

Herstellung & Reparatur

Inoffizielle Spielhilfe zum Thema Herstellungsregeln von Waffen, Schilden und Rüstungen.
Dieses Dokument beinhaltet Regeln für viele unterschiedliche Materialien und Techniken.
Zusätzliche Inhalte sind die Erstellung/Berechnung eigener Schilde und Rüstungen sowie
ausführliche Regeln zur Reparatur und auch die Modifikationen für andere Größenklassen.
Inspiriert durch *Wege des Schwertes* und *Buch der Klingen*.

Autor

Hannes Schröder

Lektorat

Kristin Junge

Jannika Lossner

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und
RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR.
Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution
GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Titanium

Herstellung von Waffen & Geschossen*

Klingenwaffen (An, Do, Fe, Sä, Sc, 2S, Wm)		Effekt			Grobschmied (Waffenschmied)		-	ZE
		BF	TP	WM	Mod	TaP*		
Material	Klinge – Titanium (5%)	-3	-	-	+3			4
	Klinge – Titanium (10%)	-4	+1	1/0 0/1	+6			6
	Klinge – Titanium (25%)	-5	+2	1/1	+9	3x TP	-	8
	Klinge – Titanium (50%)	-6	+3	2/1 1/2	+12			12
	Klinge – Titanium (100%)	-7	+4	2/2	+15			16
Verbesserung	Stabilität (7x)	BF -1			Je +2			
	Schärfe (3x)	TP +1			Je +3			
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1			Je +5		Je +4 TaP*	
	Genauigkeit (2x) [nur Wm]	FK +1			Je +7			x3

Hieb Waffen (Hi, Ks, Kw, 2H, Wb)		Effekt			Grobschmied (Waffenschmied)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
		BF	TP	WM	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Klinge – Titanium (5%)	-2	-	-	+3				4
	Klinge – Titanium (10%)	-2	+1	1/0 0/1	+6				5
	Klinge – Titanium (25%)	-3	+2	1/0 0/1	+9	2x TP	-		6
	Klinge – Titanium (50%)	-3	+3	1/1	+12				8
	Klinge – Titanium (100%)	-4	+4	2/1 1/2	+15				12
Verbesserung	Schaft – Holz	-	-	-			-		
	Schaft – Hartholz	-1	-	-			+2	1x TP	-
	Stabilität (5x)	BF -1			Je +2		Je +2		
	Schärfe (3x)	TP +1			Je +3		Je +3		
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1			Je +5		Je +5		Je +1 TaP*
	Genauigkeit (2x) [nur Wb]	FK +1			Je +7		Je +7		x3

Stangenwaffen (In, St, Sp, 2F, Ws)		Effekt			Grobschmied (Waffenschmied)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
		BF	TP	WM	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Klinge – Titanium (5%)	-1	-	-	+3				4
	Klinge – Titanium (10%)	-1	+1	-	+6				4,5
	Klinge – Titanium (25%)	-1	+2	1/0 0/1	+9	1,5x TP	-		5
	Klinge – Titanium (50%)	-2	+3	1/0 0/1	+12				6
	Klinge – Titanium (100%)	-2	+4	1/1	+15				8
Verbesserung	Schaft – Holz	-	-	-			-		
	Schaft – Hartholz	-2	-	-			+2	1,5x TP	-
	Stabilität (3x)	BF -1			Je +2		Je +2		
	Schärfe (3x)	TP +1			Je +3		Je +3		
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1			Je +5		Je +5		Je +2 TaP*
	Genauigkeit (2x) [nur Ws]	FK +1			Je +7		Je +7		x3

Pfeile & Bolzen		Effekt			Grobschmied (Waffenschmied)		Bogenbau (Pfeile/Bolzen)		ZE
					Mod	1 Geschoss	Mod	1 Geschoss	
Material	Spitze – Titanium (5%)	-			+3				
	Spitze – Titanium (10%)	TP +1			+6				
	Spitze – Titanium (25%)	TP +2			+9	Je 3 TaP*	-	Je 3 TaP*	1
	Spitze – Titanium (50%)	TP +3			+12				
	Spitze – Titanium (100%)	TP +4			+15				
> Spezialspitze		Spezial			-		Je 6 TaP*		2

Herstellung von Schilden & Rüstungen*

Metallschilde		Effekt		Grobschmied (Plättner)		Lederarbeiten (Gurte/Riemen)		ZE
		BF	WM	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Titanium (5%)	-3	-	+3				8
	Titanium (10%)	-4	1/0 0/1	+6				12
	Titanium (25%)	-5	1/1	+9	2x PA	-	1x PA	16
	Titanium (50%)	-6	2/1 1/2	+12				24
	Titanium (100%)	-7	2/2	+15				32
>	Stabilität (7x)	BF -1		Je +2		Je +2		
	Dornen (3x)	(Echte) TP +1		Je +3		Je +3		Je +1 TaP*
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1		Je +5		Je +5		x2

Kettenrüstungen		Effekt	Grobschmied (Sarwirker)		-	ZE
			Mod	TaP*		
Material	Titanium (3%)	RS 4 *	+3	7x gRS	-	16
	Titanium (10%)	RS 5 **	+6			32
	Titanium (33%)	RS 6 ***	+10			48
	Titanium (100%)	RS 7 ****	+15			64
>	Hervorragend	+ *	+5	x2	-	x1,5

Brigantinarüstungen		Effekt		Schneidern (Tuchrüstungen)		Grobschmied (Plättner)		ZE
				Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Titanium (5%) & Stoff	RS 5 *				+3		8
	Titanium (25%) & Stoff	RS 6 **		-	3,5x gRS	+9	3,5x gRS	16
	Titanium (100%) & Stoff	RS 7 ***				+15		24
> Hervorragend		+ *		+5		+5		x1,5

Schuppenrüstungen		Effekt		Grobschmied (Plättner)		Lederarbeiten (Lederrüstungen)		ZE
				Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Titanium (3%) & Leder	RS 5		+3				8
	Titanium (10%) & Leder	RS 6 *		+6	5x gRS	-	2x gRS	16
	Titanium (33%) & Leder	RS 7 **		+10				24
	Titanium (100%) & Leder	RS 8 ***		+15				32
> Hervorragend		+ *		+5		+5		x1,5

Plattenrüstungen		Effekt	Grobschmied (Plättner)		-	ZE
			Mod	TaP*		
Material	Titanium (3%)	RS 6 *	+3	7x gRS	-	8
	Titanium (10%)	RS 7 **	+6			16
	Titanium (33%)	RS 8 ***	+10			24
	Titanium (100%)	RS 9 ****	+15			32
V	Hervorragend	+ *	+5	x2	-	x1,5
	Kompletrüstung	RS +1 & + *	-	-		-

*: Gegenstände gelten als **magisch** & benötigen das **Berufsgeheimnis: Magische Metalle**

Endurium

Herstellung von Waffen & Geschossen*

Klingenwaffen (An, Do, Fe, Sä, Sc, 2S, Wm)		Effekt			Grobschmied (Waffenschmied)		-	ZE
		BF	TP	WM	Mod	TaP*		
Material	Klinge – Endurium (25%)	-3	-	-	+3			4
	Klinge – Endurium (50%)	-4	+1	1/0 0/1	+7	3x TP	-	6
	Klinge – Endurium (100%)	-5	+2	1/1	+12			8
Verbesserung	Stabilität (7x)	BF -1			Je +2			
	Schärfe (3x)	TP +1			Je +3	Je +4 TaP*		
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1			Je +5		-	x3
	Genauigkeit (2x) [nur Wm]	FK +1			Je +7			

Hieb Waffen (Hi, Ks, Kw, 2H, Wb)		Effekt			Grobschmied (Waffenschmied)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
		BF	TP	WM	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Klinge – Endurium (25%)	-2	-	-	+3				4
	Klinge – Endurium (50%)	-2	+1	1/0 0/1	+7	2x TP	-		5
	Klinge – Endurium (100%)	-3	+2	1/0 0/1	+12				6
	Schaft – Holz	-	-	-			-		
Verbesserung	Stabilität (5x)	BF -1			Je +2		Je +2		
	Schärfe (3x)	TP +1			Je +3	Je +3 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1			Je +5		Je +5		x3
	Genauigkeit (2x) [nur Wb]	FK +1			Je +7		Je +7		

Stangenwaffen (In, St, Sp, 2F, Ws)		Effekt			Grobschmied (Waffenschmied)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
		BF	TP	WM	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Klinge – Endurium (25%)	-1	-	-	+3				4
	Klinge – Endurium (50%)	-1	+1	-	+7	1,5x TP	-		4,5
	Klinge – Endurium (100%)	-1	+2	1/0 0/1	+12				5
	Schaft – Holz	-	-	-			-		
Verbesserung	Stabilität (3x)	BF -1			Je +2		Je +2		
	Schärfe (3x)	TP +1			Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +2 TaP*	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1			Je +5		Je +5		x3
	Genauigkeit (2x) [nur Ws]	FK +1			Je +7		Je +7		

