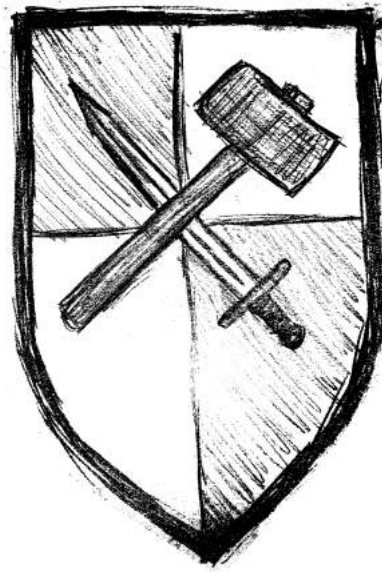




PRINZ BRINS KRIEGSWERKZEUG

VON DER WERKSTATT IN DEN KAMPF UND ZURÜCK



Version 1.0

INHALTSVERZEICHNIS

Symbole	iii
Einheiten	iv
1 Vorwort	1
2 Grundlagen, Waffen & Führungen	2
2.1 Einsatz von Fernkampfwaffen	3
2.2 Optionale Waffenführungen	4
3 Standeswaffen, Tragerecht & Privilegien	5
3.1 Tragerecht in Ortschaften	5
3.2 Rechte der Gildenmagier	6
4 Hauen, Stechen & Parieren	7
4.1 Speere und Lanzen	7
4.2 Dolche und Fechtwaffen	8
4.3 Schwerter	9
4.4 Säbel	10
4.5 Äxte	11
4.6 Hämmer	12
4.7 Kettenwaffen und Peitschen	13
4.8 Parierwaffen und Schilde	14
5 Werfen, Schleudern & Schießen	15
5.1 Faustwurfaffen und Wurfspeere	15
5.2 Wurfnetze und Fangkugeln	16
5.3 Stein- und Speerschleudern	17
5.4 Bögen, Armbrüste und Torsionswaffen	18
6 Optional: Weihewaffen	21
6.1 Besonderheiten der Standeswaffen	21
6.2 Standeswaffen der Zwölfgötterkirchen	22
6.3 Standeswaffen der Halbgötterkirchen	23
6.4 Standeswaffen anderer Glaubensgemeinschaften	23

7	Bogner, Schmied & Riemenmeister	24
7.1	Schmiedetechniken und Verbesserungen	24
7.2	Optional: Alternative Materialien	25
7.3	Herstellung von Waffen	27
7.4	Herstellung von Geschossen	28
7.5	Herstellung von Trickwaffen	28
7.6	Rechenbeispiele	29
7.7	Kaufpreise der Waffen	34
8	Harnisch, Helm & Panzerschuh	37
8.1	Rüstungsmaterial und Verstärkungen	38
8.2	Herstellung von Rüstungen	41
8.3	Rechenbeispiele	42
8.4	Rüstungsbeispiele	47
8.5	Preise ausgewählter Rüstungen	54
9	Waffenbruch, Verschleiß & Reparatur	58
9.1	Reparatur und Pflege	59
9.2	Rechenbeispiele	60
	Abkürzungen	61
	Glossar	62

SYMBOLE

- ΩBerufsgeheimnis
- ⌘Kriegswaffe
- †Standeswaffe
- ×verbotene Waffe

ΕΙΠΗΕΙΤΕΠ

Geldbeträge

DDukaten

SSilber

Gewichtsmaße

StStein

UUnzen

Längenmaße

FiFinger

Zeiteinheiten

hStunde

SRSpielrunde

VORWORT

Die vorliegende Spielhilfe für DSA 4.1 enthält eine vollständige Überarbeitung der Waffen und Rüstungen um die Spielbalance zwischen verschiedenen Bewaffnungsarten wiederherzustellen. Die Waffen und Rüstungen wurden von den speziellen kulturellen Ausprägungen losgelöst verallgemeinert, um sie nach einem konsistenten System neu zu erschaffen. Um die Herstellung und Abnutzung der neuen Kriegswerkzeuge abzubilden, wurden die Herstellungs- und Bruchtestregeln ebenso grundlegend überarbeitet.

Dieses Dokument verwendet Grafiken aus dem DSA-Fanpaket der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der UlissesSpiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Alle Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2017 von Nikasia, Phylageon und Lisa Wetterwechsel. Alle Rechte daran sind vorbehalten.

GRUNDLAGEN, WAFFEN & FÜHRUNGEN

Im Interesse der Gleichstellung aller Waffengattungen wurde ein System zur Erstellung ausgewogener Nahkampfwaffen benötigt, um zu verhindern, dass sämtliche aventurische Helden mit Andergastern, Barbarenstreitäxten und Panzerstechern ausgerüstet werden, weil sie schlichtweg überderisch gut im Vergleich zu allem anderen abschneiden. Schleichende Halunken waren zuvor mit bloßen Händen besser dran als mit ihren klassischen Dolchen; Holzfäller hätten sich lieber eines Zweihandschwertes bedient, um einen Baum klein zu kriegen. Das neue System verrechnet in einer *Güte* genannten Punktwertung die Parameter der Waffentypen, damit Waffen der gleichen Gewichtsklasse und Führungsart vergleichbar bleiben.

In der Berechnung dieser *Güte* werden die Parameter des Waffentyps mit ihrer Wertung multipliziert und dann aufaddiert: der INITIATIVEMOD (INI-MOD), die WAFFENMODIFIKATOREN (WM) ATTACKEMOD (AT-WM) und PARADEMOD (PA-WM), der *Waffenschaden* bestehend aus SCHADENSWÜRFEL (TP-W6) und *Grundscha-*den, der TP-ANSTIEG DURCH KÖRPERKRAFT (TP/KK), und schließlich der BRUCHFAKTOR (BF). Als Ausgleich dienen die verfügbaren DISTANZKLASSEN (DK) HANDGEMENGE (H), NAHKAMPF (N), STANGENWAFFEN (S) und PIKE (P).

PARAMETER	MULTIPLIKATOR
INITIATIVEMOD (INI-MOD)	2
ATTACKEMOD (AT-WM)	2
PARADEMOD (PA-WM)	1
SCHADENSWÜRFEL (TP-W6)	4
<i>Grundscha-</i> den	1
TP/KK-Schwelle	-1
TP/KK-Schrittweite	-1
BRUCHFAKTOR (BF)	-0,5... -1

Jeder Waffentyp nutzt unterschiedliche Parameterverteilungen, um einen eigenen Stil zu verwirklichen, verwendet aber dieselbe *Güte* von Modifikatoren. Selbstverständlich kann schlechtes Material und miserable Handarbeit Werte noch verschlechtern, genauso wie die Waffen bei der Herstellung noch weiter *verbessert* und *personalisiert* werden können. Die Schrittweite des TP/KK kann dabei niemals unter 1 fallen.

Als Grundlage für die Nahkampfwaffenwerte dienen abstrakte Basiswaffen in verschiedenen Ausführungen. Es gibt jeweils sowohl eine einhändige als auch eine zweihändige *Trainingswaffe*, *leichte Waffe* und *schwere Waffe*. *Trainingswaffen* sind als Werkzeuge, für nicht-tödliche Situationen wie Übungs- oder Turnierkämpfe oder zur körperlichen Bestrafung gedacht. Aus diesem Grund fügen sie, genau wie die meisten waffenlosen Techniken, TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE (TP) zu, die weiter unten beschrieben sind. *Leichte Waffen* sind die für Abenteurer und Helden am weitesten verbreiteten Waffen, die vor allem durch Vielseitigkeit und Wendigkeit glänzen; *schwere Waffen* hingegen sind ausdrücklich zum Töten da und entsprechend wuchtig.

TYP	DK	ini	WM	TP	TP/KK	BF	GEWICHT
Einhandtrainingswaffe		0	0/0	1w6 + 1	11/4	4	
Leichte Einhandwaffe		0	0/0	1w6 + 2	12/3	2	
Schwere Einhandwaffe		-1	0/ - 1	1w6 + 4	13/2	1	
Zweihandtrainingswaffe		-1	0/ - 1	2w6 + 1	12/4	5	
Leichte Zweihandwaffe		-1	0/ - 1	2w6 + 2	13/3	3	
Schwere Zweihandwaffe		-2	0/ - 2	2w6 + 4	14/2	2	

Die Parameter eines Waffentyps modifizieren die Werte der Basiswaffen mit einer *Güte* von 1. Dabei muss vor allem Vernunft angewendet werden, damit keine zu extremen Veränderungen wie ein *WM* von +5/ – 10 entstehen. Als Richtwert sollten sich die Modifikatoren eines Typs im Bereich von +2 bis –2 bewegen. Die Zuordnung einer Waffe zu einem Waffentypus muss nicht zwingend die Führung über andere Waffentalente ausschließen; so können einige schwere Speere oder Zweihandäxte über *Infanteriewaffen* geführt werden.

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Während eines Kampfes funktionieren τ TP ähnlich wie reguläre TP. Nach einer Erholungsphase von 3 SR werden die durch τ TP verlorenen Lebenspunkte auf 5 für den Verlierer, 4 bei Gleichstand, und höchstens 3 für den Gewinner beschränkt. Wurden weniger verloren, entsteht in der Ruhephase kein zusätzlicher Schaden.

Die *Wundschwelle* gegenüber τ TP ist um +2 erhöht. Automatische Wunden durch Manöver und kritische Treffer entfallen. Wunden, die dennoch entstehen, bleiben auch nach der Erholung erhalten.

EINSCHRÄNKUNGEN

Angriffe aus +2 oder –2 *DK* können nur von Schilden pariert werden, und Schilde erleiden keine Abzüge durch falsche *DK* bei der Parade. Weiterhin können Dolche, Fechtwaffen und leichte Parierwaffen keine Angriffe von Zweihandwaffen und Kettenwaffen parieren. Bei Kenntnis der passenden *SONDERFERTIGKEIT* (SF) ist ein Gegenhalten bei diesen Waffen noch möglich.

Schwere Waffen sind für Zwergen- und Kleinwüchsige *ungeeignet* mit Ausnahme von Dolchen, Parierwaffen, Fechtwaffen und Speeren. Zweihändig geführte schwere Einhandwaffen sind davon nicht betroffen.

Welche Manöver mit den Waffentypen durchgeführt werden können, ist bei den jeweiligen Waffen aufgeführt.

EINSATZ VON FERNKAMPFWAFFEN

Im Gegensatz zu Nahkampfwaffen gibt es keine *Trainingswaffen* im Fernkampf. Anstelle dessen werden Schuss-, Wurf- und Schleuderwaffen in *leichte Waffen*, *mittlere Waffen* und *schwere Waffen* unterteilt. *Leichte Waffen* sind zumeist improvisiert oder zur Jagd Federvieh konzipiert und daher frei zugänglich. *Mittlere Waffen* eignen sich besser zur Verteidigung oder Kleinwildjagd, während *schwere Waffen* hauptsächlich auf dem Schlachtfeld oder bei der Großwildjagd anzutreffen sind. *Beschädigte* Wurfwaffen sind für den Fernkampf *ungeeignet*.

Eine Fernkampfwaffe einzusetzen erfordert mehrere aufeinanderfolgende Schritte; zuerst muss das Projektil in einer Aktion bereit gemacht und die Waffe gegebenenfalls gespannt oder auf Schwung geschleudert werden, dann wird mit mindestens einer Aktion gezielt und schließlich erfolgt der eigentliche Schuss oder Wurf in einer weiteren Aktion. Die notwendigen Aktionen zum Spannen oder Schleudern sind jeweils bei der Waffe vermerkt. Armbrüste und Torsionswaffen werden vor dem Bereitmachen des Projektils gespannt. Der Fernkampfangriff ist zusätzlich zu den Erschwernissen aus Umgebung und Ziel durch die *Entfernungsklassen sehr nah, nah, mittel, weit* und *extrem weit* modifiziert. Die *Entfernungsklasse* verändert ebenfalls die TP des Treffers.

SCHRITT	DAUER	ENTFERNUNG	PROBE	TP
Bereitmachen	1 Aktion	<i>sehr nah</i>	–2	+2
<i>mit Schnellziehen</i>	1 freie Aktion	<i>nah</i>	±0	+1
Spannen / Schleudern	nach Waffe	<i>mittel</i>	+4	±0
Zielen	min. 1 Aktion	<i>weit</i>	+8	–1
		<i>extrem weit</i>	+12	–2
Schießen / Werfen	1 Aktion			
<i>mit Schnellschuss/-wurf</i>	1 freie Aktion			

OPTIONALE WAFFENFÜHRUNGEN

Wird eine Waffe geführt, obwohl sie *ungeeignet* ist oder die TP/KK-Schwelle nicht erreicht wird, verschlechtert sich ihr WM um $-2/-2$ und ihre TP um -2 . Eine *ungeeignete* Fernkampf-Waffe reduziert den Fernkampfwert um -4 und die TP um -2 . Ist die Waffe *beschädigt*, erleidet sie dieselben Abzüge. Ist die Waffe sowohl *ungeeignet* als auch *beschädigt*, sind die Abzüge kumulativ.

