	16	3	80 GS

Armlinge, Leder <sup>3</sup>		20-30	0	0	2	2	0		10	30 BS
- Leder mit Nieten <sup>3</sup>		30-40	0	0	3	3	0		10	10/8 GS
- Knochenpanzer	2	30			3	3	3		20	18 BS
- Schuppenpanzer <sup>3</sup>	3	60-80	0	0	4	4	0		6	10/8 GS
- Plattenpanzer <sup>3</sup>	5	80-100	0	0	6	6	0		5	12 GS
Beinlinge, Leder <sup>3</sup>	0	30-40	0	0	2	2	0		10	40 BS
- Leder mit Nieten <sup>3</sup>	0	40-60	0	0	3	3	0		10	
- Knochenpanzer	2	45	3	3					20	36 BS
- Schuppenpanzer <sup>3</sup>	3	80-100	0	0	4	4	0		6	12 GS
- Plattenpanzer <sup>3</sup>	5	100-140	0	0	6	6	0		5	15 GS
Schulterschutz, Leder	0	30-40	0	0	0	0	2		10	
- Leder mit Nieten	1	40-60	0	0	0	0	3		10	
- Kettenzeug	1	60-80	0	0	0	0	4		8	
- Schuppenpanzer	2	80-100	0	0	0	0	5		6	
- Plattenpanzer	5	100-140	0	0	0	0	6		5	

## HELME

	zus. BE	Gewicht	RS	BF	Preis
Lederhelm		20-30	2	15	30 BS
- verstärkt mit Nieten		30-50	3	12	40 BS
- mit Nackenschutz	1	20	+2	+4	50 BS
Topfhelm	1	40-60	5	10	750 BS
Stechhelm	2	95	6	9	13 GS
Vollhelm	2	60-80	8	8	13 GS
- mit Nasenschutz	3	70-90	10	8	14 GS
Visierhelm	5	80-120	12	6	16 GS
Sturmhaube	3	70	10	8	8 GS
Kettenhaube	1	50-80	2/6	9	10 GS

## SCHILDE

	zus. BE <sup>4</sup>	Gew.	PA- Bonus	BF <sup>5</sup>	Preis <sup>2</sup>
Buckler	2	40	10	10	90 BS
Holzchild	3	40-60	15	20	25 BS
Holzchild, verst.	4	50-80	15	15	35 BS
Kriegsschild	6	80-120	15	8	25 BS
großer Kriegsschild	8	100-150	20	10	40 BS
Langschild	10		30	20	45 BS

<sup>1</sup> Sobald ein Rüstungsteil 10 oder mehr TP einsteckt, wird gegen den BF des obersten Rüstungsteiles in der betroffenen Zone gewürfelt, welcher genauso gehandhabt wird, wie der einer Waffe. Misslingt die Probe, verliert die Zone einen RS-Punkt und der BF steigt um 5 Punkte. Steigt der BF dadurch über 25, rutscht die Rüstung herunter, was W4 unparierbare AT zur Folge hat, bevor man sich des Ballastes entledigt hat.

<sup>2</sup> Der Preis kann sehr stark variieren und bis zum fünffachen über dem hier genannten liegen.

<sup>3</sup> Gewicht, RS und BE sind nur für eine Körperzone angegeben, da diese Rüstungsteile nicht für beide Arme/Beine genommen werden müssen

<sup>4</sup> Zuerst wird die BE berechnet, anschließend der PA- Bonus, so daß sich z.B. für das Kriegsschild ergibt: AT/PA/AW -6 u. PA+15, also AT/AW -6 und PA+9

<sup>5</sup> Sobald mehr als 10 TP pariert werden, wird gegen den BF eines Schildes gewürfelt, welcher genauso gehandhabt wird, wie der einer Waffe