Pfeile & Bolzen		Effekt			Grobschmied (Waffenschmied)		Bogenbau (Pfeile/Bolzen)		ZE
		BF	TP	WM	Mod	1 Geschoss	Mod	1 Geschoss	
Material	Spitze – Endurium (25%)	-			+3				
	Spitze – Endurium (50%)	TP +1			+7	Je 3 TaP*	-	Je 3 TaP*	1
	Spitze – Endurium (100%)	TP +2			+12				
Spezialspitze		Spezial			-	Je 6 TaP*	-	Je 6 TaP*	2

Herstellung von Schilden & Rüstungen*

Metallschilde		Effekt		Grobschmied (Plättner)		Lederarbeiten (Gurte/Riemen)		ZE
		BF	WM	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Endurium (25%)	-3	-	+3				8
	Endurium (50%)	-4	1/0 0/1	+7	2x PA	-	1x PA	12
	Endurium (100%)	-5	1/1	+12				16
Hervorragend (1x)		BF -1	(Echte) TP +1	Je +2	Je +2 TaP*	Je +2	Je +1 TaP*	x2
Personalisierung (je 1x)		INI, AT, PA +1		Je +3		Je +3		
				Je +5		Je +5		

Kettenrüstungen		Effekt		Grobschmied (Sarwerker)		-	ZE
		BF	WM	Mod	TaP*		
Material	Endurium (25%)	RS 4 *		+3			16
	Endurium (50%)	RS 5 **		+7	7x gRS	-	32
	Endurium (100%)	RS 6 ***		+12			48
Hervorragend (1x)		+ *		+5	x2	-	x1,5

Brigantinarüstungen		Effekt		Schneidern (Tuchrüstungen)		Grobschmied (Plättner)		ZE
		BF	WM	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
M	Endurium (33%) & Stoff	RS 5 *		-	3,5x gRS	-	3,5x gRS	8
	Endurium (100%) & Stoff	RS 6 **				+7		16
Hervorragend		+ *		+5	x2	+5	x2	x1,5

Schuppenrüstungen		Effekt		Grobschmied (Plättner)		Lederarbeiten (Lederrüstungen)		ZE
		BF	WM	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Endurium (25%) & Leder	RS 5		+3				8
	Endurium (50%) & Leder	RS 6 *		+7	5x gRS	-	2x gRS	16
	Endurium (100%) & Leder	RS 7 **		+12				24
Hervorragend		+ *		+5	x2	+5	x2	x1,5

Plattenrüstungen		Effekt		Grobschmied (Plättner)		-	ZE
		BF	WM	Mod	TaP*		
Material	Endurium (25%)	RS 6 *		+3			8
	Endurium (50%)	RS 7 **		+7	7x gRS	-	16
	Endurium (100%)	RS 8 ***		+12			24
Hervorragend		+ *		+5	x2	-	x1,5
Kompletrüstung		RS +1 & + *		-	-	-	-

*: Gegenstände gelten als **magisch** & benötigen das **Berufsgeheimnis: Magische Metalle**

Arkanium & Mindorium

Herstellung von Waffen*

Hiebswaffen (Hi, Ks, Kw, 2H, Wb)		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Klinge – Mindorium (50%)	-					2
	Klinge – Mindorium (75%)	TP x2 (Geister)	-	2x TP	-		
	Klinge – Arkanium (50%)	-					
	Schaft – Holz						
	Schaft – Hartholz	BF -1	-		+2	1x TP	
Verbesserung	Stabilität (1x)	BF -1	+2		+2		6
	Schärfe (2x)	TP +1	Je +3	Je +3 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5		
	Genauigkeit (2x) [nur Wb]	FK +1	Je +7		Je +7		

Stangenwaffen (St, 2F)		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Klinge – Mindorium (50%)	-					2
	Klinge – Mindorium (75%)	TP x2 (Geister)	-	1,5x TP	-		
	Klinge – Arkanium (50%)	-					
	Schaft – Holz						
	Schaft – Hartholz	BF -2	-		+2	1,5x TP	
V	Stabilität (2x)	BF -1	Je +2		Je +2		6
	Schärfe (2x)	TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +2 TaP*	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5		

Stumpfe Pfeile & Bolzen		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		Bogenbau (Pfeile/Bolzen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Spitze – Mindorium (50%)	-					1/2
	Spitze – Mindorium (75%)	TP x2 (Geister)	-	6	-	6	
	Spitze – Arkanium (50%)	-					

Kugeln		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		-		ZE
			Mod	1 Geschoss			
Material	Kugel – Mindorium (50%)	-					1/2
	Kugel – Mindorium (75%)	TP x2 (Geister)	-	Je 3 TaP*	-		
	Kugel – Arkanium (50%)	-					

*: Gegenstände gelten als **magisch** & benötigen das **Berufsgeheimnis: Magische Metalle**

Herstellung von Schilden & Rüstungen*

Metallschilde		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		Lederarbeiten (Gurte/Riemen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Mindorium (50%)	-					8
	Mindorium (75%)	TP x2 (Geister)	-	2x PA	-	1x PA	
	Arkanium (50%)	-					
V Personalisierung (je 1x)		INI, AT, PA +1	Je +5	Je +2 TaP*	Je +5	Je +1 TaP*	16

Kettenrüstungen		Effekt	Grobschmied (Sarwiker)		-		ZE
		RS 4 *	Mod	TaP*			
Material	Mindorium (50%)	-					16
	Mindorium (75%)	RS x2 (Geister)	-	7x gRS	-		
	Arkanium (50%)	-					
V Hervorragend		+ *	+5	x2	-		24

Brigantinarüstungen		Effekt	Schneidern (Tuchrüstungen)		Metallguss (Waffenguss)		ZE
		RS 5 *	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Mindorium (50%) & Stoff	-					8
	Mindorium (75%) & Stoff	RS x2 (Geister)	-	3,5x gRS	-	3,5x gRS	
	Arkanium (50%) & Stoff	-					
V Hervorragend		+ *	+5	x2	+5	x2	12

Schuppenrüstungen		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		Lederarbeiten (Lederrüstungen)		ZE
		RS 5	Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Mindorium (50%) & Leder	-					8
	Mindorium (75%) & Leder	RS x2 (Geister)	-	5x gRS	-	2x gRS	
	Arkanium (50%) & Leder	-					
V Hervorragend		+ *	+5	x2	+5	x2	12

Plattenrüstungen		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		-		ZE
		RS 6 *	Mod	TaP*			
Material	Mindorium (50%)	-					4
	Mindorium (75%)	RS x2 (Geister)	-	7x gRS	-		
	Arkanium (50%)	-					
V Hervorragend		+ *	+5	x2	-		6
Komplettrüstung		RS +1 & + *	-	-	-		-

Meteoreisen

Herstellung von Waffen

Klingenwaffen (An, Do, Fe, Sä, Sc, 2S, Wm)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied)		-	ZE
			Mod	TaP*		
Material	Klinge – Meteoreisen**	BF -W6+2	+W6-2	3x TP	-	-
Technik	Schmieden	-	-	-	-	4
	Lehmbacktechnik*	BF -1	-	-	-	6
	Geflämmt* – 3fach	BF -1	+1	-	-	8
	Geflämmt* – 12fach	BF -2	+2	-	-	12
	Geflämmt* – 33fach	BF -3 & TP +1	+5	-	-	16
	Zwergenspan*	BF -4 & TP +2	+7	-	-	400
Verbesserung	Stabilität (7x)	BF -1	Je +2	-	-	x3
	Schärfe (3x)	TP +1	Je +3	Je +4 TaP*	-	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	-	-	
	Genauigkeit (2x) [nur Wm]	FK +1	Je +7	-	-	

Hieb- & Stangenwaffen (Hi, Ks, Kw, 2H, Wb)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Klinge – Meteoreisen**	BF -W4+2	+W6-2	2x TP	-	-	-
	Schaft – Holz	-	-	-	-	1x TP	
	Schaft – Hartholz	BF -1	-	-	+2	-	
Technik	Schmieden	-	-	-	-	-	4
	Geflämmt* – 12fach	BF -1	+2	-	-	-	8
	Geflämmt* – 33fach	BF -2 & TP +1	+5	-	-	-	12
	Zwergenspan*	BF -2 & TP +2	+7	-	-	-	300
Verbesserung	Stabilität (5x)	BF -1	Je +2	-	Je +2	-	x3
	Schärfe (3x)	TP +1	Je +3	Je +3 TaP*	Je +3	-	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	-	Je +5	Je +1 TaP*	
	Genauigkeit (2x) [nur Wb]	FK +1	Je +7	-	Je +7	-	