Eine reguläre Einhandwaffe zweihändig zu führen erfordert eine freie zweite Hand und eine entsprechende Waffe. Die zweihändige Führung ist *ungeeignet* für Fechtwaffen und Waffen der DK H und HN. Solange die Waffe zweihändig geführt wird, steigt der PA-WM um $+1$ und die TP/KK-Schwelle sinkt um -1 .

Eine regulär zweihändig geführte *leichte Waffe* oder *Trainingswaffe* einhändig zu führen erfordert eine Körperkraft von TP/KK-Schwelle $+4$ und erhöht für den TP-Anstieg die effektive TP/KK-Schwelle um $+1$. Die einhändig geführte Zweihandwaffe kann nur in ihrer kürzesten DK geführt werden. Ist die Körperkraftvoraussetzung nicht erfüllt, gilt die einhändige Führung als *ungeeignet* und erleidet die entsprechenden Abzüge. Eine regulär zweihändig geführte *schwere Waffe* ist für die einhändige Führung *ungeeignet*. Der Träger benötigt für jede seiner Größenklassen über *mittel* bei der Führung einer Waffe eine Hand weniger, mindestens jedoch eine.

Typ	DK	ini	WM	TP	TP/KK	BF	GEWICHT
Ungeeignete Nahkampf-Waffe	<i>kleinere</i>		$-2/-2$	-2			
<i>Optional einhändig ab $KK_{\min}+4$</i>	<i>kleinere</i>				$+1/0$		
<i>Optional zweihändig</i>			$+0/+1$		$-1/0$		
Ungeeignete Fernkampf-Waffe			-4	-2			

Faustwurf-Waffen und Wurfspere können als *ungeeignete* Nahkampf-Waffen des passenden Typs (also Wurfdolche als Dolch oder Wurfbeil als Axt) verwendet werden, Fangkugeln als *geeignete* Kettenwaffen. Ebenso können für den Nahkampf ausgelegte Waffen improvisiert geworfen werden. Sie zählen dann als *ungeeignete* Faustwurf-Waffe, mit Ausnahme geworfener Speere, welche als *ungeeignete* Wurfspere geführt werden.

ПАНАМПФТYP	ALS FЕРИКАМПФТYP	FЕРИКАМПФТYP	ALS ПАНАМПФТYP
Trainingseinhandwaffe	Leichte Faustwurf-Waffe	Leichte Faustwurf-Waffe	Trainingswaffe
Leichte Einhandwaffe	Leichte Faustwurf-Waffe	Mittlere Faustwurf-Waffe	Leichte Einhandwaffe
Schwere Einhandwaffe	Mittlere Faustwurf-Waffe	Schwere Faustwurf-Waffe	Schwere Einhandwaffe
Trainingszweihandwaffe	Mittlere Faustwurf-Waffe	Leichte Fangkugel	Trainingskettenwaffe
Leichte Zweihandwaffe	Mittlere Faustwurf-Waffe	Mittlere Fangkugel	Leichte Kettenwaffe
Schwere Zweihandwaffe	Schwere Faustwurf-Waffe	Schwere Fangkugel	Schwere Kettenwaffe
Trainingsspeer	Leichter Wurfspere	Leichter Wurfspere	Trainingsspeer
Leichter Speer	Mittlerer Wurfspere	Mittlerer Wurfspere	Leichter Speer
Schwerer Speer	Schwerer Wurfspere	Schwerer Wurfspere	Schwerer Speer
<i>Überschwere Waffe</i>	<i>nicht möglich...</i>		

STANDESWAFFEN, TRAGERECHT & PRIVILEGIEN

Natürlich gelten nicht an allen Orten des Mittelreichs, geschweige denn ganz Aventuriens, dieselben Gesetze. Es gibt jedoch gewisse Gemeinsamkeiten, die für das Spiel als allgemeine Regeln angenommen werden können, sofern eine Abweichung davon nicht im Besonderen bekannt ist oder thematisiert werden soll. Im Waffenrecht wird unterschieden zwischen Werkzeugen, einfachen Waffen und Kriegswaffen. Eine Besonderheit ist die Gattung der Standeswaffe, welche eigenständig oder zusätzlich zu der eigentlichen Waffengattung zählt.

Werkzeuge sind in der Regel gleichzusetzen mit *Trainingswaffen*. Sie dürfen nahezu aventurienweit von jedem im Kontext ihres normalen Gebrauchs getragen werden; ein Essmesser wird nur in den wenigsten Fällen als Waffe wahrgenommen, Holzfälleräxte können jedoch durchaus eingeschränkt werden sofern sich ihr Besitzer nicht bei geregelter Arbeit befindet.

Freien ist im Gegensatz zu Leibeigenen und Sklaven der Besitz und die Führung von einfachen Waffen, nämlich *leichten* und *mittleren* Waffenarten, grundsätzlich erlaubt. Dieses Tragerecht kann innerhalb von Ortschaften wie größeren Siedlungen und Städten eingeschränkt sein.

Als Kriegswaffen (⌘) werden alle *schweren* Nahkampf- und Schusswaffen mit Ausnahme der Dolche betrachtet. Ihr Besitz ist Personen mit besonderem Dispens vorbehalten, beispielsweise Kriegern oder den Soldaten im aktiven Dienst, nicht jedoch gewöhnlichen reisenden Söldnern. Dispense können von der regionalen Obrigkeit ausgestellt werden und sind sowohl zeitlich als auch räumlich beschränkt. In den meisten Ortschaften ist das offene Führen von Kriegswaffen nicht erlaubt oder zumindest ungern gesehen.

Einige besondere Waffengattungen oder spezielle Waffentypen sind als Standeswaffen (†) definiert und dürfen nur von privilegierten Ständen geführt werden. So ist das Tragen von Schwertern und Säbeln das alleinige Recht des Adels, verbrieft Krieger und einigen Ordenskriegern. Jede Kirche hat zudem eine eigene besondere Waffenvariante, die ihren Geweihten als Weihewaffe und Standessymbol dient.

In jedem Fall verboten sind als *Meuchlerwaffe* (×) gekennzeichnete Waffentypen, da es keinen ehrbaren Grund für ihren Besitz und ihre Verwendung gibt.

TRAGERECHT IN ORTSCHAFTEN

Die meisten Orte verbieten das Tragen von einfachen Waffen und Kriegswaffen mit Ausnahme von einfachen Standeswaffen, einige Städte schränken das Tragerecht noch weiter ein. Erlaubte Waffen werden mit einem Friedensknoten versehen, einem stabilen Band welches so gebunden wird, dass es ein Ziehen der Waffe verhindert oder zumindest erschwert. Selbstverständlich gelten diese Einschränkungen nicht für die eigenen Gardisten im Dienst. In Städten wird oft ein Waffenzoll von bis zu einem Zehntel des Neupreises für die Mitnahme verlangt. Waffen, deren Tragen innerhalb der Ortschaft untersagt ist, werden kostenpflichtig von der Wache in Verwahrung genommen. Diese Umstände haben dazu geführt, dass sich Pfandleiher vor den Toren größerer Städte niederlassen und sich auf mehr oder weniger zuverlässige Aufbewahrung spezialisieren.

Abseits von befestigten, bewachten Städten kann das Waffenrecht nicht immer mit voller Härte durchgesetzt werden. Dennoch ist das Befolgen der örtlichen Gepflogenheiten unter gesitteten Reisenden üblich. Bewaffnet im Schankraum einer Gaststube oder am Abendtisch des Großbauern zu sitzen ist zwar nicht immer gesetzlich verboten, andererseits gebietet der Anstand, die Waffen auf dem eigenen Zimmer zu lassen oder wie den Mantel am Eingang abzulegen. Eine Besonderheit der Waffenetikette ist das höfische Treiben. Welche Waffen dort

erlaubt sind unterscheidet sich stark nach Gastgeber und Anlass. Der meist erlaubte Dolch dient vorwiegend zur Repräsentation des eigenen Reichtums und Einflusses; so überbieten sich die Verzierungen der kleinen Standeswaffen ebenso wie adelige Kleider auf dem Ball.

PRIVILEGIERTE GRUPPEN

Die bei weitem bekannteste privilegierte Personenkreis sind die Adeligen. Sie haben das Recht, jede Waffe – abgesehen von kirchlichen Standeswaffen und Meuchlerwaffen – zu führen und dieses Recht auf ihre Untertanen und Gefolgsleute zu übertragen. Der Adelsstand wird durch einen Siegelring oder andere Insignie mit dem Wappen des Hauses nachgewiesen. Dieses Wappen, sofern es dem prüfenden Wachmann nicht geläufig ist, kann in einer Wappenrolle nachgeschlagen werden. Sollte es darin nicht zu finden sein, muss der Adelige auf andere Weise seinen Stand glaubhaft machen.

Akademische Krieger mit Brief haben ebenso erweiterte Tragerechte für standesgemäße Waffen, jedoch sind hier meist Kriegswaffen ausgenommen. Kriegerbriefe werden auf hochwertigen Pergament mit streng geregeltem, üppig dekoriertem Aussehen geschrieben und in reich verzierten Holzschächtelchen aufbewahrt, sodass die meisten Fälschungen bereits an den Materialien scheitern. Weiterhin können einfache Fragen zu den Prinzipien eines Kriegers ebenso leicht Hochstapler entlarven.

Eine weniger anerkannte Gruppe mit den gleichen Waffenrechten wie akademische Krieger sind die Schwertgesellen. Nicht in allen Regionen wird ihr durch den Siegelring verliehenes Privileg anerkannt; gerade fremdländische Schwertgesellen sehen sich oft Schikanen durch heimische Gardisten ausgesetzt.

Geweihten einer (in der Region anerkannten) Gottheit haben das Recht, ihre Weihewaffen mit sich zu führen. Hierbei werden Kriegswaffen oft ausgenommen; für ihre Verwahrung fällt allerdings kein Entgelt an.

Elfen und Zwergen ist durch die Vereinbarungen in den Traloper Verträgen und der Lex Zwergia in den Regionen, welche die Vereinbarungen anerkennen, in den meisten Orten erlaubt ihre kulturell üblichen Waffen (Elfenbogen, zwergische Axt) als Standeswaffen zu führen, solange diese geführt werden dürfen.

RECHTE DER GILDENMAGIER

Im Gegenzug für ihre durch den Codex Albyricus garantierte rechtliche Sonderstellung unterliegen Gildenmagier Einschränkungen in den Waffen, die sie nach Gildenrecht führen dürfen. Selbst als Adelige oder Gefolge eines solchen ist ihnen die Führung von Kriegswaffen, Schwertern, Säbeln und leichten Kettenwaffen untersagt. Vor den Borbaradkriegen war ebenfalls das Führen von Äxten und Hämmern verboten. Weiterhin dürfen sie nur leichte Wurf- und Schleuderwaffen im Fernkampf nutzen. Als Standeswaffen gelten der Magierdegen (eine leichte Fechtwaffe) und ihr Magierstab (regeltechnisch ein Trainingsspeer).

An Rüstungen ist Magiern ebenfalls das meiste untersagt; lediglich wattierter Stoff und weiches Schwerleder sind erlaubt, die höchstens mit Nieten verstärkt sein dürfen. Die Nietenverstärkung gilt jedoch mit ihrem Anteil als Metallrüstung für den *Bann des Eisens*, wonach sämtliche Zauberproben um die GESAMTBEHINDERUNG (GBE) erschwert sind und die astrale Regeneration ebenso viele Tage ausfällt, wenn die Rüstung mindestens eine Stunde am Tag getragen wurde. Für jeden Tag während der ausgesetzten Regeneration, an dem die Rüstung so lange getragen wird, verlängert sich der Zeitraum um gBE Tage.

HAUEN, STECHEN & PARIEREN

SPEERE UND LANZEN

Speere werden in aller Regel zweihändig geführt und bieten bei der Jagd schnelle, durchschlagende Stichwirkung. Zur Parade sind sie weniger dienlich, da Angriffe mit dem Schaft beiseitegedrängt werden müssen. Trainingsspeere sind Kampfstäbe, einige schwere Speere können als Infanteriewaffe geführt werden. Lanzen dienen vornehmlich dem Reiterkampf; sie sind für den Kampf zu Fuß *ungeeignet*.

ТҮП	DK	ini	WM	ТP	ТP/КК	BF	GEWICHT
<i>Speer-Modifikator (zweihändig)</i>		+1	+0/ +0	+0	-1/ +1	+2	
Trainingsspeer	NS	0	0/ -1	2w6 + 1	11/5	7	80 U
Leichter Speer	NS	0	0/ -1	2w6 + 2	12/4	5	80 U
Schwerer Speer [⌘]	S	-1	0/ -2	2w6 + 4	13/3	4	140 U
<i>Lanzen-Mod. (überschwer)</i>		-1	+0/ +0	+4	+1/ +1	+2	
Trainingslanze	SP	-2	0/ -1	2w6 + 5	13/5	7	120 U
Leichte Lanze	P	-2	0/ -1	2w6 + 6	14/4	5	160 U
Schwere Lanze [⌘]	P	-3	0/ -2	2w6 + 8	15/3	4	200 U
Drachentöter (überschwer) ^{⌘†}	P	-3	0/ -4	4w6 + 6	20/1	3	400 U
Pike (überschwer) [⌘]	P	-2	0/ -3	2w6 + 6	14/2	3	200 U

SPEER-ΠΑΠӨVER: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Festnageln, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingenturm, Klingentwand, Meisterparade, Sturmangriff, Todesstoß, Umreißen

Stäbe: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Formation, Gegenhalten, Halbschwert, Klingenturm, Klingentwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Umreißen, Windmühle, Wuchtschlag

WAFFENBEISPIELE

ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ	ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ
Kampfstab	Trainingsspeer	St	Turnierlanze	Trainingslanze	La
Dreizack	Leichter Speer	Sp	Jagdlanze	Leichte Lanze	La
Holzspeer	Leichter Speer	Sp	Kriegslanze	Schwere Lanze [⌘]	La
Speer	Leichter Speer	Sp			
Dschadra	Schwerer Speer [⌘]	Sp			
Jagdspieß	Schwerer Speer [⌘]	Sp			
Stoßspeer	Schwerer Speer [⌘]	Sp			
Wurmspieß†	Schwerer Speer [⌘]	Sp, In			
Drachentöter†	Spezieller Speer [⌘]	Sp			
Pike	Spezieller Speer [⌘]	In, Sp			

DOLCHE UND FECHTWAFFEN

Dolche sind für die zweihändige Führung *ungeeignet* und zeichnen sich durch Leichtigkeit und Wendigkeit aus, eignen sich aber schlecht zum Parieren. In Kombination mit einer freien Hand zur waffenlosen Verteidigung oder einer Parierwaffe sind sie im Handgemenge ein klarer Vorteil. Fechtwaffen sind durch ihre Körbe und kurzen Griffstücke für die zweihändige Führung *ungeeignet* und glänzen durch Eleganz und Schnelligkeit. Da Fechtwaffen hervorragend zum Binden geeignet sind, erhalten sie einen Paradebonus.

ТҮП	ДК	иПп	WIII	ТҮП	ТҮП/КК	BF	GEWICHT
<i>Dolch-Modifikator</i>		+1	+1/ - 2	-1	-1/ + 1	+1	
Trainingsdolch	H	1	1/ - 2	1w6 + 0	10/5	5	20 U
Leichter Dolch	H	1	1/ - 2	1w6 + 1	11/4	3	30 U
Schwerer Dolch	HN	0	1/ - 3	1w6 + 3	12/3	2	40 U
<i>Fecht Waffen-Mod.</i>		+1	+0/ + 1	-1	+0/ + 1	+1	
Trainingsfechtwaffe	N	1	0/1	1w6 + 0	11/5	5	40 U
Leichte Fechtwaffe	N	1	0/1	1w6 + 1	12/4	3	40 U
Schwere Fechtwaffe [⌘]	N	0	0/0	1w6 + 3	13/3	2	60 U

DOLCH-МАПÖVER: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingens Sturm, Klingens wand, Meisterparade, Todesstoß

Führung über Raufen als *Versteckte Klinge* möglich.

FECHTWAFFEN-МАПÖVER: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingens Sturm, Klingens wand, Meisterparade, Todesstoß

WAFFENBEISPIELE

ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ	ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ
Messer	Trainingsdolch	Do, (Ra)	Degen	Leichte Fechtwaffe	Fe
Vulkanglasdolch	Trainingsdolch	Do, (Ra)	Florett	Leichte Fechtwaffe	Fe
Basiliskenzunge	Leichter Dolch	Do, (Ra)	Magierdegen [†]	Leichte Fechtwaffe	Fe
Drachenzahn [†]	Leichter Dolch	Do, (Ra)	Stockdegen	Leichte Fechtwaffe	Fe
Dolch	Leichter Dolch	Do, (Ra)	Panzerstecher	Schwere Fechtwaffe [⌘]	Fe
Eberfänger	Leichter Dolch	Do, (Ra)	Robbentöter	Schwere Fechtwaffe [⌘]	Fe
Mengbilar [×]	(ungeeig.) Leichter Dolch	Do, (Ra)			
Scheibendolch	Leichter Dolch	Do, (Ra)			
Ogerfänger	Schwerer Dolch	Do, (Ra)			
Schwerer Dolch	Schwerer Dolch	Do, (Ra)			

SCHWERTER

Schwerter gelten gemeinhin als die edelste aller Waffen. Sie zeichnen sich durch Vielseitigkeit in Kampfstilen und Manövern aus, sind jedoch in vielen Kulturen auf die Privilegierten beschränkt. Sie sind sowohl in einhändiger als auch zweihändiger Führung zu finden; die 'Königsdisziplin' des Schwertkampfes ist die Verwendung von Anderthalbhändern. Diese sind, je nach Veranlagung, als schwere Schwerter oder leichte Zweihandschwerter konzipiert und erfordern bei der Technik beide Hände.

ТҮП	DK	ипи	WM	ТҮП	ТҮП/КК	BF	GEWICHT
<i>Schwert-Modifikator</i>		+0	+1/ + 0	+0	+0/ + 1	+1	
Trainingseinhandschwert	HN	0	1/0	1w6 + 1	11/5	5	60 U
Leichtes Einhandschwert [†]	HN	0	1/0	1w6 + 2	12/4	3	60 U
Schweres Einhandschwert ^{‡†}	N	-1	1/ - 1	1w6 + 4	13/3	2	80 U
<i>Zweihandschwert-Mod.</i>		+0	+1/ - 1	+0	+0/ + 1	-1	
Trainingszweihandschwert	NS	-1	1/ - 2	2w6 + 1	12/5	4	120 U
Leichtes Zweihandschwert [†]	NS	-1	1/ - 2	2w6 + 2	13/4	2	120 U
Schweres Zweihandschwert ^{‡†}	NS	-2	1/ - 3	2w6 + 4	14/3	1	160 U
Andergaster (überschwer) ^{‡†}	S	-2	0/ - 2	3w6 + 2	14/2	1	220 U

ЕІПНАПДСCHWERT-МАПÖVER: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Halbschwert, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

ZWEIHAПДСCHWERT-МАПÖVER: Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Im *Halbschwert* können ebenfalls Schwert-Manöver verwendet werden.

WAFFENBEISPIELE

ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕПТ	ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕПТ
Turnierschwert	Trainingseinhandschwert	Sc	Zweihänder	Leichtes Zweihandschwert	An, 2HSc
Barbarenschwert	Leichtes Einhandschwert	Sc	Richtschwert	Schweres Zweihandschwert [‡]	2HSc
Breitschwert	Leichtes Einhandschwert	Sc	Schw. Zweihänder	Schweres Zweihandschwert [‡]	2HSc
Kurzschwert	Leichtes Einhandschwert	Sc, Do	Andergaster	Spezielles Zweihandschwert [‡]	2HSc
Schwert	Leichtes Einhandschwert	Sc			
Anderthalbhänder	Schweres Einhandschwert [‡]	An, Sc			
Bastardschwert	Schweres Einhandschwert [‡]	An, Sc			
Nachtwind	Schweres Einhandschwert [‡]	An, Sc			
Tuzakmesser	Schweres Einhandschwert [‡]	An, Sc			

SÄBEL

Der Säbel ist der wuchtige, einschneidige Bruder des Schwerts aus dem Süden. Südlich von Almada wird er nicht als Standeswaffe angesehen, zum Teil gilt er nicht einmal als Kriegswaffe. Die Kopflastigkeit macht das Parieren schwierig, wirkt aber Wunder in der Offensive, besonders in den Händen anstürmender Kavallerie.

ТҮП	DK	ипі	WM	ТҮП	ТҮП/КК	BF	GEWICHT
<i>Säbel-Modifikator</i>		-1	+2/ - 1	+1	+1/ + 0	+1	
Trainingseinhandsäbel	N	-1	2/ - 1	1w6 + 2	12/4	5	80 U
Leichter Einhandsäbel†	N	-1	2/ - 1	1w6 + 3	13/3	3	80 U
Schwerer Einhandsäbel*†	N	-2	2/ - 2	1w6 + 5	14/2	2	100 U
<i>Zweihandsäbel-Mod.</i>		-1	+2/ - 1	+1	+1/ + 0	-1	
Trainingszweihandsäbel	NS	-2	2/ - 3	2w6 + 2	13/4	4	140 U
Leichter Zweihandsäbel†	NS	-2	2/ - 3	2w6 + 3	14/3	2	140 U
Schwerer Zweihandsäbel*†	NS	-3	2/ - 4	2w6 + 5	15/2	1	160 U

ЕІПНАПДСÄBEL-ПАНÖVER: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenswand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

ZWEIHANDSÄBEL-ПАНÖVER: Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

WAFFENBEISPIELE

ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕПТ	ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕПТ
Tanzsäbel	Trainingseinhandsäbel	Sä	Doppelkhunchomer	Leichter Zweihandsäbel	2HSä
Amazonensäbel	Leichter Einhandsäbel	Sä	Boronsichel	Schwerer Zweihandsäbel*	2HSä
Entermesser	Leichter Einhandsäbel	Sä	Großer Sklaventod	Schwerer Zweihandsäbel*	2HSä
Haumesser	Leichter Einhandsäbel	Sä			
Säbel	Leichter Einhandsäbel	Sä			
Waqqif	Leichter Einhandsäbel	Sä, Do			
Arbach	Schwerer Einhandsäbel*	Sä			
Khunchomer	Schwerer Einhandsäbel*	Sä			
Sklaventod	Schwerer Einhandsäbel*	Sä			

ÄXTE

Als Axt wird jede Hiebwaaffe bezeichnet, deren vornehmliche Schadenswirkung auf Schnitt und Spaltung beruht. Solche Treffer können im richtigen Winkel verheerend sein, durch Verkippung aber wiederum Schadenswirkung einbüßen.

ТҮР	DK	iπi	wm	†P	†P/KK	BF	GEWICHT
<i>Axt-Modifikator</i>		+0	+0/ - 2	+1w6-1	+0/ + 0	+1	
Trainingseinhandaxt	HN	0	0/ - 2	2w6 + 0	11/4	5	60 U
Leichte Einhandaxt	HN	0	0/ - 2	2w6 + 1	12/3	3	60 U
Schwere Einhandaxt [⌘]	N	-1	0/ - 3	2w6 + 3	13/2	2	120 U
<i>Zweihandaxt-Mod.</i>		+0	+0/ - 2	+1w6-1	+0/ + 0	+1	
Trainingszweihandaxt	N	-1	0/ - 3	3w6 + 0	12/4	6	160 U
Leichte Zweihandaxt	N	-1	0/ - 3	3w6 + 1	13/3	4	160 U
Schwere Zweihandaxt [⌘]	NS	-2	0/ - 4	3w6 + 3	14/2	3	200 U

ΕΙΠΗΑΠΔΑΧΤ-ΠΑΠÖVER: Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

ZWEIHΑΠΔΑΧΤ-ΠΑΠÖVER: Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

WAFFENBEISPIELE

ПАМЕ	ТҮР	†ALEHT	ПАМЕ	ТҮР	†ALEHT
Beil	Trainingseinhandaxt	Hi	Holzfalleraxt	Trainingszweihandaxt	2HHi
Sichel	Trainingseinhandaxt	Hi	Spitzhacke	Trainingszweihandaxt	2HHi
Fleischerbeil	Leichte Einhandaxt	Hi	Echsische Axt	Leichte Zweihandaxt	2HHi
Lindwurmschläger†	Leichte Einhandaxt	Hi	Felsspalter†	Leichte Zweihandaxt	2HHi
Skraja	Leichte Einhandaxt	Hi	Orknase	Leichte Zweihandaxt	2HHi
Zwergenskraja†	Leichte Einhandaxt	Hi	Barbarenstreitaxt	Schwere Zweihandaxt [⌘]	2HHi
Byakka	Schwere Einhandaxt [⌘]	Hi	Hellebarde	Schwere Zweihandaxt [⌘]	In, 2HHi
Molokdeschnaja	Schwere Einhandaxt [⌘]	Hi	Neethaner Langaxt	Schwere Zweihandaxt [⌘]	In, 2HHi
Streitaxt	Schwere Einhandaxt [⌘]	Hi	Pailos	Schwere Zweihandaxt [⌘]	In, 2HHi
			Sturmsense	Schwere Zweihandaxt [⌘]	In, 2HHi

HÄMMER

Hammer sind als stumpfe Hiebaffen vor allem dazu da, möglichst effizient Gegenstände oder Gegner zu zertrümmern oder zu zerquetschen. Durch die oft vorhandene Symmetrie ist der Aufprallwinkel weniger wichtig als die Kraft, die dahinter steckt.