Stangenwaffen (In, St, Sp, 2F, Ws)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Klinge – Meteoreisen**	BF -W3+2	+W6-2	1,5x TP	-	-	-
	Schaft – Holz	-	-	-	-	1,5x TP	
	Schaft – Hartholz	BF -2	-	-	+2	-	
Technik	Schmieden	-	-	-	-	-	4
	Geflämmt* – 33fach	BF -1 & TP +1	+5	-	-	-	8
	Zwergenspan*	BF -1 & TP +2	+7	-	-	-	200
Verbesserung	Stabilität (3x)	BF -1	Je +2	-	Je +2	-	x3
	Schärfe (3x)	TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	-	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	-	Je +5	Je +2 TaP*	
	Genauigkeit (2x) [nur Ws]	FK +1	Je +7	-	Je +7	-	

*: benötigt gleichnamiges **Berufsgeheimnis**

** W3-1 Würfe auf dieser Tabelle:

W6	Effekt
1	TP +2
2	TP/KK -1/-1
3	INI +1
4	WM +1/0
5	WM 0/+1
6	magisch

Herstellung von Schilden & Rüstungen

Metallschilde		Effekt	Grobschmied (Plättner)		Lederarbeiten (Gurte/Riemen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Meteoreisen**	BF -W6+2	+W6-2	2x PA	-	1x PA	8
>	Stabilität (7x)	BF -1	Je +2	-	Je +2	-	16
	Dornen (3x)	(Echte) TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	-	Je +5	-	

Kettenrüstungen		Effekt	Grobschmied (Sarwiker)		-	ZE
			Mod	TaP*		
Material	Meteoreisen	RS 2+W3 W2*	+W6-2	7x gRS	-	16
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	-	24

Brigantinarüstungen		Effekt	Schneidern (Tuchrüstungen)		Grobschmied (Plättner)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Meteoreisen & Stoff	RS 3+W3 *	+W6-2	3,5x gRS	-	3,5x gRS	8
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	+5	x2	12

Schuppenrüstungen		Effekt	Grobschmied (Plättner)		Lederarbeiten (Lederrüstungen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Meteoreisen & Leder	RS 3+W3 (W2-1)*	+W6-2	5x gRS	-	2x gRS	8
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	+5	x2	12

Plattenrüstungen		Effekt	Grobschmied (Plättner)		-	ZE
			Mod	TaP*		
Material	Meteoreisen	RS 4+W3 W2*	+W6-2	7x gRS	-	8
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	-	12
	Kompletrüstung (1x)	RS +1 & + *	-	-	-	-

Materialkosten

Klingenwaffen [Dukaten]	Meteoreisen
Anderthalbhänder (An)	15
Dolche (Do)	5
Fechtwaffen (Fe)	5
Säbel (Sä) & Schwerter (Sc)	10
Zweihandschwerter/-säbel (2S)	20
Wurfmesser (Wm)	2,5

Schilde [Dukaten]	Meteoreisen
Klein	5
Groß	10
Sehr groß	15

Hieb- & Stangenwaffen [Dukaten]	Meteoreisen	Hartholz
Hieb- & Stangenwaffen (Hi)	15	+1
Infanteriewaffen (In)	10	+2
Kettenstäbe (Ks)	10	+2
Kettenwaffen (Kw) [X Kugeln]	15 · X	+1 · X
Speere (Sp)	10	+2
Stäbe (St)	5	+2
Zweihandflegel (2F)	5	+2
Zweihandhieb- & Stangenwaffen (2H)	20	+1
Wurfbeile (Wb)	5	+1
Wurfspeere (Ws)	5	+1

Stahl

Herstellung von Waffen

Klingenwaffen (An, Do, Fe, Sä, Sc, 2S, Wm)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied)		-	ZE
Material			Mod	TaP*		
	Klinge – Stahl	-	-		-	-
	Klinge – Edelstahl	BF -1	-1	3x TP	-	-
Technik	Klinge – Zwergenstein	BF -2	-1			
	Schmieden	-	-			4
	Lehmbacktechnik*	BF -1	-			6
	Geflämmt* – 3fach	BF -1	+1			8
	Geflämmt* – 12fach	BF -2	+2	-	-	12
	Geflämmt* – 33fach	BF -3 & TP +1	+5			16
Verbesserung	Zwergenspan*	BF -4 & TP +2	+7			400
	Stabilität (7x)	BF -1	Je +2			
	Schärfe (3x)	TP +1	Je +3	Je +4 TaP*	-	x3
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5			
	Genauigkeit (2x) [nur Wm]	FK +1	Je +7			

Hieb Waffen (Hi, Ks, Kw, 2H, Wb)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)	ZE
Material			Mod	TaP*	Mod	TaP*
	Klinge – Stahl	-	-		-	
	Klinge – Edelstahl	-	-1	2x TP	-	
Technik	Klinge – Zwergenstein	BF -1	-1			-
	Schaft – Holz	-	-		-	1x TP
	Schaft – Hartholz	BF -1	-		+2	
	Schmieden	-	-			4
	Geflämmt* – 12fach	BF -1	+2			8
	Geflämmt* – 33fach	BF -2 & TP +1	+5	-	-	12
Verbesserung	Zwergenspan*	BF -2 & TP +2	+7			300
	Stabilität (5x)	BF -1	Je +2		Je +2	
	Schärfe (3x)	TP +1	Je +3	Je +3 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	
	Genauigkeit (2x) [nur Wb]	FK +1	Je +7		Je +7	

Stangenwaffen (In, St, Sp, 2F, Ws)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)	ZE
Material			Mod	TaP*	Mod	TaP*
	Klinge – Stahl	-	-		-	
	Klinge – Edelstahl	-	-1	1,5x TP	-	
Technik	Schaft – Holz	-	-		-	1,5x TP
	Schaft – Hartholz	BF -2	-		+2	
	Schmieden	-	-			4
	Geflämmt* – 33fach	BF -1 & TP +1	+5	-	-	8
	Zwergenspan*	BF -1 & TP +2	+7			200
Verbesserung	Stabilität (3x)	BF -1	Je +2		Je +2	
	Schärfe (3x)	TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +2 TaP*
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	
	Genauigkeit (2x) [nur Ws]	FK +1	Je +7		Je +7	

Pfeile & Bolzen		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied)		Bogenbau (Pfeile/Bolzen)	ZE
M			Mod	1 Geschoss	Mod	1 Geschoss
	Spitze – Stahl	-	-		-	
	Spitze – Edelstahl	-	-1	Je 3 TaP*	-	Je 3 TaP*
V	Spezialspitze	Spezial	-	Je 6 TaP*	-	Je 6 TaP*

Herstellung von Schilden

Metallschilde		Effekt	Grobschmied (Plättner)		Lederarbeiten (Gurte/Riemen)	ZE
Material			Mod	TaP*	Mod	TaP*
	Stahl	-	-		-	
	Edelstahl	BF -1	-1	2x PA	-	1x PA
V	Zwergenstein	BF -2	-1			
	Stabilität (7x)	BF -1	Je +2		Je +2	
	Dornen (3x)	(Echte) TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	

*: benötigt gleichnamiges **Berufsgeheimnis**

Materialkosten

Waffen [Dukaten]	Stahl	Edelstahl	Zwergenstein	Mit Hartholz
Anderthalbhänder (An)	3	9	15	-
Dolche (Do)	1	3	5	-
Fechtwaffen (Fe)	1	3	5	-
Hieb Waffen (Hi)	3	9	15	+1
Infanteriewaffen (In)	2	6	10	+2
Kettenstäbe (Ks)	2	6	10	+2
Kettenwaffen (Kw) [X Kugeln]	3·X	9·X	15·X	+1·X
Säbel (Sä) & Schwerter (Sc)	2	6	10	-
Speere (Sp)	2	6	-	+2
Stäbe (St)	1	3	-	+2
Zweihandflegel (2F)	1	3	-	+2
Zweihandhieb Waffen (2H)	4	12	20	+1
Zweihandschwerter/-säbel (2S)	4	12	20	-
Wurfbeile (Wb)	1	3	5	+1
Wurfmesser (Wm)	0,5	1,5	2,5	-
Wurfspeere (Ws)	1	3	-	+1

Schilde [Dukaten]	Stahl	Edelstahl	Zwergenstein
Klein	1	3	5
Groß	2	6	10
Sehr groß	3	9	15

Pfeile & Bolzen [Silbertaler]	Stahl	Edelstahl
10 Jagd- / 3 Spezialpfeile	1	3
10 Jagd- / 3 Spezialbolzen	4	12

Silber

Herstellung von Waffen

Klingenwaffen (An, Do, Fe, Sä, Sc, 2S, Wm)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied) Mod TaP*		-	ZE
Material	Klinge – Silber	TP x2 (Werwesen)	-			
	Klinge – Toschkriil	TP x3 (Werwesen)	-			
	Klinge – Toschkriil-Stahl	BF -3 & INI +1	+7	3x TP	-	-
	Klinge – Mondsilber	TP x4 (Werwesen)	-			
Technik	Schmieden	-	-			4
	Lehmbacktechnik*	BF -1	-			6
	Geflämmt* – 3fach	BF -1	+1	-	-	8
	Geflämmt* – 12fach	BF -2	+2			12
	Geflämmt* – 33fach	BF -3 & TP +1	+5			16
Verbesserung	Stabilität (5x)	BF -1	Je +2			
	Schärfe (3x)	TP +1	Je +3			
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +4 TaP*	-	x3
	Genauigkeit (2x) [nur Wm]	FK +1	Je +7			