ТҮР	DK	iπi	wm	†P	†P/KK	BF	GEWICHT
<i>Hammer-Modifikator</i>							
		-1	+0/ - 1	+3	+1/ - 1	-1	
Trainingseinhandhammer	N	-1	0/ - 1	1w6 + 4	12/3	3	60 U
Leichter Einhandhammer	N	-1	0/ - 1	1w6 + 5	13/2	1	100 U
Schwerer Einhandhammer [⌘]	N	-2	0/ - 2	1w6 + 7	14/1	0	140 U
<i>Zweihandhammer-Mod.</i>							
		-1	+0/ - 1	+3	+1/ - 1	-1	
Trainingszweihandhammer	N	-2	0/ - 2	2w6 + 4	13/3	4	180 U
Leichter Zweihandhammer	N	-2	0/ - 2	2w6 + 5	14/2	2	180 U
Schwerer Zweihandhammer [⌘]	NS	-3	0/ - 3	2w6 + 7	15/1	1	200 U

ΕΙΠΗΑΠΔΗΑΜΜΕΡ-ΜΑΠÖVER: Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

ZWEIΗΑΠΔΗΑΜΜΕΡ-ΜΑΠÖVER: Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

WAFFENBEISPIELE

ΠΑΜΕ	ТҮР	†ALEHT	ΠΑΜΕ	ТҮР	†ALEHT
Keule	Trainingseinhandhammer	Hi	Vorschlaghammer	Trainingszweihandhammer	2HHi
Knüppel	Trainingseinhandhammer	Hi	Gruufhai	Leichter Zweihandhammer	2HHi
Rabenschnabel	Leichter Einhandhammer	Hi	Kriegshammer	Leichter Zweihandhammer	2HHi
Streitkolben	Leichter Einhandhammer	Hi	Zwergenschlägel†	Leichter Zweihandhammer	2HHi
Szepter†	Leichter Einhandhammer	Hi	Gleve	Schwerer Zweihandhammer [⌘]	2HHi
Bakka	Schwerer Einhandhammer [⌘]	Hi	Warunker Hammer	Schwerer Zweihandhammer [⌘]	2HHi
Brabakbengel	Schwerer Einhandhammer [⌘]	Hi			

KETTENWAFFEN UND PEITSCHEN

Kettenwaffen bilden mit ihrer Handhabung eine Besonderheit im Nahkampf; jeder Strang der Waffe führt simultan einen Angriff durch, wodurch Patzer leichter passieren (Schwelle um -1 je Strang gesenkt). Sie zu parieren ist, falls überhaupt möglich, um $+2$ Punkte erschwert. Jeder Strang muss einzeln pariert werden.

Trainingskettenwaffen sind einhändig geführte Peitschen mit beschwerten Enden. Sie fügen temporäre Trefferpunkte zu und dienen hauptsächlich der Bestrafung. Kettenwaffen selbst haben am Ende der Stränge Kugeln, die erheblichen Schaden zufügen können. Die leichte Variante wird einhändig geführt, die schwere zweihändig.

ТҮП	DK	ипи	WM	ТҮП	ТҮП/КК	BF	GEWICHT
<i>Kettenwaffen-Modifikator</i>		-1	$+0/-1$	-2	$+0/-1$	0	
Peitsche (Trainingswaffe)	HNS	-1	$0/-1$	$1w6-1$	$11/3$	4	60 U
Leichte Kettenwaffe (einhand) [⌘]	N	-1	$0/-1$	$1w6+0$	$12/2$	2	140 U
Schwere Kettenwaffe (zweihand) [⌘]	NS	-2	$0/-2$	$1w6+2$	$13/1$	1	160 U
<i>je weiterer Strang</i>		-1	$-1/-1$		$+1/+0$		$+5\text{ U}$
<i>je weitere Kettenkugel</i>		-1	$-1/-1$		$+1/+0$		$+60\text{ U}$
<i>ab 3 Strängen (einmalig)</i>					$+0/-1$		

PEITSCHEN-MANÖVER: Befreiungsschlag, Entwaffnen, Umreißen

KETTENWAFFEN-MANÖVER: Befreiungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

WAFFENBEISPIELE

НАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ	НАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ
Geißel	1-strängige Peitsche	Ke	Kriegsflegel	$1 \times$ schwere Kettenwaffe [⌘]	Ke, 2HFI
Neunschwänzige	9-strängige Peitsche	Ke	Ogerflegel	$2 \times$ schwere Kettenwaffe [⌘]	Ke, 2HFI
Morgenstern	$1 \times$ leichte Kettenwaffe [⌘]	Ke	Ochsentöter	$3 \times$ schwere Kettenwaffe [⌘]	Ke, 2HFI
Ogerschelle	$2 \times$ leichte Kettenwaffe [⌘]	Ke	Donnerschlag	$9 \times$ schwere Kettenwaffe [⌘]	Ke, 2HFI
Ochsenherde	$3 \times$ leichte Kettenwaffe [⌘]	Ke			
Drachenherde	$9 \times$ leichte Kettenwaffe [⌘]	Ke			

PARIERWAFFEN UND SCHILDE

Parierwaffen und Schilde dienen vornehmlich der Verteidigung und sind zur Führung in der zweiten Hand gedacht und sind daher als Hauptwaffe *ungeeignet*. Der AT-WM wird auch auf die Hauptwaffe angewendet.

Schilde haben den zusätzlichen Vorteil, dass sie Fernkampfangriffe und Angriffe *großer* Gegner parieren können, sehr große Schilde sogar die von *sehr großen* Gegnern.

ΤΥΠ	DK	ini	WM	ΤΡ	ΤΡ/ΚΚ	BF	GEWICHT
<i>Parierwaffen-Modifikator</i>		+1	-1/ + 2	-1	+0/ + 1	+1	
Trainingsparierwaffe	H	1	-1/2	1w6 + 0	11/5	5	40 U
Leichte Parierwaffe	H	1	-1/2	1w6 + 1	12/4	3	40 U
Schwere Parierwaffe [✱]	HN	0	-1/1	1w6 + 3	13/3	2	120 U
<i>Kleiner Schild-Modifikator</i>		+0	-1/ + 4	-1	+0/ + 0	+2	
Kleiner Trainingsschild	H	0	-1/ + 4	1w6 + 0	11/4	6	80 U
Kleiner leichter Schild	H	0	-1/ + 4	1w6 + 1	12/3	4	140 U
Kleiner schwerer Schild [✱]	HN	-1	-1/ + 3	1w6 + 3	13/2	3	160 U
<i>Großer Schild-Modifikator</i>		-1	-2/ + 6	-2	+0/ + 0	+1	
Großer Trainingsschild	H	-1	-2/ + 6	1w6 - 1	11/4	5	120 U
Großer leichter Schild	H	-1	-2/ + 6	1w6 + 0	12/3	3	180 U
Großer schwerer Schild [✱]	HN	-2	-2/ + 5	1w6 + 2	13/2	2	200 U
<i>Sehr großer Schild-Modifikator</i>		-2	-3/ + 8	-3	+0/ + 0	+0	
Sehr großer Trainingsschild	H	-2	-3/ + 8	1w6 - 2	11/4	4	200 U
Sehr großer leichter Schild	H	-2	-3/ + 8	1w6 - 1	12/3	2	260 U
Sehr großer schwerer Schild [✱]	HN	-3	-3/ + 7	1w6 + 1	13/2	1	280 U

PARIERWAFFEN-MANÖVER: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingenturm, Klingenturm, Meisterparade, Todesstoß, Tod von Links

SCHILD-MANÖVER: Defensiver Kampfstil

Schildkampf I: Niederwerfen, Wuchtschlag

Schildkampf II: Meisterparade

WAFFENBEISPIELE

ΠΑΜΕ	ΤΥΠ	ΤΑΛΕΝΤ	ΠΑΜΕ	ΤΥΠ	ΤΑΛΕΝΤ
Buckler	Leichte Parierwaffe	Schild, Ra	Einfacher Holzschild	Kleiner Trainingsschild	Schild, Ra
Hakendolch	Leichte Parierwaffe	Do, (Ra)	Turnierschild	Großer Trainingsschild	Schild, Ra
Langdolch	Leichte Parierwaffe	Do, (Ra)	Sturmschild	Sehr großer Trainingsschild	Schild, Ra
Linkhand	Leichte Parierwaffe	Do, (Ra)	Verstärk. Holzschild	Kleiner leichter Schild	Schild, Ra
Wolfsmesser	Leichte Parierwaffe	Do, (Ra)	Thorwalerschild	Großer leichter Schild	Schild, Ra
Bock	Schwere Parierwaffe [✱]	Schild, Ra	Türmschild	Sehr großer leichter Schild	Schild, Ra
Drachenklaue	Schwere Parierwaffe [✱]	Schild, Ra	Reiterschild	Großer schwerer Schild	Schild, Ra
Panzerarm	Schwere Parierwaffe [✱]	Schild, Ra	Standparvase	Sehr großer schwerer Schild	Schild, Ra

WERFEN, SCHLEUDERN & SCHIEßEN

FAUSTWURFWAFFEN UND WURFSPEERE

Zu den Faustwurfaffen zählt nahezu alles, was gezielt geworfen werden kann und kein Speer ist. Darunter fallen die meisten handlichen Alltagsgegenstände wie sie in Kneipenschlägereien anzutreffen sind, Wurfmesser und -äxte, sowie exotischere Disken und Wurfringe.

Wurfspeere dienen in erster Linie dem schnellen Niederstrecken von Jagdwild und haben dementsprechend eine höhere Reichweite gepaart mit großer Wucht, die das Ziel niederwerfen kann.

In der Regel ist zum Werfen nur eine Hand notwendig, solange das Projektil nicht übermäßig schwer ist.

ТYP	REICHWEITEN	TP	TP/KK	GEWICHT
Leichte Faustwurfaffe	2/4/6/10/16	1w6 – 2	8/4	20 U
Mittlere Faustwurfaffe	2/4/6/10/16	1w6 + 0	10/3	40 U
Schwere Faustwurfaffe	2/4/6/10/16	1w6 + 2	12/2	60 U
Leichter Wurfspeer	4/8/12/20/32	1w6 + 0	10/4	60 U
Mittlerer Wurfspeer	4/8/12/20/32	1w6 + 2	12/3	80 U
Schwerer Wurfspeer	4/8/12/20/32	1w6 + 4	14/2	100 U

FAUSTWURFWAFFEN-BESONDERHEITEN: Faustwurfaffen können aus dem Hinterhalt geworfen werden und sind leise genug um die genaue Position des Schützen nicht sofort zu verraten.

BERGUNG: Auf 1w6: 1 Waffe *beschädigt*, 2 – 6 Waffe *intakt*.

Zerbrechliche Gegenstände: 1 – 5 Waffe *beschädigt*, 6 Waffe *intakt*.

WURFSPEER-BESONDERHEITEN: Jeder Treffer eines geworfenen Speers ist ohne zusätzliche Erschwernis für den Schützen ein automatischer Angriff zum *Niederwerfen*.

BERGUNG: Auf 1w6: 1 – 2 Speer *beschädigt*, 3 – 6 Speer *intakt*.

WAFFENBEISPIELE

NAME	ТYP	ТАЛЕНТ	NAME	ТYP	ТАЛЕНТ
Flaschen	Leichte Faustwurfaffe	Wb	Wurfstöcke	Leichter Wurfspeer	Ws
Steine	Leichte Faustwurfaffe	Wm	Wurfspeer	Mittlerer Wurfspeer	Ws
Wurfkeule	Leichte Faustwurfaffe	Wb	Harpune	Schwerer Wurfspeer	Ws
Wurfmesser	Leichte Faustwurfaffe	Wm			
Große Steine	Mittlere Faustwurfaffe	Wm			
Wurfbeil	Mittlere Faustwurfaffe	Wb			
Wurfdolch	Mittlere Faustwurfaffe	Wm			
Diskus	Mittlere Faustwurfaffe	Wm			
Borndorn	Mittlere Faustwurfaffe	Wm			
Kampfdiskus	Schwere Faustwurfaffe	Wm			
Schneidzahn	Schwere Faustwurfaffe	Wb			

WURFNETZE UND FANGKUGELN

Ein Wurfnetz kommt dann zum Einsatz, wenn das Ziel gefangen aber nicht verletzt werden soll. Damit es sich beim Wurf ausbreiten kann sind beide Hände notwendig.

Eine Fangkugel besteht aus einem oder mehreren langen Riemen, an deren Ende eine Kugel oder eine Schlaufe befestigt ist. Sie wird nach kurzen Aufschwüngen dem Ziel entgegen geschleudert, sodass sich die Riemen durch die Gewichte darum wickeln oder die Schlaufe sich zuzieht; in beiden Fällen verliert das Ziel meist das Gleichgewicht und stürzt zu Boden. Im Gegensatz zum Netz benötigen Fangkugeln nur eine Hand und geben im Nahkampf eine *geeignete* Kettenwaffe ab.

ТҮП	РЕІСНВЕІТЕН	СНЛЕУДЕРН	ТҮП	ТҮ/КК	ГЕУІСНТ
Leichtes Wurfnetz	1/2/3/5/8	1	1w6 + 0*	10/-	80 U
Mittleres Wurfnetz	1/2/3/5/8	2	1w6 + 2*	12/-	140 U
Schweres Wurfnetz	1/2/3/5/8	3	1w6 + 4*	14/-	200 U
Leichte Fangkugel	5/10/15/25/40	1	1w6 + 0	10/4	40 U
Mittlere Fangkugel	5/10/15/25/40	1	1w6 + 2	12/3	120 U
Schwere Fangkugel	5/10/15/25/40	2	1w6 + 4	14/2	250 U

WURFNETZ-BESONDERHEITEN: Gelingt ein Treffer mit dem Netz, wird der Getroffene verheddert anstatt Schaden zu erleiden. Solange er verheddert ist, kann er keine Angriffe oder Verteidigungen gegen etwas außer das Netz durchführen, gilt als liegend und befindet sich in ДК H zu dem Wurfnetz.

Um sich zu befreien, muss entweder *Fesseln/Entfesseln* erschwert um die TP* (+3 im Kampf) gelingen oder das Netz *beschädigt* werden. Um das Netz zu zerreißen ist eine gelungene KK-Probe erschwert um die TP* oder insgesamt 30/40/50 TP aus Angriffen gegen das Netz notwendig. Die KK-Probe für den Verhedderten dauert 1 Aktion, für Außenstehende 4 Aktionen. Alle Angriffe gegen das Netz sind zusätzlich um die TP* erschwert.

BERGUNG: Nach Art der Befreiung.

FANGKUGEL-BESONDERHEITEN: Jeder Treffer einer geworfenen Fangkugel ist ohne zusätzliche Erschwernis für den Schützen ein automatischer Angriff zum *Umreißen* und verursacht rTP.

BERGUNG: Auf 1w6: 1 Fangkugel *beschädigt*, 2 – 6 Fangkugel *intakt*.

WAFFENBEISPIELE

НАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ	НАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ
Flussfischernetz	Leichtes Wurfnetz	SI	Fledermaus	Leichte Fangkugel	SI
Schlingpflanzen	Leichtes Wurfnetz	SI	Lasso	Leichte Fangkugel	SI
Vogelfangnetz	Mittleres Wurfnetz	SI	Bola	Mittlere Fangkugel	SI
Höhlenspinnennetz	Mittleres Wurfnetz	SI	Kettenkugel	Schwere Fangkugel	SI
Hochseefischernetz	Schweres Wurfnetz	SI	Meteorhammer	Schwere Fangkugel	SI
Großwildjagdnetz	Schweres Wurfnetz	SI			
Riesenspinnennetz	Schweres Wurfnetz	SI			
Krakenmolcharm	Schweres Wurfnetz	SI			

STEIN- UND SPEERSCHLEUDERN

Stein- und Speerschleudern sind die Weiterentwicklung der namensgebenden Wurfaffen. Ein Lederriemen oder Hakenstab verhält sich wie ein verlängerter Wurfarm, sodass die Reichweite und Wucht des Einschlags deutlich erhöht werden können. Wie ihre Vorgänger benötigen Schleudern nur eine Hand bei der Verwendung.

ТYP	РЕИШВЕИТЕП	ШЛЕУДЕРП	ТP	ТP/КК	ГЕВИЧТ
Leichte Steinschleuder	4/8/12/20/32	1	1w6 – 1	8/4	10 U
Mittlere Steinschleuder	4/8/12/20/32	1	1w6 + 1	10/3	20 U
Schwere Steinschleuder	4/8/12/20/32	1	1w6 + 3	12/2	40 U
Leichte Speerschleuder	5/10/15/25/40	1	1w6 + 1	10/4	30 U
Mittlere Speerschleuder	5/10/15/25/40	1	1w6 + 3	12/3	40 U
Schwere Speerschleuder	5/10/15/25/40	1	1w6 + 5	14/2	50 U

STEINSCHEUDER-BESONDERHEITEN: Steinschleudern können aus dem Hinterhalt genutzt werden und sind leise genug um die genaue Position des Schützen nicht sofort zu verraten. Als Munition werden Faustwurfaffen der gleichen Kategorie verwendet, aus Kostengründen meist Steine.

BERGUNG: Auf 1w6: 1 Munition *beschädigt*, 2 – 6 Munition *intakt*.

Zerbrechliche Gegenstände: 1 – 5 Munition *beschädigt*, 6 Munition *intakt*.

SPEERSCHLEUDER-BESONDERHEITEN: Jeder Treffer einer Stabschleuder ist ohne zusätzliche Erschwernis für den Schützen ein automatischer Angriff zum *Niederwerfen*. Als Munition werden Wurfspeere der gleichen Kategorie verwendet.

BERGUNG: Auf 1w6: 1 – 2 Speer *beschädigt*, 3 – 6 Speer *intakt*.

WAFFENBEISPIELE

ПАМЕ	ТYP	ТАЛЕНТ	ПАМЕ	ТYP	ТАЛЕНТ
Kieselschleuder	Leichte Steinschleuder	SI	Wurfstockschleuder	Leichte Speerschleuder	SI
Schleuder	Mittlere Steinschleuder	SI	Wurfspeerschleuder	Mittlere Speerschleuder	SI
Stabschleuder	Schwere Steinschleuder	SI	Harpunenschleuder	Schwere Speerschleuder	SI

BÖGEN, ARMBRÜSTE UND TORSIONSWAFFEN

Schusswaffen haben bei weitem die höchste Reichweite und größte Durchschlagskraft unter den Fernkampfaffen. Die Urform der Schusswaffe ist der Bogen, bestehend aus einem langen Schaft aus Bein oder Holz, auf den eine Sehne aus tierischen oder pflanzlichen Fasern gespannt wird. Trotz der Verfügbarkeit komplexerer Waffen mit mehr Zugkraft sind Bögen durch ihre höhere Feuerrate und einfache Pflege immer noch sehr beliebt.

Die Armbrust besteht gewissermaßen aus einem metallenen Bogen, einer Halte- und Auslösemechanik für die verstärkte Sehne und einem hölzernen Schaft, auf dem alles angebracht ist. Die stärkeren Wurfarne der Armbrust sorgen für deutlich höhere Durchschlagskraft, erfordern jedoch auch mehr Kraft zum Spannen.

Die neomodische Weiterentwicklung der Armbrüste sind die Torsionswaffen, die mithilfe einer gespannten Feder oder verdrehten Seilen einen bolzenähnlichen Stift oder sogar metallene Kugeln verschießen. Eine Besonderheit der leichten Torsionswaffen ist, dass sie im Gegensatz zu den schwereren Varianten, Armbrüsten und Bögen mit nur einer Hand abgefeuert werden können.

ТYP	REICHWEITEN	СПАНИЕП	ТP	ТP/КК	GEWICHT
Leichter Bogen	5/10/15/25/40	2	1w6 + 3	12/–	20 U
Mittlerer Bogen	10/20/30/50/80	5	1w6 + 5	14/–	40 U
Schwerer Bogen*	15/30/45/75/120	8	1w6 + 7	16/–	80 U
Leichte Armbrust	5/10/15/25/40	15	1w6 + 4	10/–	120 U
Mittlere Armbrust	10/20/30/50/80	25	2w6 + 2	12/–	160 U
Schwere Armbrust*	15/30/45/75/120	35	2w6 + 6	14/–	200 U
Leichte Torsionswaffe	5/10/15/25/40	5	1w6 + 2	10/–	60 U
Mittlere Torsionswaffe	10/20/30/50/80	15	1w6 + 4	12/–	100 U
Schwere Torsionswaffe*	15/30/45/75/120	25	2w6 + 2	14/–	140 U

BOGEN-BESONDERHEITEN: Vor der Verwendung muss die Sehne eingehängt werden (20 Aktionen). Die Sehne dauerhaft eingehängt zu lassen führt zur *Beschädigung* des Bogens und dem Reißen der Sehne.

BERGUNG: Auf 1w6: 1 – 2 Pfeil *zerstört*, 3 – 4 Pfeil *beschädigt*, 5 – 6 Pfeil *intakt*.

ARMBRUST-BESONDERHEITEN: Bei fehlender KK-Voraussetzung verdoppelt sich die Spannzeit. Nach Reise durch das Gelände kann die Waffe verschmutzen (auf 1w6: 1 bei gutem Wetter, 1 – 2 bei Regen oder Sumpf, 1 – 3 in tiefem Wald oder Sandsturm). Verschmutzte Waffen erschweren die FK-Probe um +4 und patzen bereits bei einer 18. Die Reinigung erfordert 1 SR und eine gelungene *Mechanik* +0.

BERGUNG: Auf 1w6: 1 – 2 Bolzen *zerstört*, 3 – 4 Bolzen *beschädigt*, 5 – 6 Bolzen *intakt*.

TORSIONSWAFFEN-BESONDERHEITEN: Bei fehlender KK-Voraussetzung verdoppelt sich die Spannzeit. Nach Reise durch das Gelände kann die Waffe verschmutzen (auf 1w6: 1 – 2 bei gutem Wetter, 1 – 3 bei Regen oder Sumpf, 1 – 4 in tiefem Wald oder Sandsturm). Verschmutzte Waffen erschweren die FK-Probe um +4 und patzen bereits bei einer 18. Die Reinigung erfordert 1 SR und eine gelungene *Mechanik* +4.

BERGUNG: Auf 1w6: 1 – 2 Stift *zerstört*, 3 – 4 Stift *beschädigt*, 5 – 6 Stift *intakt*. Kugeln können nur *zerstört* geborgen werden.

GESCHOSSE

Jeder Schusswaffentyp verwendet seine eigene Art der Geschosse, die jeweils in verschiedenen Ausführungen für *leichte*, *mittlere* und *schwere* Schusswaffen zu finden sind. Während Bogenpfeile aus langem, geraden hölzernen Schaft, einer Spitze aus Metall oder Feuerstein und aufgeleimten Vogelfedern bestehen, können Armbrustbolzen und Torsionsstifte ebenfalls mit dünnen hölzernen Flügeln anstelle von Federn versehen werden.

TYP	WAFFE	GEWICHT	LÄNGE	KALIBER
Leichte Pfeile	Leichter Bogen	2 U	30 Fi	$\frac{1}{2}$ Fi
Mittlere Pfeile	Mittlerer Bogen	3 U	45 Fi	1 Fi
Schwere Pfeile [*]	Schwerer Bogen	4 U	60 Fi	1 Fi
Leichte Bolzen	Leichte Armbrust	1 U	15 Fi	1 Fi
Mittlere Bolzen	Mittlere Armbrust	2 U	20 Fi	$1\frac{1}{2}$ Fi
Schwere Bolzen [*]	Schwere Armbrust	3 U	25 Fi	2 Fi
Leichte Stifte	L. Torsionswaffe	$\frac{1}{2}$ U	10 Fi	$\frac{1}{2}$ Fi
Mittlere Stifte	M. Torsionswaffe	1 U	15 Fi	1 Fi
Schwere Stifte [*]	S. Torsionswaffe	2 U	20 Fi	$1\frac{1}{2}$ Fi
Leichte Kugeln [*]	L. Torsionswaffe	$\frac{1}{2}$ U	—	$\frac{1}{2}$ Fi
Mittlere Kugeln [*]	M. Torsionswaffe	1 U	—	1 Fi
Schwere Kugeln [*]	S. Torsionswaffe	2 U	—	$1\frac{1}{2}$ Fi

Die am häufigsten verwendeten Spitzen dienen der Jagd und haben die Form einer Raute oder eines langgestreckten Dreiecks. Die deutlich schmaleren Kriegsspitzen haben zwar eine geringere Wundwirkung, sind dafür aber leichter herzustellen und dringen tiefer in Gewebe ein. Die gehärtete Variante der Kriegsspitzen wird auch als Panzerbrecher bezeichnet, da sie problemlos Rüstungen durchschlägt. Ebenfalls ursprünglich für die Jagd gedacht sind die Sehnen- oder Seilschneiderspitzen, welche halbmondförmig nach vorn gerichtet sind und somit schwerer durch Rüstungen kommen, aber verheerende Wundwirkung haben und breit genug sind um sogar dünne Seile zu durchtrennen. Ist der Halbmond nach hinten gerichtet, wirkt er wie ein Widerhaken gegen das Herausziehen der Pfeile und kann Verletzungen dabei sogar noch verschlimmern.

Als für den Kampf untaugliche Spezialspitzen seien noch die Signalvarianten genannt, welche durch die Luftströmung im Flug laute pfeifende oder surrende Geräusche von sich geben, sowie die Brandspitzen, die einen eingeschmiedeten Korb für brennbares Material besitzen. Eine weitere spezielle Pfeil- und Bolzenart verfügt über einen metallenen Schaft mit angebrachter Öse speziell für Schleppseile.

Torsionswaffen können zudem kleine Metallkugeln verschießen, die entweder gegossen oder geschmiedet werden müssen. Schmiedekugeln haben ähnliche rüstungsdurchdringende Eigenschaften wie Panzerbrecher.

PFEIL-VARIANTEN: Jagdpfeil, Kriegspfeil, Panzerbrecher, Seilschneider, Widerhaken, Signalpfeil, mit Brandsatz, mit Schleppseil.

BOLZEN-VARIANTEN: Jagdbolzen, Kriegsbolzen, Panzerbrecher, Seilschneider, Widerhaken, mit Schleppseil.

STIFT-VARIANTEN: Jagdstift, Kriegsstift, Panzerbrecher, Seilschneider, Widerhaken.

KUGEL-VARIANTEN: Gusskugeln, Schmiedekugeln.