Hieb Waffen (Hi, Ks, Kw, 2H, Wb)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied) Mod TaP*		Holzbearbeitung (Holzwaffen) Mod TaP*	ZE
Material	Klinge – Silber	TP x2 (Werwesen)	-			
	Klinge – Toschkriil	TP x3 (Werwesen)	-			
	Klinge – Toschkriil-Stahl	BF -2 & INI +1	+7	2x TP	-	
	Klinge – Mondsilber	TP x4 (Werwesen)	-			
	Schaft – Holz	-				
Technik	Schaft – Hartholz	BF -1	-		+2 1x TP	
	Schmieden	-	-			4
	Geflämmt* – 12fach	BF -1	+2	-	-	8
	Geflämmt* – 33fach	BF -2 & TP +1	+5			12
Verbesserung	Stabilität (4x)	BF -1	Je +2		Je +2	
	Schärfe (3x)	TP +1	Je +3	Je +3 TaP*	Je +3	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	Je +1 TaP*
	Genauigkeit (2x) [nur Wb]	FK +1	Je +7		Je +7	

Stangenwaffen (In, St, Sp, 2F, Ws)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied) Mod TaP*		Holzbearbeitung (Holzwaffen) Mod TaP*	ZE
Material	Klinge – Silber	TP x2 (Werwesen)	-			
	Klinge – Toschkriil	TP x3 (Werwesen)	-			
	Klinge – Toschkriil-Stahl	BF -1 & INI +1	+7	1,5x TP	-	
	Klinge – Mondsilber	TP x4 (Werwesen)	-			
	Schaft – Holz	-				
T	Schaft – Hartholz	BF -2	-		+2 1,5x TP	
	Schmieden	-	-			4
	Geflämmt* – 33fach	BF -1 & TP +1	+5	-	-	8
	Stabilität (3x)	BF -1	Je +2		Je +2	
Verbesserung	Schärfe (3x)	TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	Je +2 TaP*
	Genauigkeit (2x) [nur Ws]	FK +1	Je +7		Je +7	

Pfeile & Bolzen		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied) Mod 1 Geschoss		Bogenbau (Pfeile/Bolzen) Mod 1 Geschoss	ZE
Material	Spitze – Silber	TP x2 (Werwesen)	-			
	Spitze – Toschkriil	TP x3 (Werwesen)	-	Je 3 TaP*	-	Je 3 TaP*
	Spitze – Mondsilber	TP x4 (Werwesen)	-			
>	Spezialspitze	Spezial	-	Je 6 TaP*	-	Je 6 TaP*

Herstellung von Schilden

Metallschilde		Effekt	Grobschmied (Plättner) Mod TaP*		Lederarbeiten (Gurte/Riemen) Mod TaP*	ZE
Material	Silber	TP x2 (Werwesen)	-			
	Toschkriil	TP x3 (Werwesen)	-			
	Toschkriil-Stahl	BF -3 & INI +1	+7	2x PA	-	1x PA
	Mondsilber	TP x4 (Werwesen)	-			
>	Stabilität (5x)	BF -1	Je +2		Je +2	
	Dornen (3x)	(Echte) TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	

*: benötigt gleichnamiges **Berufsgeheimnis**

Materialkosten

Waffen [Dukaten]	Silber	Toschkriil	Toschkriil-Stahl	Mondsilber	Mit Hartholz
Anderthalbhänder (An)	75	150	30	225	-
Dolche (Do)	25	50	10	75	-
Fecht Waffen (Fe)	25	50	10	75	-
Hieb Waffen (Hi)	75	150	30	225	+1
Infanteriewaffen (In)	50	100	20	150	+2
Kettenstäbe (Ks)	50	100	20	150	+2
Kettenwaffen (Kw) [X Kugeln]	75·X	150·X	30·X	225·X	+1·X
Säbel (Sä) & Schwerter (Sc)	50	100	20	150	-
Speere (Sp)	50	100	20	150	+2
Stäbe (St)	25	50	10	75	+2
Zweihandflegel (2F)	25	50	10	75	+2
Zweihandhieb Waffen (2H)	100	200	40	300	+1
Zweihandschwerter/-säbel (2S)	100	200	40	300	-
Wurfbeile (Wb)	25	50	10	75	+1
Wurfmesser (Wm)	10	20	5	30	-
Wurfspeere (Ws)	25	50	10	75	+1

Schilde [Dukaten]	Silber	Toschkriil	Toschkriil-Stahl	Mondsilber
Klein	25	50	10	75
Groß	50	100	20	150
Sehr groß	75	150	30	225

Pfeile & Bolzen [Dukaten]	Silber	Toschkriil	Mondsilber
10 Jagd- / 3 Spezialpfeile	2	4	6
10 Jagd- / 3 Spezialbolzen	10	20	30

Bronze

Herstellung von Waffen

Klingenwaffen (An, Do, Fe, Sä, Sc, 2S, Wm)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied) Mod TaP*		-	ZE
M	Klinge – Bronze**	BF +2	-	3x TP	-	-
	Klinge – Edelbronze	BF +1	+3			
Technik	Schmieden	-	-			4
	Lehmbacktechnik*	BF -1	-			6
	Geflämmt* – 3fach	BF -1	+1	-	-	8
	Geflämmt* – 12fach	BF -2	+2			12
	Geflämmt* – 33fach	BF -3 & TP +1	+5			16
Verbesserung	Stabilität (3x)	BF -1	Je +2			
	Schärfe (2x)	TP +1	Je +3			
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +4 TaP*	-	x3
	Genauigkeit (2x) [nur Wm]	FK +1	Je +7			

Hieb Waffen (Hi, Ks, Kw, 2H, Wb)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied) Mod TaP*		Holzbearbeitung (Holzwaffen) Mod TaP*	ZE
Material	Klinge – Bronze	BF +1	-	2x TP	-	
	Klinge – Edelbronze	-	+3			-
	Schaft – Holz	-	-		1x TP	
	Schaft – Hartholz	BF -1			+2	
Technik	Schmieden	-	-			4
	Geflämmt* – 12fach	BF -1	+2	-	-	8
	Geflämmt* – 33fach	BF -2 & TP +1	+5			12
Verbesserung	Stabilität (3x)	BF -1	Je +2		Je +2	
	Schärfe (2x)	TP +1	Je +3	Je +3 TaP*	Je +3	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +3 TaP*	Je +5	Je +1 TaP*
	Genauigkeit (2x) [nur Wb]	FK +1	Je +7		Je +7	

Stangenwaffen (In, St, Sp, 2F, Ws)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied) Mod TaP*		Holzbearbeitung (Holzwaffen) Mod TaP*	ZE
Material	Klinge – Bronze	-	-	1,5x TP	-	
	Schaft – Holz	-	-			-
	Schaft – Hartholz	BF -2			+2	1,5x TP
T	Schmieden	-	-			4
	Geflämmt* – 33fach	BF -1 & TP +1	+5	-	-	8
Verbesserung	Stabilität (3x)	BF -1	Je +2		Je +2	
	Schärfe (2x)	TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +2 TaP*	Je +5	Je +2 TaP*
	Genauigkeit (2x) [nur Ws]	FK +1	Je +7		Je +7	

Pfeile & Bolzen		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied) Mod 1 Geschoss		Bogenbau (Pfeile/Bolzen) Mod 1 Geschoss	ZE
M	Spitze – Bronze	-	-	Je 3 TaP*	-	Je 3 TaP*
V	Spezialspitze	Spezial	-	Je 6 TaP*	-	Je 6 TaP*

Herstellung von Schilden

Metallschilde		Effekt	Grobschmied (Plättner) Mod TaP*		Lederarbeiten (Gurte/Riemen) Mod TaP*	ZE
M	Bronze	BF +2	-	2x PA	-	1x PA
	Edelbronze	BF +1	+3			
>	Stabilität (3x)	BF -1	Je +2		Je +2	
	Dornen (2x)	(Echte) TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	
						16

*: benötigt gleichnamiges **Berufsgeheimnis**

**: Jede BF-Erhöhung führt zu WM -1/-1

Materialkosten

Waffen [Dukaten]	Bronze	Edelbronze	Mit Hartholz
Anderthalbhänder (An)	3	6	-
Dolche (Do)	1	2	-
Fechtwaffen (Fe)	1	2	-
Hieb Waffen (Hi)	3	6	+1
Infanteriewaffen (In)	2	4	+2
Kettenstäbe (Ks)	2	4	+2
Kettenwaffen (Kw) [X Kugeln]	3·X	6·X	+1·X
Säbel (Sä) & Schwerter (Sc)	2	4	-
Speere (Sp)	2	4	+2
Stäbe (St)	1	2	+2
Zweihandflegel (2F)	1	2	+2
Zweihandhieb Waffen (2H)	4	8	+1
Zweihandschwerter/-säbel (2S)	4	8	-
Wurfbeile (Wb)	1	2	+1
Wurfmesser (Wm)	0,5	1	-
Wurfspeere (Ws)	1	2	+1