ТҮП	REICHWEITE	ТҮП	RS	WS	ZUSATZEFFEKT
<i>Jagdvariante</i>	—	—	—	—	—
<i>Kriegsvariante</i> [⌘]	—	+1	—	+2	—
<i>Panzerbrecher</i> [⌘]	—	+1	-4	+2	—
<i>Seilschneider</i>	—	—	×2	-2	—
<i>Widerbaken</i> [⌘]	—	—	×2	-2	<i>Verbaken</i>
<i>Signalvariante</i>	× $\frac{1}{2}$	-2	—	—	pfeifend
<i>Mit Brandsatz</i> [⌘]	× $\frac{1}{2}$	-2	—	—	brennbar
<i>Mit Schleppseil</i>	× $\frac{1}{2}$	-3	—	—	Seilbefestigung
<i>Gusskugeln</i> [⌘]	—	—	—	—	<i>Versenken</i>
<i>Schmiedekugeln</i> [⌘]	—	—	-4	—	<i>Versenken</i>

GESCHOSS ENTFERNEN: Verursacht ein Geschoss mindestens einen Schadenspunkt, bleibt es stecken. Ein feststeckender Pfeil, Bolzen oder Stift erschwert alle Proben, die eine Bewegung erfordern, um +2. Kugeln verursachen keine Erschwernis. Einen Pfeil, Bolzen oder Stift zu entfernen erfordert 1 Aktion. Ist er jedoch *verbakt*, ist eine *Heilkunde Wunden* erschwert um den ZONENRÜSTUNGSSCHUTZ (zRS) notwendig. Bei Misslingen ist er zwar entfernt, verursacht jedoch 1w6 SCHADENSPUNKTE OHNE RÜSTUNG (SP), die sich mit dem Schaden des Treffers zu einer Wunde akkumulieren können. Vorsichtiges Herausziehen eines *verbakten* Geschosses dauert 10 Aktionen; es schneller herauszureißen dauert nur 5 Aktionen und verursacht 1w3 SP zusätzlich.

Versenkte Kugeln müssen während der Wundversorgung herausoperiert werden. Dazu ist eine erfolgreiche *Heilkunde Wunden* erschwert um +4 und für jede Wunde in der Zone um weitere +4 notwendig, die 1 SR für jede Kugel andauert. Bei Misslingen ist die Kugel zwar entfernt, verursacht jedoch 1w6 SP, die sich mit dem Schaden des Treffers zu einer Wunde akkumulieren können. Während die Kugeln in einem Körper *versenkt* sind ist magische Heilung um +4 für jede Kugel erschwert und drückt sie dabei heraus.

GESCHOSSE WIEDERFINDEN: Um Geschosse wiederzufinden, die nicht in Gegnern stecken, ist *Fährtensuchen* erschwert um die Anzahl der gleichzeitig gesuchten Geschosse und die Geländeschwierigkeit notwendig. Gelingt sie, werden so viele Geschosse wie angesagt und vorhanden wiedergefunden; wie ihr Zustand nach der Bergung ermittelt wird, ist bei den jeweiligen Waffen vermerkt. Misslingt sie, wird in dem Suchintervall nichts gefunden. Das erste Intervall dauert 3 SR, das zweite 1 h, das dritte 4 h.

WAFFENBEISPIELE

ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ	ПАМЕ	ТҮП	ТАЛЕНТ
Kurzbogen	Leichter Bogen	Bo	Vogeljagdarmbrust	Leichte Armbrust	Ar
Reiterbogen	Leichter Bogen	Bo	Eisenwalder	Leichte Armbrust	Ar
Langbogen	Mittlerer Bogen	Bo	Jagdarmbrust	Mittlere Armbrust	Ar
Kompositbogen	Mittlerer Bogen	Bo	Windenarmbrust	Schwere Armbrust [⌘]	Ar
Orkischer Reiterbogen	Mittlerer Bogen	Bo	Balestrina	Leichte Torsionswaffe	Ar
Kriegsbogen	Schwerer Bogen [⌘]	Bo	Balläster	Mittlere Torsionswaffe	Ar
Elfenbogen [†]	Schwerer Bogen [⌘]	Bo	Balestra	Schwere Torsionswaffe [⌘]	Ar
			Arballette	Schwere Torsionswaffe [⌘]	Ar

OPTIONAL: WEIHEWAFFEN

Über Jahrhunderte hinweg haben Orden und Kirchen ihre eigenen besonderen Waffenformen entwickelt, die sowohl Weihe- als auch Standeswaffe sind. Ihre Verbesserungen gegenüber den herkömmlichen Waffen zählen nicht zu den Verbesserungen durch Herstellung. Diese Waffen zu Fertigen ist jeweils ein *Berufsgeheimnis* (^Ω), welches nur kirchentreuen ortsansässigen Handwerkern gelehrt wird.

BESONDERHEITEN DER STANDESWAFFEN

KIRCHE	VERBESSERUNG	STANDESWAFFEN	TYP
Praios	PA-WM+1, TP+1	Sonnenszepter ^{†Ω}	Leichter Einhandhammer
Rondra	PA-WM+2	Rondrakamm ^{†Ω}	Leichtes Zweihandschwert
Efferd	<i>Kampf im Wasser</i>	Efferdbart ^{†Ω}	Leichter Speer
Travia	Spannzeit × 1/2	Gänsefuß ^{†Ω}	Leichte Armbrust
Boron	<i>Betäubungsschlag</i> −4	Golgarischnabel ^{†Ω}	Leichter Einhandhammer
Hesinde	TP/KK-Schwelle−2	Schlangendolch ^{†Ω}	Schwerer Dolch
Firun	<i>geeignet für Nah- und Fernkampf</i>	Bärenfänger ^{†Ω}	Schwerer Speer [✘]
Tsa	<i>Reparatur</i> -Proben −7	Friedensband ^{†Ω}	Leichtes Wurnetz
Phex	Reichweite × 2	Fuchssterne ^{†Ω}	Leichte Faustwurfwaffe
Peraine	<i>Wundschwelle</i> −4	Ährensichel ^{†Ω}	Trainingseinhandaxt
Ingerimm	BF−4	Ingerimmshammer ^{†Ω}	Schwerer Einhandhammer [✘]
Rahja	INI-MOD+1	Stutenschweif ^{†Ω}	Leichter Einhandsäbel
Rahja (Horasiat)	INI-MOD+1	Rosendorn ^{†Ω}	Leichte Fechtwaffe
Marbo	<i>Umreißen</i> −4	Schnitter ^{†Ω}	Leichter Speer
Kor	TP+2	Korspieß ^{†Ω}	Schwerer Speer [✘]
Ifirn	TP/KK-Schwelle−2	Eisbogen ^{†Ω}	Mittlerer Bogen
Nandus	AT-WM+1	Nandusfeder ^{†Ω}	Leichte Fechtwaffe
Aves	BF−4	Vogelstab ^{†Ω}	Trainingsspeer
Swafnir	BF−4	Walfluke ^{†Ω}	Großer leichter Schild
Angrosch	BF−4	Magamalmar (Feuerhammer) ^{†Ω}	Leichter Einhandhammer
Brazoragh	TP+1, TP/KK-Schwelle−1	Tomarukh (Bullenaxt) ^{†Ω}	Leichte Zweihandaxt
Tairach	TP+1, TP/KK-Schwelle−1	Tarrakbach (Blutklinge) ^{†Ω}	Leichter Zweihandsäbel
Gravesh	TP/KK-Schwelle−2	Kharrasch'Veshgra (Feuerhammer) ^{†Ω}	Leichter Zweihandhammer
Borbarad	keine gesenkte Patzerschwelle	Lucifer (Lichtbringer) ^{†Ω}	Leichte einsträngige Kettenwaffe

STANDESWAFFEN DER ZWÖLFGÖTTERKIRCHEN

DAS SONNENSZEPTER ist eine leichte Hiebwaaffe, deren Kopf aus einer flachen Scheibe umringt von einer stilisierten Korona besteht. In den meisten Fällen ist das Szepter vergoldet.

DER ROPNDRAKAMM ist ein Anderthalbhänder, dessen lange Klinge bis zur Spitze gewellt ist. Parierstange, Griff und Fehlschärfe sind oft mit Löwenklauen oder Krallen verziert.

DER EFFERDBART ist ein kaltgeschmiedeter Dreizack, dessen Zinken nicht in einer Ebene, sondern parallel in einem Dreieck angeordnet sind. Der Holm und Knauf sind oft mit Schuppen und Muscheln verziert.

DER GÄNSEFUß ist eine leichte Armbrust, deren Schaft einer Wildgans nachempfunden ist, die Schwingen auf die Wurfarne geätzt. Passende Bolzen haben oft auf den Flügeln ebenfalls Gänsemotive.

DER GOLGARISCHPABEL ist ein besonderer Reiterhammer, dessen geschwärtzter Kopf wie ein Rabe geformt ist. Der Schnabel des Raben bildet die spitzgeschliffene Klinge, und sein Auge enthält ein eingraviertes Boronsrad.

DER SCHLANGENPDLCH ist ein langer Dolch mit sanft gewellter, spitzer Klinge. Der Knauf ist wie ein Schlangenkopf geformt, deren Leib sich die Klinge hinunter schlängelt.

DER BÄRENFÄNGER ist ein schwerer Jagdspeer mit breiter Parierstange und weißer Lederwicklung am hellen Schaft. Die Spitze und Parierstange sind oft wie Kopf und Tatzen eines Raubtiers verziert.

DAS FRIEDENSBAUD ist mit allerlei buntem Tand zwischen den weichen, aber dennoch festen Lederriemen geknüpft. Die Bänder, Glücksbringer und Blumenreste werden immer wieder ausgetauscht und umverteilt.

DIE FUCHSSTERNE sind ein Satz von drei handtellergroßen Wurfsternen. Die Sterne bestehen jeweils aus drei versetzt überlappenden Fuchsschnauzen, die zusammen neun Zacken bilden.

DIE ÄHRENSICHEL ist ein Erntewerkzeug mit rund gebogener Klinge und kurzem Griff. Die leicht gezackte Schneide hat die Form einer Ähre, deren Halm sich auf dem Griff fortsetzt.

DER IINGRIMMISHAMMER ist ein schwerer, stark verzierter Schmiedehammer. Auch wenn sich ähnliche Symbolik auf jedem der heiligen Werkzeuge findet, ist jeder der Hämmer ein einzigartiges Kunstwerk.

DER STUTENSCHWEIF ist ein schlanker Reitersäbel mit Schlagband aus Rosshaar. Der Griff ist wie eine steigende Stute geformt, deren Schweif das Schlagband bildet.

DER ROSENDORF ist ein Florett mit einem geschlossenen, floral verzierten Korb.

STANDESWAFFEN DER HALBGÖTTERKIRCHEN

DER SCHNITTER ist eine leichte Sense, deren Blatt die zusammengesetzten Flügel eines Raubvogels trägt. Meist ist der dargestellte Vogel ein Geier, jedoch werden bisweilen auch Raben verwendet.

DER KORSPIEß ist eine neunblättrige Infanteriewaffe, aus deren Blätterkranz noch ein langer Dorn hervorragt. Das Aussehen der Blätter ist so vielfältig wie die Träger der Korspieße, immer jedoch einschüchternd.

DER EISBOGEN ist ein Kompositbogen aus Horn und Eschenholz, der durch die Herstellungsweise besonders unempfindlich gegenüber Kälte und Feuchtigkeit ist. Passende Jagdpfeile sind mit einer Befiederung aus weißen Schwanenfedern versehen.

DIE PANDUSFEDER ist ein schlichtes Rapier, das an einer verdeckten Stelle des Knaufs das Nandussymbol trägt. Die Klinge ist schmaler und dünner als die eines Schwertes, aber dennoch fester und steifer als die meisten Fechtwaffen.

DER VOGELSTAB ist ein Wanderstab, der mit farbenfroher Lederwicklung und Federn geschmückt ist.

STANDESWAFFEN ANDERER GLAUBENSGEMEINSCHAFTEN

DIE WALFLUKE ist ein mit Robbenhaut bespannter Thorwalerschild. Auf die aufgespannte Haut ist in einer Kombination aus weiß, blau und rot das Bildnis von Swafnir als Pottwal tätowiert.

DER MAGAMALMAR ist Meisterstück und Schmiedewerkzeug in einem. Die Verzierungen auf Kopf und Schaft erzählen gemeinsam eine nur für Angrosch geschaffene Geschichte in Bildnissen und Runen, unterstützt durch kostbare Metalle und Edelsteine, die darin eingearbeitet wurden.

DIE TOMARUKH ist eine oft einhändig geführte Zweihandaxt. Der Schaft ist aus dem Horn eines Steppenrindbullen gefertigt, und das Axtblatt ist mit furchteinflößenden Fratzen und Stierköpfen verziert.

DIE TARRAKBACH ist ein großer Säbel, der innen an der Biegung mehrere klauenartige, scharf geschliffene Haken hat, mit denen tiefe, blutige Wunden gerissen werden können.

DER KHARRASCH'VESHGRA ist ein graviertes Schmiedehammer mit kunstvoll geknüpfter Lederwicklung. Der Schaft setzt die Gravuren des Kopfes mit eingebrannten Mustern fort.

DER LUCIFER ist ein Streitflegel mit sieben Kettengliedern und sieben Dornen am Kugelkopf.

BOGNER, SCHMIED & RIEMENMEISTER

Eine Nahkampfwaffe kann, stark vereinfacht, in zwei Bestandteile zerlegt werden: den Kopf und den Schaft. Der Waffenkopf dient der Schadenswirkung und wird daher meist aus Metall gefertigt, der Schaft hingegen ermöglicht entsprechende Führungstechniken und besteht oft aus Holz, da er weniger Energie aufnehmen muss. Waffen, die hauptsächlich zum Werfen oder Schleudern vorgesehen sind, verwenden zum Teil Lederriemen als Griffe anstelle des Schaftes oder werden ganz aus Riemen gefertigt.

Schusswaffen übertragen Kraft über ihre Wurfarme, die bei Bögen aus speziellem Holz und bei Armbrüsten aus Metall bestehen; Torsionswaffen hingegen ersetzen sie durch eine ausgeklügelte Mechanik. Bei Armbrüsten und Torsionswaffen sorgt der hölzerne Schaft für die nötige Stabilität und Handhabung. Ein Schild besteht meist aus einem Rahmen oder einer Platte aus Holz, und kann zusätzlich mit Leder bespannt oder mit Metallverstrebungen verstärkt sein. Die Gewichtung der Bestandteile ist abhängig von der Waffenart. Besteht eine Waffe nicht nur aus einem Material, verteilt sich der Verarbeitungsaufwand und das benötigte Materialgewicht anteilig auf die entsprechenden Talente und Ausgangsmaterialien.

WAFFENART	KOPF (METALL)	RIEMEN (LEDER)	SCHAFT (HOLZ)
Klingenwaffe	3/3		
Hiebwaffe	2/3		1/3
Stangenwaffe	1/3		2/3
Kettenwaffe	2/3		1/3
<i>weitere Kugeln</i>	3/3		
Peitsche		2/3	1/3
<i>weiterer Strang</i>		3/3	
Faustwurfwaffe	3/3		
Wurfspeer	1/3		2/3
Wurfnetz		3/3	
Fangkugel**	2/3	1/3	
<i>**Schwere Fangkugel</i>	3/3		
Steinschleuder		3/3	
Speerschleuder			3/3

SCHUSSWAFFENART	WURFARM (VARIABLE)	MECHANIK (METALL)	SCHAFT (HOLZ)
Bogen	3/3		
Armbrust	1/3		2/3
Torsionswaffe		2/3	1/3

SCHILDART	RAHMEN (HOLZ)	VERSTÄRKUNG (METALL)
Trainingsschild	3/3	
Leichter Schild	2/3	1/3
Schwerer Schild	1/3	2/3

BESTANDTEIL (MATERIAL)	BEARBEITUNGSTALENT	ZEIT	PREIS JE STEIN
Waffenkopf (Stahl)	Grobschmied (Waffenschmied)	8 h	40 S
Riemen (Schwerleder)	Lederbearbeitung (Gurte/Riemen)	8 h	5 S
Schaft (Holz)	Holzbearbeitung (Holzwaffen)	8 h	1 S
Rahmen (Holz)	Holzbearbeitung (Holzwaffen)	8 h	1 S
Verstärkung (Stahl)	Grobschmied (Plättner)	8 h	40 S
Wurfarm (Bogenholz)	Bogenbau (Bogen)	8 h	50 S
Wurfarm (Stahl)	Mechanik (Armbrust)	20 h	40 S
Mechanik (Stahl)	Feinmechanik (Torsionswaffen)	20 h	40 S
Schaft (Holz)	Bogenbau (Armbrust)	20 h	1 S

SCHMIEDETECHNIKEN UND VERBESSERUNGEN

Ein Handwerker, der in das *Berufsgeheimnis* (Ω) einer besonderen Schmiedetechnik eingeweiht ist, kann eine solche Technik anstelle des einfachen Schmiedeprozesses anwenden um einen höherwertige Waffe mit besonderen Eigenschaften herzustellen.

Ist der Handwerker bei der Herstellung einer Nahkampfwaffe besonders sorgfältig und nimmt sich die Zeit für eine Reihe weiterer Arbeitsschritte, ist er in der Lage an der Stabilität und Schadenswirkung *Verbesserungen* vorzunehmen.

Ein meisterlicher Handwerker ist zudem in der Lage, eine Waffe an die speziellen Vorlieben ihres zukünftigen Trägers anzupassen und somit ihre Führung durch die *Personalisierung* zu erleichtern. Wurde eine solche *Personalisierung* für einen anderen Träger konzipiert, muss sich der neue Träger zuerst über längere Zeit an die Waffe gewöhnen, bevor er von der *Personalisierung* profitieren kann.

Jede *Verbesserung* oder *Personalisierung* erschwert die Herstellung und erhöht die erforderlichen Aufwand; wird die Waffe *verbessert* oder *personalisiert*, verdoppelt sich die benötigte Zeit. Wurde eine Waffe sowohl *verbessert* als auch *personalisiert*, wird die Zeit insgesamt vervierfacht.

OPTIONAL: ALTERNATIVE MATERIALIEN

Die angegebenen Waffenwerte beziehen sich stets auf einfach gefertigte Waffen aus mittelreichischem Stahl mit hölzernem Schaft; diese Materialien sind jedoch nicht immer bei der Herstellung verfügbar. Weiterhin können besondere Materialien zusätzliche Effekte oder bessere Werte mit sich bringen. Wie stark diese ausfallen, hängt von Anteil an der Waffe ab.

Es ist auch möglich, das Holz des Waffenschaftes oder Schildrahmens durch Metall zu ersetzen. Dadurch wird die Waffe zwar schwerer, gewinnt aber an Stabilität; wird der Kopf hingegen aus Holz statt Metall gefertigt, halbiert sich sein Materialgewicht und die Waffe wird brüchiger.

Ein unverstärkter Schild oder eine Waffe, deren Kopf nicht aus Metall besteht, muss bei gelungener Parade oder parierter Attacke gegen Metallwaffen einen *Bruchtest* ablegen, zusätzlich zu anderweitigen *Bruchtests* durch Manöver oder Schaden.

ТЕХНИК	BF NACH ANTEIL			TP	PROBE	ZEIT
	1/3	2/3	3/3			
Schmieden	+0	+0	+0		+0	×1
Lehmbacken Ω	+0	+0	-1		+0	×1,5
Geflämmt (3×) Ω	+0	-1	-2		+1	×2
Geflämmt (12×) Ω	-1	-2	-3		+2	×3
Geflämmt (33×) Ω	-2	-3	-4	+1	+5	×4
Zwergenspan Ω	-3	-4	-5	+2	+8	×8

VERBESSERUNG	TAP+			PROBE	ZEIT
Grundschaden	bis +3	je +3	je +3	je +3	×2
BRUCHFAKTOR (BF)	bis -3	je +3	je +3	je +3	

PERSONALISIERUNG	TAP+			PROBE	ZEIT
ATTACKEWERT (AT)	bis +1	je +6	je +6	je +6	×2
PARADEWERT (PA)	bis +1	je +6	je +6	je +6	
INITIATIVE (INI)	bis +1	je +6	je +6	je +6	
FERNKAMPFWERT (FK)	bis +2	je +6	je +6	je +6	

WAFFENERSATZUNG	BF NACH ANTEIL			TEILGEWICHT
	1/3	2/3	3/3	
Schaft aus Metall	-1	-2	-3	verdoppelt
Schaft aus Bein	+0	+0	+0	gleich
Kopf aus Bein o. Holz	+1	+2	+3	halbiert

SCHILDERSETZUNG	BF NACH ANTEIL			TEILGEWICHT
	1/3	2/3	3/3	
Rahmen aus Metall	-1	-2	-3	verdoppelt
Rahmen aus Hartleder	+0	+0	+0	gleich
Verstärkung aus Hartleder	+1	+2	+3	halbiert
Verstärk. aus Schwerleder	+2	+3	+4	halbiert

NICHTMETALLE	BF NACH ANTEIL			TP	PROBE	ZEIT	PREIS JE STEIN	SONSTIGES
	1/3	2/3	3/3					
Riemenleder	+0	+0	+0	*	+0	8 h	5 S	*nur rTP
Drachenleder ^Ω	-1	-2	-3	*	+3	8 h	unverkäuf.	*nur rTP
Hartleder	+0	+0	+0	*	+0	8 h	10 S	
Iryanhartleder ^Ω	-1	-2	-3	*	+3	8 h	20 S	feuerfest
Drachenschuppen ^Ω	-2	-3	-4	*	+6	8 h	unverkäuf.	feuerfest
Holz	+0	+0	+0	*	+0	8 h	1 S	*nur rTP
Hartholz	-1	-2	-3	*	+3	8 h	10 S	*nur rTP
Bein	+0	+0	+0		+0	8 h	5 S	
Drachenbein ^Ω	-2	-3	-4		+3	8 h	unverkäuf.	
Feuerstein	+0	+1	+2	+1	+0	8 h	100 S	
Vulkanglas	+0	+0	+1	+2	+3	8 h	200 S	
METALLE	BF NACH ANTEIL			TP	PROBE	ZEIT	PREIS JE STEIN	SONSTIGES
	1/3	2/3	3/3					
Bronze	+0	+1	+2		+0	8 h	40 S	
Edelbronze	+0	+0	+1		+3	8 h	80 S	
Gusseisen	+1	+3	+5		+0	4 h	20 S	keine besonderen Techniken
Unreines Eisen	+1	+2	+3		+2	8 h	20 S	
Minderwertiger Stahl	+0	+1	+2		+1	8 h	30 S	
Guter Stahl	+0	+0	+0		+0	8 h	40 S	
Edelstahl	+0	+0	-1		-1	8 h	80 S	
Zwergenstahl	+0	-1	-2		-1	8 h	160 S	
Zwergensilberstahl	-1	-1	-2		+5	8 h	330 S	INI-MOD+1
Zwergensilber	-1	-2	-3		+7	8 h	500 S	INI-MOD+2
Silber	+0	+0	+0	*	+0	8 h	250 S	*×2 gegen Werwesen
Mondsilber	+0	+0	+0	*	+0	8 h	750 S	INI-MOD-2, *×4 gegen Werwesen
MAGISCHE METALLE	BF NACH ANTEIL			TP	PROBE	ZEIT	PREIS JE STEIN	SONSTIGES
	1/3	2/3	3/3					
Meteoreisen	*	*	*		+1w6	8 h	5 D	*siehe Meteoreisen S. 27
Mindorium ^Ω (50%)	+0	+1	+2		+0	8 h	100 D	INI-MOD-1
Mindorium ^Ω (75%)	+1	+2	+3	*	+0	8 h	150 D	INI-MOD-2, *×2 gegen Geister
Arkanium ^Ω (50%)	+0	+0	+0	-1	+0	8 h	1.000 D	INI-MOD-1
Endurium ^Ω (25%)	-1	-2	-3		+3	8 h	3.000 D	
Endurium ^Ω (50%)	-2	-3	-4	+1	+7	12 h	6.000 D	WM +1/+0
Endurium ^Ω (100%)	-3	-4	-5	+2	+12	16 h	12.000 D	WM +1/+1
Titanium ^Ω (5%)	-1	-2	-3		+3	8 h	10.000 D	
Titanium ^Ω (10%)	-2	-3	-4	+1	+6	10 h	20.000 D	WM +1/+0
Titanium ^Ω (25%)	-3	-4	-5	+2	+9	12 h	50.000 D	WM +1/+1
Titanium ^Ω (50%)	-4	-5	-6	+3	+12	16 h	100.000 D	WM +2/+1
Titanium ^Ω (100%)	-5	-6	-7	+4	+15	32 h	200.000 D	WM +2/+2

МЕТЕОРЕИЗЕН

Eine Sonderstellung in den magischen Metallen nimmt das eigentlich profane Meteoreisen ein. Es handelt sich dabei nicht um ein einzelnes Metall, sondern um eine kaum unterscheidbare Gruppe magnetisierter Legierungen. Die Verarbeitung ist ein dementsprechend unberechenbarer Prozess: Erst nach Fertigstellung werden BF und 1w3 – 1 Besonderheiten ausgewürfelt und verrechnet.

STABILITÄT 1w6	BF NACH ANTEIL			BESONDERHEIT 1w6	
	1/3	2/3	3/3		
1	+1	+1	+1	1	TP+2
2	+0	+0	+0	2	TP/КК -1/+0
3	+0	-1	-1	3	INI-MOD+1
4	-1	-1	-2	4	WM +1/+0
5	-1	-2	-3	5	WM +0/+1
6	-2	-3	-4	6	magisch

HERSTELLUNG VON WAFFEN

Für eine neue Waffe werden zuerst Waffentyp und Material ausgewählt. Dann werden Technik, *Verbesserungen* und *Personalisierung* festgelegt. Für die Herstellung muss insgesamt das 3-fache des durchschnittlichen *Waffenschadens* und des positiven PA-WM als TAP* angesammelt werden, zuzüglich der TAP* aus *Verbesserungen* und *Personalisierung*. Ein TP-w6 ist dabei äquivalent zu 4 TP, und negative PA-WM werden nicht beachtet. Die TAP* werden anteilig in den Bearbeitungstalenten der Waffenbestandteile gesammelt. Probenaufschläge werden addiert, Zeitfaktoren multipliziert. Modifikatoren aus *Verbesserungen* und *Personalisierung* gelten für alle Proben, aus Material und Technik nur für den jeweiligen Waffenbestandteil.

Danach wird der Materialbedarf der Waffe ermittelt. Zuerst werden Anpassungen durch Materialersetzungen vorgenommen, anschließend das Gewicht und der Bedarf aller Bestandteile um 20% je Punkt negativer INI-MOD durch gewählte Materialien erhöht. Nur der schlechteste INI-MOD aus Material wird berücksichtigt.