Schilde [Dukaten]	Bronze	Edelbronze
Klein	1	2
Groß	2	4
Sehr groß	3	6

Pfeile & Bolzen [Silbertaler]	Bronze
10 Jagd- / 3 Spezialpfeile	1
10 Jagd- / 3 Spezialbolzen	4

Gusswerkstoffe

Herstellung von Waffen

Klingenwaffen (An, Do, Fe, Sä, Sc, 2S, Wm)		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		-	ZE
Material			Mod	TaP*		
	Klinge – Bronze**	BF +2	-			
	Klinge – Edelbronze	BF +1	+3	3x TP	-	-
T	Klinge – Eisen	BF +5	-			
	Gießen	-				2
	Lehmbacktechnik*	BF -1	-		-	3
V	Schärfe (2x)	TP +1	Je +3			
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +4 TaP*	-	x3
	Genauigkeit (2x) [nur Wm]	FK +1	Je +7			

Hieb Waffen (Hi, Ks, Kw, 2H, Wb)		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)	ZE
Material			Mod	TaP*	Mod	TaP*
	Klinge – Bronze	BF +1	-			
	Klinge – Edelbronze	-	+3	2x TP	-	
Verbesserung	Klinge – Eisen	BF +3	-			
	Schaft – Holz	-			-	
	Schaft – Hartholz	BF -1	-		+2	1x TP
V	Stabilität (1x)	BF -1	+2		+2	
	Schärfe (2x)	TP +1	Je +3	Je +3 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	
V	Genauigkeit (2x) [nur Wb]	FK +1	Je +7		Je +7	

Stangenwaffen (In, St, Sp, 2F, Ws)		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)	ZE
Material			Mod	TaP*	Mod	TaP*
	Klinge – Bronze	-	-	1,5x TP	-	
	Klinge – Eisen	BF +1	-			
Verbesserung	Schaft – Holz	-			-	
	Schaft – Hartholz	BF -2	-		+2	1,5x TP
	Stabilität (2x)	BF -1	Je +2		Je +2	
V	Schärfe (2x)	TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +2 TaP*
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	
	Genauigkeit (2x) [nur Wb]	FK +1	Je +7		Je +7	

Pfeile & Bolzen		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		Bogenbau (Pfeile/Bolzen)	ZE
M			Mod	1 Geschoss	Mod	1 Geschoss
	Spitze – Bronze	-	-	Je 3 TaP*	-	Je 3 TaP*
	Spitze – Eisen	-	-		-	
V	Spezialspitze	Spezial	-	Je 6 TaP*	-	Je 6 TaP*

Kugeln		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		-	ZE
Material			Mod	TaP*		
	Kugel – Bronze	-	-			
	Kugel – Eisen	-	-	Je 3 TaP*	-	1/2
V	Kugel – Blei	TP+1				

Herstellung von Schilden

Metallschilde		Effekt	Metallguss (Waffenguss)		Lederarbeiten (Gurte/Riemen)	ZE
Material			Mod	TaP*	Mod	TaP*
	Bronze	BF +2	-			
	Edelbronze	BF +1	+3	2x PA	-	1x PA
V	Eisen	BF +5	-			
	Dornen (2x)	(Echte) TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	

*: benötigt gleichnamiges **Berufsgeheimnis**

**: Jede BF-Erhöhung führt zu WM -1/-1

Materialkosten

Waffen [Dukaten]	Bronze	Edelbronze	Eisen	Mit Hartholz
Anderthalbhänder (An)	3	6	1,5	-
Dolche (Do)	1	2	0,5	-
Fechtwaffen (Fe)	1	2	0,5	-
Hieb Waffen (Hi)	3	6	1,5	+1
Infanteriewaffen (In)	2	4	1	+2
Kettenstäbe (Ks)	2	4	1	+2
Kettenwaffen (Kw) [X Kugeln]	3·X	6·X	1,5·X	+1·X
Säbel (Sä) & Schwerter (Sc)	2	4	1	-
Speere (Sp)	2	4	1	+2
Stäbe (St)	1	2	0,5	+2
Zweihandflegel (2F)	1	2	0,5	+2
Zweihandhieb Waffen (2H)	4	8	2	+1
Zweihandschwerter/-säbel (2S)	4	8	2	-
Wurfbeile (Wb)	1	2	0,5	+1
Wurfmesser (Wm)	0,5	1	0,25	-
Wurfspeere (Ws)	1	2	0,5	+1

Schilde [Dukaten]	Bronze	Edelbronze	Eisen
Klein	1	2	0,5
Groß	2	4	1
Sehr groß	3	6	1,5

Pfeile & Bolzen [Silbertaler]	Bronze	Edelbronze	Eisen	Blei
10 Jagd- / 3 Spezialpfeile	1	2	0,5	-
10 Jagd- / 3 Spezialbolzen	4	8	2	-
10 Kugeln	4	8	2	2

Stein & Bein

Herstellung von Waffen

Klingenwaffen (Dolch & Jagdmesser)		Effekt	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei) Feuersteinbearbeitung Mod TaP*		-	ZE
Material	Klinge – Bein*	TP –1 & BF +1	-			
	Klinge – Feuerstein*	BF +2	-	15	-	1
	Klinge – Obsidian*	TP+1 & BF +4	+3			
>	Schärfe (1x)	TP +1	+3	Je +3	-	3
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5			

Hieb Waffen (Beil & Streitaxt)		Effekt	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei) Feuersteinbearbeitung Mod TaP*		Holzbearbeitung (Holzwaffen) Mod TaP*	ZE
Material	Klinge – Bein**	TP –1 (Metall-RS)	-			
	Klinge – Feuerstein**	BF +1	-	15	-	1
	Klinge – Obsidian**	TP+1 & BF +2	+3			
	Schaft – Holz	-	-		-	
>	Schaft – Hartholz	BF –1			+2	5
	Stabilität (1x)	BF –1	+2		+2	
	Schärfe (1x)	TP +1	+3	Je +3	+3	Je +1
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	

Stangenwaffen (Speer & Stoßspeer)		Effekt	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei) Feuersteinbearbeitung Mod TaP*		Holzbearbeitung (Holzwaffen) Mod TaP*	ZE
Material	Klinge – Bein**	TP –1 (Metall-RS)	-			
	Klinge – Feuerstein**	-	-	15	-	1
	Klinge – Obsidian**	TP+1 & BF +1	+3			
	Schaft – Holz	-	-		-	
>	Schaft – Hartholz	BF –2			+2	10
	Stabilität (2x)	BF –1	Je +2		Je +2	
	Schärfe (1x)	TP +1	+3	Je +3	+3	Je +2
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5	

Pfeile		Effekt	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei) Feuersteinbearbeitung Mod 1 Geschoss		Bogenbau (Pfeile/Bolzen) Mod 1 Geschoss	ZE
Material	Spitze – Bein	TP –1 (Metall-RS)	-			
	Spitze – Feuerstein	-	-	Je 3 TaP*	-	Je 3 TaP*
	Spitze – Obsidian	TP +1	+3			

*: BF-Test gegen Metallrüstungen & -waffen

** : BF-Test gegen Metallrüstungen

Herstellung von Schilden & Rüstungen

Beinschilde		Effekt	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei) Mod TaP*		Lederarbeiten (Gurte/Riemen) Mod TaP*	ZE
>	Bein	BF +1	-	2x PA	-	1x PA
	Dornen (1x)	(Echte) TP +1	+3		+3	
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +2 TaP*	Je +5	Je +1 TaP*

Schuppenrüstungen aus Bein		Effekt	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei) Mod TaP*		Lederarbeiten (Lederrüstungen) Mod TaP*	ZE
>	Mammuton & Leder	RS 4*	+7	5x gRS	-	2x gRS
	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	+5	x2

Materialkosten

Waffen [Silbertaler]	Bein	Feuerstein	Obsidian	Mit Hartholz
Dolch & Jagdmesser (Do)	3	5	10	-
Beil (Hi)	5	10	20	+5
Streitaxt (Hi)	8	15	30	+10
Speer (Sp)	3	5	10	+10
Stoßspeer (Sp)	5	10	20	+20

Schilde [Silbertaler]	Bein
Klein	5
Groß	10
Sehr groß	15

Rüstungsart [Dukaten]	Mammuton
Schuppenrüstungen	30

Pfeile & Bolzen [Heller]	Bein	Feuerstein	Obsidian
10 Jagdpfeile	2	4	8

Holz & Schilf

Herstellung von Waffen

Klingenwaffen (An, Do, Sä, Sc, 2S, Wm)		Effekt	Holzbearbeitung (Holzwaffen)		-	ZE
			Mod	TaP*		
M	Holz* Hartholz	BF +3 -	- +2	3x TP	-	-
T	Schnitzen Feuerhärten	TP(A) -2 TP -1	-	-	-	1/2 1
V	Stabilität (2x) Personalisierung (je 1x)	BF -1 INI, AT, PA +1	Je +2 Je +5	Je +4 TaP*	-	x3

Hiebwaren (Hi, 2H, Wb)		Effekt	Holzbearbeitung (Holzwaffen)		-	ZE
			Mod	TaP*		
M	Holz* Hartholz	BF +2 BF -1	- +2	3x TP	-	-
T	Schnitzen Feuerhärten	TP(A) -2 TP -1	-	-	-	1/2 1
V	Stabilität (2x) Personalisierung (je 1x)	BF -1 INI, AT, PA +1	Je +2 Je +5	Je +4 TaP*	-	x3

Stangenwaffen (In, St, Sp, Ws)		Effekt	Holzbearbeitung (Holzwaffen)		-	ZE
			Mod	TaP*		
M	Holz* Hartholz	BF +1 BF -2	- +2	3x TP	-	-
T	Schnitzen Feuerhärten	TP(A) -2 TP -1	-	-	-	1/2 1
V	Stabilität (2x) Personalisierung (je 1x)	BF -1 INI, AT, PA +1	Je +2 Je +5	Je +4 TaP*	-	x3

*: BF-Test gegen Metallrüstungen

Materialkosten

Waffen [Silbertaler]	Holz	Hartholz
Anderthalbhänder (An)	3	30
Dolche (Do)	1	10
Hiebwaren (Hi)	3	30
Infanteriewaffen (In)	2	20
Säbel (Sä) & Schwerter (Sc)	2	20
Speere (Sp)	2	20
Stäbe (St)	1	10
Zweihandhiebwaren (2H)	4	40
Zweihandschwerter/-säbel (2S)	4	40
Wurfbeile (Wb)	1	10
Wurfmesser (Wm)	0,5	5
Wurfspeere (Ws)	1	10

Herstellung von Schilden & Rüstungen

Mattenschilde		Effekt	Webkunst (Weben)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
M	Schilf	AT ODER INI +1	+2	2x PA	-	1x PA	8
V	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +2 TaP*	Je +5	Je +1 TaP*	16

Holzschilde (Leder- ODER Metallbeslag)		Effekt	Holzbearbeitung (Holzwaffen)		Lederarbeiten (Lederrüstungen) Grobschmied (Plättner)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
M	Holz Hartholz	- BF -3	+2	2x PA	-	1x PA	8
V	Stabilität (3x) Personalisierung (je 1x)	BF -1 INI, AT, PA +1	Je +2 Je +5	Je +2 TaP*	Je +2 Je +5	Je +1 TaP*	16

Mattenrüstungen		Effekt	Webkunst (Weben)		-	ZE
			Mod	TaP*		
M	Schilf	RS 3	+7	7x gRS	-	6
V	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	-	9

Plattenrüstungen aus Holz		Effekt	Holzbearbeitung (Holzrüstungen)		-	ZE
			Mod	TaP*		
M	Hartholz	RS 4 *	+7	7x gRS	-	6
V	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	-	9

Materialkosten

Schilde [Dukaten]	Schilf	Holz	Hartholz
Klein	1	1	2
Groß	2	2	4
Sehr groß	3	3	6

Rüstungsart [Dukaten]	Schilf	Hartholz
Mattenrüstungen	2	-
Plattenrüstungen	-	20

Fernkampfaffen, Spezialaffen & Werkzeuge

Herstellung von Fernkampfaffen

Armbrüste (Ar)		Effekt	Bogenbau (Armbrust)		Mechanik (Armbrust)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
≡	Armbrust	-	-	2x TP	-	1x TP	10
>	Genauigkeit (2x)	FK +1	Je +7	Je +3 TaP*	Je +7	Je +2 TaP*	20

Blasrohre (Bl)		Effekt	Holzbearbeitung (Holzwaffen)		-		ZE
			Mod	TaP*			
≡	Blasrohr	-	-	3x TP	-	-	1
>	Genauigkeit (2x)	FK +1	Je +7	Je +2 TaP*	-	-	2

Bögen (Bo)		Effekt	Bogenbau (Bogen)		-		ZE
			Mod	TaP*			
≡	Bogen	-	-	3x TP	-	-	3
>	Voraussetzung (1x)	KK -1	+5	Je +5 TaP*	-	-	6
>	Genauigkeit (2x)	FK +1	Je +7	Je +5 TaP*	-	-	6

Disken (Di)		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
≡	Diskus	-	-	2x TP	-	1x TP	4
>	Voraussetzung (1x)	KK -1	+5	Je +3 TaP*	+5	Je +1 TaP*	8
>	Genauigkeit (2x)	FK +1	Je +7	Je +3 TaP*	Je +7	Je +1 TaP*	8

Fesselaffen (Sl)		Effekt	Seiler		-		ZE
			Mod	TaP*			
≡	Fesselaffe	-	-	3x TP	-	-	4
>	Genauigkeit (2x)	FK +1	Je +7	Je +4 TaP*	-	-	8

Torsionsaffen (Ar)		Effekt	Bogenbau (Torsionsaffen)		Feinmechanik (Torsionsaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
≡	Torsionsaffe	-	-	2x TP	-	1x TP	10
>	Genauigkeit (2x)	FK +1	Je +7	Je +3 TaP*	Je +7	Je +2 TaP*	20

Herstellung von Werkzeugen

Handwerkzeug		Effekt	Grobschmied (Schwarzschmied)		ODER anderes passendes Handwerkstalent		ZE
			Mod	TaP*			
Werkzeug	Gewöhnlich	Probe ±0	-1	1			12
	Hochwertig	Probe -3	+3	6			24
	Außergewöhnlich	Probe -7	+7	28			24
	Spezial	Probe -X	+X	½·X·(X+1)			24
	Persönlich	Proben -1	+5	15			4

Herstellung von Spezialaffen

Peitschen (Pe)		Effekt	Lederarbeiten (Gurte/Riemen)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Riemen – Leder	-	-	2x TP	-	-	4
	Griff – Holz	-			-	1x TP	
	Griff – Hartholz	BF -1			+2		
>	Schärfe (2x)	TP +1	Je +3		Je +3		12
	Schnelligkeit (1x)	INI +1	+5	Je +2 TaP*	+5	Je +1 TaP*	
	Genauigkeit (2x)	AT +1	Je +5		Je +5		

Trickaffen		Effekt	Grobschmied (Waffenschmied)		Feinmechanik (Trickaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Klinge – Bronze**	BF +2	-				-
	Klinge – Edelbronze	BF +1	+3				
	Klinge – Stahl	-	-	2x TP	-	1x TP	
	Klinge – Edelstahl	BF -1	-1				
	Klinge – Zwergenstahl	BF -2	-1				
	Klinge – Toschkiril-Stahl	BF -3 & INI +1	+7				
Technik	Schmieden	-	-				4
	Lehmbacktechnik*	BF -1	-				6
	Geflämmt* – 3fach	BF -1	+1	-	+2 bis +7	-	8
	Geflämmt* – 12fach	BF -2	+2				12
	Geflämmt* – 33fach	BF -3 & TP +1	+5				16
	Stabilität (3x / 5x)***	BF -1	Je +2		Je +2		
>	Schärfe (2x / 3x)***	TP +1	Je +3	Je +3 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*	x3
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5		

*: benötigt gleichnamiges **Berufsgeheimnis**

**:: Jede BF-Erhöhung führt zu WM -1/-1

***: erster Wert für Bronzen, zweiter Wert für Stähle

Materialkosten

Waffen [Dukaten]	Material	Mit Hartholzgriff
Armbrüste (Ar)	5	-
Blasrohre (Bl)	1	-
Bögen (Bo)	2	-
Disken (Di)	1	-
Fesselaffen (Sl)	1	-
Torsionsaffen (Ar)	10	-
Peitschen (Pe)	1	+1

Trickaffen [Dukaten]	Material
Bronze / Stahl	1
Edelbronze	2
Edelstahl	3
Zwergenstahl	5
Toschkiril-Stahl	10

Schilde

Herstellung

Mattenschilde		Effekt BF 3 ODER 6	Webkunst (Weben)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
M	Schilf (leicht)	AT ODER INI +1	+2	2x PA	-	1x PA	8
>	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +2 TaP*	Je +5	Je +1 TaP*	16

Lederschilde		Effekt BF 3 ODER 6	Lederarbeiten (Lederrüstungen)		Holzbearbeitung (Holzwaffen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Leder	-					
	Iryanleder (stabil)	BF -3	+2	2x PA	-	1x PA	8
	Drachenschuppen (leicht & stabil)	BF -3 AT ODER INI +1	+7				
>	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +2 TaP*	Je +5	Je +1 TaP*	16

Beinschilde		Effekt BF 0 ODER 3	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei)		Lederarbeiten (Gurte/Riemen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
M	Bein	BF +1	-	2x PA	-	1x PA	8
>	Dornen (1x)	(Echte) TP +1	+3		+3		
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5	Je +2 TaP*	Je +5	Je +1 TaP*	16

Holzschilde (Leder- ODER Metallbeschlag)		Effekt BF 0 ODER 3	Holzbearbeitung (Holzwaffen)		Lederarbeiten (Lederrüstungen) Grobschmied (Plättner)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
M	Holz Hartholz (stabil)	BF -3	+2	2x PA	-	1x PA	8
>	Stabilität (3x)	BF -1	Je +2	Je +2 TaP*	Je +2	Je +1 TaP*	16
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5		

Metallschilde		Effekt BF -3 ODER 0	Grobschmied (Plättner)		Lederarbeiten (Gurte/Riemen)		ZE
			Mod	TaP*	Mod	TaP*	
Material	Bronze	BF +2	-				
	Edelbronze	BF +1	+3				
	Stahl	-	-				
	Edelstahl	BF -1	-1	2x PA	-	1x PA	8
	Zwergenstein	BF -2	-1				
	Toschkriil-Stahl (leicht & stabil)	BF -3 AT ODER INI +1	+7				
>	Stabilität (3x / 7x)***	BF -1	Je +2		Je +2		
	Dornen (2x / 3x)***	(Echte) TP +1	Je +3	Je +2 TaP*	Je +3	Je +1 TaP*	16
	Personalisierung (je 1x)	INI, AT, PA +1	Je +5		Je +5		

***: erster Wert für Bronzen, zweiter Wert für Stähle

Materialkosten

Schilde [Dukaten]	Klein	Groß	Sehr groß
Schilf	1	2	3
Leder	1	2	3
Iryanleder	2	4	6
Bein	0,5	1	1,5
Holz	1	2	3
Hartholz	2	4	6
Bronze	1	2	3
Edelbronze	2	4	6
Stahl	1	2	3
Edelstahl	3	6	9
Zwergenstein	5	10	15
Toschkriil-Stahl	10	20	30

Berechnung eigener Schilde

Material	BF
Metall	-3 ODER 0
Holz & Bein	0 ODER 3
Leder & Schilf	3 ODER 6

Besondere Eigenschaft	Effekt
Leicht	Gewicht -1
Stabil	BF -3

Höhe + Breite [Spann]	PA	Größe
1+	+1	
3+	+2	klein
5+	+3	
7+	+4	groß
9+	+5	
11+	+6	
13+	+7	sehr groß
15+	+8	

Gewicht [Stein]	AT	INI
1+	0	0
2+	-1	0
3+	-1	-1
4+	-2	-1
5+	-2	-2
6+	-3	-2
7+	-3	-3
8+	-4	-3

kleine Schilde:

$$AT + PA + INI = \frac{BF}{3} + 1$$

$$|PA| > |AT| \geq |INI|$$

(sehr) große Schilde:

$$AT + PA + INI = \frac{BF}{3}$$

$$|PA| > |AT| \geq |INI|$$

Rüstungen

Herstellung

Tuchrüstungen		Effekt	Schneidern (Tuchrüstungen) Mod TaP*		-	ZE
M	Stoff	RS 2	-	7x gRS	-	6
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	-	9

Lederrüstungen		Effekt	Lederarbeiten (Lederrüstungen) Mod TaP*		-	ZE
Material	Leder	RS 3	-			
	Iryanleder	RS 3 *	+3	7x gRS	-	6
	Drachenschuppen	RS 5 *	+7			
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	-	9

Kettenrüstungen		Effekt	Grobschmied (Sarwirker) Mod TaP*		-	ZE
M	Metall	RS 4 *	-	7x gRS	-	16
	Toschkrii-Stahl	RS 5 **	+7			
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	-	24

Kettenrüstungen mit Plattenteilen		Effekt	Grobschmied (Sarwirker) Mod TaP*		Grobschmied (Plättner) Mod TaP*		ZE
M	Metall	RS 5 *	-		-		
	Toschkrii-Stahl	RS 6 **	+7	5x gRS	+7	2x gRS	16
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	+5	x2	24

Brigantinarüstungen		Effekt	Schneidern (Tuchrüstungen) Mod TaP*		Grobschmied (Plättner) Mod TaP*		ZE
M	Metall & Stoff	RS 5 *	-		-		
	Toschkrii-Stahl & Stoff	RS 6 *	+7	3,5x gRS		3,5x gRS	8
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	+5	x2	12

Schuppenrüstungen		Effekt	Grobschmied (Plättner) Mod TaP*		Lederarbeiten (Lederrüstungen) Mod TaP*		ZE
M	Metall & Leder	RS 5	-		-		
	Toschkrii-Stahl & Leder	RS 6 *	+7	5x gRS		2x gRS	8
>	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	+5	x2	12

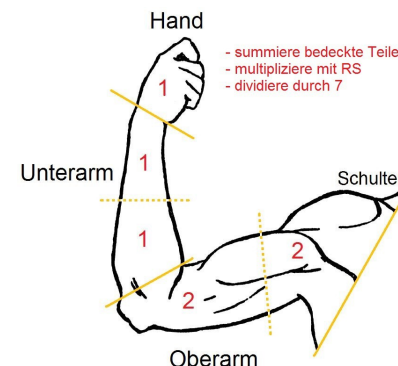
Plattenrüstungen		Effekt	Grobschmied (Plättner)		-	ZE
M	Stahl	RS 6 *	Mod	TaP*		
	Toschkriilstahl	RS 7 **	- +7	7x gRS	-	8
V	Hervorragend (1x)	+ *	+5	x2	-	12
	Kompletrüstung (1x)	RS +1 & + *	-	-	-	-

Materialkosten

Rüstungsart [Dukaten]	Stoff & Leder	Iryanleder	Metall	Toschkrii
Tuchrüstungen	1	-	-	-
Lederrüstungen	2	4	-	-
Kettenrüstungen	-	-	5	50
Kettenrüstungen mit Plattenteilen	-	-	7,5	75
Brigantinarüstungen	-	-	10	50
Schuppenrüstungen	-	-	10	75
Plattenrüstungen	-	-	10	100
Platten-Kompletrüstung	-	-	20	200
Rüstungsteile & Halsrüstungen	1	2	3	30
Helme	0,5	1	2	20

Berechnung eigener Rüstungen

Rüstungen	Max-RS	Rüstungen [Stein]	Rüstungsteile [Stein]	Helme [Stein]
Tuchrüstungen	2	2·gRS	4·gRS	6·gRS
Lederrüstungen	3	2,5·gRS	5·gRS	7,5·gRS
- Iryanleder	3*	2·gRS	3,5·gRS	5·gRS
- Drachenschuppen	5*	1,5·gRS	2·gRS	2,5·gRS
Kettenrüstungen	4*	2,5·gRS	5·gRS	-
- Toschkrii-Stahl	5**	2·gRS	3,5·gRS	-
Brigantinarüstungen	5*	2·gRS	4·gRS	-
- Toschkrii-Stahl	6*	2·gRS	3,5·gRS	-
Schuppenrüstungen	5	3·gRS	6·gRS	10·gRS
- Toschkrii-Stahl	6*	2,5·gRS	5·gRS	7,5·gRS
- Mammuton	4*	2·gRS	4·gRS	6·gRS
Plattenrüstungen	6*	2,5·gRS	5·gRS	7,5·gRS
- Toschkrii-Stahl	7**	2·gRS	3,5·gRS	5·gRS
- Hartholz	4*	2,5·gRS	5·gRS	7,5·gRS
Schilf	3	2,5·gRS	5·gRS	7,5·gRS



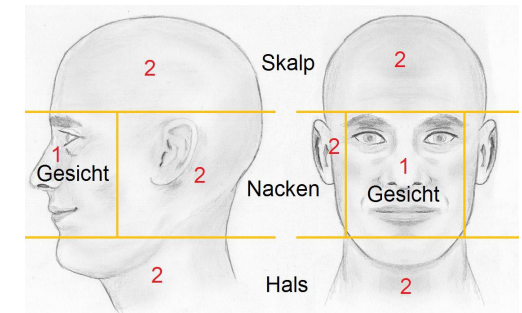
Je Sternchen *

BE -1

BE x½

falls BE ≥ 2

falls BE < 2



Reparatur

Waffen & Schilde

Metallwaffen	Grobschmied (Waffenschmied)						ZE
	Doppel-20	M	0+	7+	14+	Doppel-1	
BF Senkung	zerstört	BF +1	BF -1	BF -2	BF -3	Grund-BF	1

Gusswaffen	Metallguss ODER Grobschmied (Waffenguss) ODER (Waffenschmied)						ZE
	Doppel-20	M	0+	7+	14+	Doppel-1	
BF Senkung	zerstört	BF +1	BF -1	BF -2	BF -3	Grund-BF	1

Steinwaffen	Feuersteinbearbeitung						ZE
	Doppel-20	M	0+	7+	14+	Doppel-1	
BF Senkung	zerstört	BF +1	BF -1	BF -2	BF -3	Grund-BF	1

Beinwaffen & Beinschilde	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei)						ZE
	Doppel-20	M	0+	7+	14+	Doppel-1	
BF Senkung	zerstört	BF +1	BF -1	BF -2	BF -3	Grund-BF	1

Stangen-, Holzwaffen & Holzschilde	Holzbearbeitung (Holzwaffen)						ZE
	Doppel-20	M	0+	7+	14+	Doppel-1	
BF Senkung	zerstört	BF +1	BF -1	BF -2	BF -3	Grund-BF	1

Metallschilde	Grobschmied (Plättner)						ZE
	Doppel-20	M	0+	7+	14+	Doppel-1	
BF Senkung	zerstört	BF +1	BF -1	BF -2	BF -3	Grund-BF	1

Lederschilde	Lederarbeiten (Lederrüstungen)						ZE
	Doppel-20	M	0+	7+	14+	Doppel-1	
BF Senkung	zerstört	BF +1	BF -1	BF -2	BF -3	Grund-BF	1

Mattenschilde	Lederarbeiten (Lederrüstungen)						ZE
	Doppel-20	M	0+	7+	14+	Doppel-1	
BF Senkung	zerstört	BF +1	BF -1	BF -2	BF -3	Grund-BF	1

Peitschen	Webkunst (Weben)						ZE
	Doppel-20	M	0+	7+	14+	Doppel-1	
BF Senkung	zerstört	BF +1	BF -1	BF -2	BF -3	Grund-BF	1

Rüstungen

Tuch- & Brigantinarüstungen	Schneidern (Tuchrüstungen)						ZE
	Mod	Doppel-20	M	0+	gRS+	2-gRS+	
BE Senkung			BE +1	BE -1	BE -2	BE -3	Grund-BE
RS Erhöhung	+gRS	zerstört	-	TaP* = 7x ΔRS			Grund-RS

Lederrüstungen	Lederarbeiten (Lederrüstungen)						ZE
	Mod	Doppel-20	M	0+	gRS+	2-gRS+	
BE Senkung			BE +1	BE -1	BE -2	BE -3	Grund-BE
RS Erhöhung	+gRS	zerstört	-	TaP* = 7x ΔRS			Grund-RS

Kettenrüstungen	Grobschmied (Sarwirker)						ZE
	Mod	Doppel-20	M	0+	gRS+	2-gRS+	
BE Senkung			BE +1	BE -1	BE -2	BE -3	Grund-BE
RS Erhöhung	+gRS	zerstört	-	TaP* = 7x ΔRS			Grund-RS

Schuppen- & Plattenrüstungen	Grobschmied (Plättner)						ZE
	Mod	Doppel-20	M	0+	gRS+	2-gRS+	
BE Senkung			BE +1	BE -1	BE -2	BE -3	Grund-BE
RS Erhöhung	+gRS	zerstört	-	TaP* = 7x ΔRS			Grund-RS

Schuppenrüstungen aus Bein	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei)						ZE
	Mod	Doppel-20	M	0+	gRS+	2-gRS+	
BE Senkung			BE +1	BE -1	BE -2	BE -3	Grund-BE
RS Erhöhung	+gRS	zerstört	-	TaP* = 7x ΔRS			Grund-RS

Plattenrüstungen aus Holz	Holzbearbeitung (Holzrüstungen)						ZE
	Mod	Doppel-20	M	0+	gRS+	2-gRS+	
BE Senkung			BE +1	BE -1	BE -2	BE -3	Grund-BE
RS Erhöhung	+gRS	zerstört	-	TaP* = 7x ΔRS			Grund-RS

Mattenrüstungen	Webkunst (Weben)						ZE
	Mod	Doppel-20	M	0+	gRS+	2-gRS+	
BE Senkung			BE +1	BE -1	BE -2	BE -3	Grund-BE
RS Erhöhung	+gRS	zerstört	-	TaP* = 7x ΔRS			Grund-RS

Waffen, Schilde & Rüstungen für andere Größenklassen

Allgemein

	W	SK	K	M	G	SG
Beispiel	Fee	Kobold	Grolm	Mensch	Oger	Riese
Länge	x ^{1/10}	x ^{1/5}	x ^{1/2}	x1	x2	x5
Gewicht	x ^{1/100}	x ^{1/20}	x ^{1/5}	x1	x5	x20
Materialkosten	x ^{1/100}	x ^{1/20}	x ^{1/5}	x1	x5	x20
Reichweite	x ^{1/10}	x ^{1/5}	x ^{1/2}	x1	x2	x5
Mod	+6	+4	+2	±0	+2	+4
TaP*	x ^{1/10}	x ^{1/5}	x ^{1/2}	x1	x2	x5

Angriff mit Waffe						
AT PA	W	SK	K	M	G	SG
W	√	√	√	√	√	√
SK	√	√	√	√	√	√
K	+3	√	√	√	√	√
M	+6	+3	√	√	√	√
G	+9	+6	+3	√	√	√
SG	+12	+9	+6	+3	√	√

Parade mit Waffe						
AT PA	W	SK	K	M	G	SG
W	√	√	+6	-	-	-
SK	-	√	√	+6	-	-
K	-	-	√	√	+6	-
M	-	-	-	√	√	+6
G	-	-	-	-	√	√
SG	-	-	-	-	-	√

Parade mit Schild						
AT PA	W	SK	K	M	G	SG
W	√	√	√	-	-	-
SK	√	√	√	√	-	-
K	-	√	√	√	√	-
M	-	-	√	√	√	√
G	-	-	-	√	√	√
SG	-	-	-	-	√	√

Fernkampfangriff						
FK PA	W	SK	K	M	G	SG
W	+2	±0	-2	-4	-6	-8
SK	+4	+2	±0	-2	-4	-6
K	+6	+4	+2	±0	-2	-4
M	+8	+6	+4	+2	±0	-2
G	+10	+8	+6	+4	+2	±0
SG	+12	+10	+8	+6	+4	+2

Nahkampfwaffen

DK					
W	SK	K	M	G	SG
H	H	H	H	N	S
			HN	NS	SP
			N	S	
	HN	HN	NS	SP	P
		N	S	P	

TP (Umwandeln nach Mod aus Material, Technik und Personalisierung)					
W	SK	K	M	G	SG
1	W2	W3	W6		
			W6+1		
			W6+2		
		W3+1	W6+3		
			W6+4		
W2	W3	W3+2	W6+5		
			2W6+2		
		W6+1	2W6+3	X·W6+Y	X·W6+Y
	W3+1	W6+2	2W6+4		
			2W6+5		
W3	W3+2	W6+3	2W6+6		
			2W6+7		
		W6+4	3W6+4		
			3W6+5		
		W6+5	3W6+6		
	W6+1		3W6+7		
			3W6+8		
			3W6+9		

TP/KK					
W	SK	K	M	G	SG
-	-	-	10/4		
		5/5	10/3		40/1
		-	11/5	20/2	
			11/4		45/1
		5/5	11/3		
		-	12/5	25/2	
			12/4		50/1
		6/5	12/3	25/1	
			12/2		
		-	13/5	25/2	
			13/4		55/1
		6/5	13/3	25/1	
			13/2		
		-	14/5	30/2	
			14/4		60/1

Ferkampfwaffen

TP (Umwandeln nach Mod aus Material, Technik und Personalisierung)					
W	SK	K	M	G	SG
1	W2	W3	W6		
			W6+1		
			W6+2		
		W3+1	W6+3		
			W6+4		
W2	W3	W3+2	W6+5		
			2W6+2		
		W6+1	2W6+3	X·W6+Y	X·W6+Y
	W3+1	W6+2	2W6+4		
			2W6+5		
W3	W3+2	W6+3	2W6+6		
			2W6+7		
		W6+4	3W6+4		
			3W6+5		
		W6+5	3W6+6		
			3W6+7		
			3W6+8		
			3W6+9		

TP+					
W	SK	K	M	G	SG
+1	+2	+3	+4	+8	+20
0	+1	+2	+3	+6	+15
0	0	+1	+2	+4	+10
0	0	0	+1	+2	+5
0	0	0	0	0	0
0	0	0	-1	-2	-5
0	0	-1	-2	-4	-10
0	-1	-2	-3	-6	-15

Rüstungen

RS (Umwandeln nach Mod aus Material)					
W	SK	K	M	G	SG
0	0	1	1	1	1
0	1	1	2	2	2
1	1	2	3	3	3
1	1	2	4	4	4
1	2	3	5	5	5
1	2	3	6	6	6
1	2	4	7	7	7
2	3	4	8	8	8
2	3	5	9	9	9
2	3	5	10	10	10