Im letzten Schritt werden die Veränderungen aus Material, Technik, *Verbesserungen* und *Personalisierung* auf die Grundwerte der Waffe angewendet, um die Spielwerte des Endprodukts zu ermitteln. Schadensveränderungen durch Material werden nur für den Waffenkopf berücksichtigt; andere Werte sind jeweils Kombinationen aus den verwendeten Materialien und Modifizierungen, wobei nur die jeweils größten negativen und positiven Materialwerte beachtet werden. Das endgültige Waffengewicht ist gleich dem Gesamtgewicht des Materials, abzüglich 20% für jeden Punkt positiven INI-MOD, gleich ob aus Material, Technik oder *Personalisierung*. Das dabei entfallende Material wird im Herstellungsprozess verbraucht und kann weder geborgen noch wiederverwendet werden. Es wird nur der höchste INI-MOD durch Material berücksichtigt.

WERT	BERECHNUNG
Gesamt-TAP*	= $3 \times (TP + \text{pos. PA-WM}) + \sum \text{Verb.} + \sum \text{Pers.}$
Teil-TAP*	= Anteil \times Gesamt-TAP*
Teil-Zeit	= Teilmaterial \times Technik \times Verb. \times Pers.
Teil-Proben	= +Teilmaterial +Technik + \sum Verbesserungen + \sum Personalisierung

WERT	BERECHNUNG
Materialfaktor	= Ersetzung \times (1 + 0, 2 \times INI-Malus)
Materialbedarf	= Anteil \times 3 \times Typ \times Faktor
Waffengewicht	= \sum Materialbedarf \times (1 - 0, 2 \times INI-Bonus)

MODIFIKATOR	BERECHNUNG
Bruchfaktor	= Typ \pm Material + Technik + \sum Verbess.
Schaden	= nach Kopfmaterial
INI-MOD	= Typ \pm Material + Technik + <i>Personalisierung</i>
WM	= Typ \pm Material + Technik + <i>Personalisierung</i>

MEHRSTRÄNGIGE WAFFEN

Wird eine Kettenwaffe oder Peitsche mit mehreren Kettenkugeln oder Strängen gefertigt, verändert sich an der Herstellung des Schaftes nichts durch die zusätzlichen Köpfe. Jeder weitere Kopf erfordert die gleiche Anzahl von TAP* wie die Grundwaffe, inklusive jeglicher *Verbesserungen* und *Personalisierung*. Werden die Köpfe aus unterschiedlichen Materialien gefertigt, gelten die schlechtesten Materialwerte und die Schadensveränderungen des jeweiligen Kopfes, mit dem getroffen wurde.

HERSTELLUNG VON GESCHOSSEN

Die Herstellung der Munition ist regeltechnisch ähnlich der einer eigenständigen Waffe. Die Spitzen und Schäfte werden jeweils speziell für die Schusswaffenart hergestellt und zusammengefügt, allerdings können durch effizientes kombinieren von Abläufen gleich mehrere Geschosse in einem Arbeitsdurchgang zusammen hergestellt werden. Steht nur Material für einen unvollständigen Satz zur Verfügung, verringert sich nicht der Aufwand, sondern nur die Anzahl der hergestellten Geschosse.

Die benötigten TAP* für einen Satz Geschosse sind gleich denen für die eigentliche Schusswaffe, und werden wie bei der Waffenherstellung auf die Geschossbestandteile aufgeteilt, die Probenzeiten sind im Vergleich jedoch deutlich kürzer.

GESCHOSSTYP	SPITZE (VARIABLEL)	SCHAFT (HOLZ)	ANZAHL (PRO SATZ)	PROBE
Jagdvariante	1/3	2/3	12	+0
Kriegsvariante [✘]	1/3	2/3	24	+0
Panzerbrecher [✘]	1/3	2/3	6	+5
Seilschneider	1/3	2/3	6	+3
Widerhaken [✘]	1/3	2/3	6	+3
Signalvariante		3/3	6	+5
Mit Brandsatz [✘]	2/3	1/3	3	+5
Mit Schleppseil	2/3	1/3	3	+5
Gusskugeln [✘]	3/3		12	+0
Schmiedekugeln [✘]	3/3		6	+3

BESTANDTEIL (MATERIAL)	BEARBEITUNGSTALENT	ZEIT	PREIS JE STEIN
Jagdspitze (Feuerstein)	Feuersteinbearbeitung	2 h	100 S
Spitze (Stahl)	Grobschmied (Waffenschmied)	2 h	40 S
Schaft (Holz)	Holzbearbeitung (Holzwaffen)	2 h	1 S
Gusskugeln (Gusseisen)	Metallguss	2 h	20 S
Schmiedekugeln (Stahl)	Grobschmied (Waffenschmied)	2 h	40 S

MUNITION FÜR PERSONALISIERTE SCHUSSWAFFEN

Damit die *Personalisierung* einer Schusswaffe ihre entsprechende Wirkung entfalten kann, muss die verwendete Munition ebenfalls in gleichem Maße *personalisiert* werden. Dadurch erhöhen sich, wie bei der Schusswaffe, sowohl die benötigten TAP* als auch die Probenzeit.

Verwendet ein Schütze Geschosse, die nicht speziell an seine *personalisierte* Schusswaffe angepasst wurden, sondern nur für den Waffentyp gefertigt sind, entfällt der Bonus aus der *Personalisierung* für die den Schuss mit gewöhnlicher Munition.

HERSTELLUNG VON TRICKWAFFEN

Eine Trickwaffe[✘] dient dazu, innerhalb eines Ausrüstungsteils eine Nahkampfwaffe mit DK H, mit Ausnahme der Schilde, oder eine *leichte* Faustwurf-Waffe zu verbergen. Genauer betrachtet gibt es zwei Varianten der Trickwaffe: die ausfahrbare, feste Waffe wie die Veteranenhand oder der Rittersporn, und den nachladbaren Sprungmechanismus wie den Springarm. In der festen Variante wird die Waffe für Angriffe auch ohne die SF als (dann sichtbare) *Versteckte Klinge* geführt, der Sprungmechanismus kann direkt vor einer anderen Aktion mit einer Fingerfertigkeitprobe ausgelöst werden. Bei Erfolg ist die Waffe gezogen und bereit, ohne eine weitere Aktion zu benötigen, bei Mislingen fällt die Waffe zu Boden.

Bei der Herstellung werden die äußere Waffe oder Rüstung und die verborgene Waffe einzeln gefertigt, mit einer zusätzlichen Erschwernis von +3. Anschließend werden beide Teile mit 1/3 so vielen TAP* wie bei der Waffenherstellung zusammengesetzt, allerdings aus 2 h dauernden *Feinmechanik (Trickwaffen)*-Proben erschwert um +5 und das schwierigste Material der Gesamtkonstruktion.

RECHENBEISPIEL: ZWERGISCHER LINDWURMSCHLÄGER AUS

VOLLMETALL

Der junge Zwerg Hardorix hat beschlossen, zur Feier seines 50. Geburtstags in die Welt hinauszuziehen und Abenteuer zu erleben. Da er aus den Geschichten seiner vielen Onkels weiß, wie gefährlich es dort sein kann, möchte er sich bestmöglich wappnen. Er beschließt einen Lindwurmschläger anzufertigen, hat jedoch als reiner Schmied selbst wenig Erfahrung in der Holzbearbeitung; um also bei der späteren *Reparatur* unabhängig von fremden Handwerkern zu sein, soll der Schaft genau wie der Kopf aus Zwergenstahl gefertigt werden.

Da ihm die leichte Handhabung wichtig ist, passt er seinen neuen Lindwurmschläger genauer an seine persönlichen Vorlieben an. Als Grundlage verwendet er die Werte der leichten Einhandaxt mit *INI-Personalisierung* und *BF-Verbesserung*.

Die resultierende Waffe besteht durch den ersetzten Schaft zu $\frac{3}{3}$ aus Zwergenstahl und bedarf daher nur einer Sammelprobe in *Grobschmied (Waffenschmied)*.

EIGENSCHAFT	WERT	TAP+
TREFFERPUNKTE (TP)	2w6 + 1	27
PARADEMOD (PA-WM)	-2	0
<i>Verbesserungen</i>	1	3
<i>Personalisierung</i>	1	6
GESAMT		36
davon Grobschmied	3/3	36
davon Holzbearbeitung	0/3	0

METALLANTEIL (36 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL	HOLZANTEIL (0 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL
Leichte Einhandaxt <i>mit Metallschaft</i>	+0		40 U	Leichte Einhandaxt <i>mit Metallschaft</i>	+0		20 U
<i>aus Zwergenstahl</i>			+40 U	<i>aus Holz</i>			-20 U
<i>verbessert (BF)</i>	-1	8 h		<i>verbessert (BF)</i>	+0	8 h	
<i>personalisiert (INI)</i>	+3	×2		<i>personalisiert (INI)</i>	+3	×2	
	+6	×2			+6	×2	
GESAMT	+8	32 h	80 U	GESAMT	+9	32 h	0 U

Damit benötigt Hardorix für seinen persönlichen Lindwurmschläger 36 TAP* aus *Grobschmied (Waffenschmied)*, mit denen er 80 U Zwergenstahl verarbeitet. Jede seiner Proben ist um +8 Punkte erschwert und dauert 32 h, also vier Arbeitstage. Die Waffe ist durch den Metallschaft und den Zwergenstahl deutlich stabiler gefertigt, und liegt mit 64 U nach der *Personalisierung* gut in der Hand. Würde sein Bruder Hardorox die Waffe führen, müsste er sich erst daran gewöhnen, bevor ihm der *INI*-Bonus zugute kommt.

WAFFENWERTE	DK	INI-MOD	WM	TP	TP/KK	BF	GEWICHT	MATERIALKOSTEN
Leichte Einhandaxt <i>mit $\frac{1}{3}$ Metallschaft</i>	HN	0	0/ - 2	2w6 + 1	12/3	3		
<i>aus $\frac{3}{3}$ Zwergenstahl</i>						-1		
<i>verbessert (BF)</i>						-2	80 U	320 S
<i>personalisiert (INI)</i>		+1				-1		
							-20%	
HARDORIX'	HN	+1	0/ - 2	2w6 + 1	12/3	-1	64 U	320 S

LINDWURMSCHLÄGER

RECHENBEISPIEL: THORWALERSCHILD AUS HARTHOLZ UND METEOREISEN

Hjaldar die Eiche hat die Schnauze voll davon, sich alle naselang einen neuen Schild organisieren zu müssen. Da er bereits Legenden über die potentiell überderische Macht des Meteoreisens gehört hat, kauft er einem reisenden Glücksritter einige Brocken des Erzes ab. Außerdem beschließt er, mit Steineichenholz den Schild weiter zu stärken.

Da er gleichermaßen begabt in der Holzbearbeitung und dem Schmieden ist, beschließt er die potentielle Schwäche des Meteoreisens mit der Stärke des Hartholzes zu kompensieren. Als Grundlage verwendet er die Werte des großen leichten Schildes, ohne weitere *Verbesserung*.

HOLZANTEIL (20 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL
Großer leichter Schild	+0		120 U
<i>aus Hartholz</i>	+3	8 h	
GESAMT	+3	8 h	120 U

EIGENSCHAFT	WERT	TAP+
TREFFERPUNKTE (TP)	1w6 + 0	12
PARADEMOD (PA-WM)	+6	18
GESAMT		30
davon Holzbearbeitung	2/3	20
davon Grobschmied	1/3	10

METALLANTEIL (10 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL
Großer leichter Schild	+0		60 U
<i>aus Meteoreisen</i>	+2	8 h	
GESAMT	+2	8 h	60 U

Hjaldar hat Glück und erwischt eine relativ leicht zu verarbeitende Menge Meteoreisen (Probe: 2 auf 1w6). Damit benötigt Hjaldar für seinen Thorwalerschild 20 TAP* aus der um +3 erschwerten *Holzbearbeitung* (*Holzwaaffe*) und 10 TAP* aus *Grobschmied* (*Waaffenschmied*) mit einer Erschwernis von +2, um 120 U Hartholz und 60 U Meteoreisen zu verarbeiten. Jede seiner Proben dauert 8 h, also einen Arbeitstag. Das Meteoreisen stellt sich als sehr fest heraus (Stabilität: 6 auf 1w6) und behält sehr gut die Schärfe (eine Besonderheit), sodass Hjaldar seinen Schild mit kleinen Stoßdornen versehen konnte (Besonderheit: 2 auf 1w6).

Der Schild gewinnt durch das Hartholz deutlich an Stabilität, sodass Hjaldar hoffentlich weniger Ersatz mit sich führen muss. Das Meteoreisen verschlechtert sie immerhin nicht weiter, und sorgt zudem dafür, dass der Schild bei der offensiven Schildführung überzeugend heraussticht.

WAFFENWERTE	DK	INI-MOD	WM	TP	TP/KK	BF	GEWICHT	MATERIALKOSTEN
Großer leichter Schild	H	-1	-2/ +6	1w6 + 0	12/3	3		
<i>aus 2/3 Hartholz</i>						-2	120 U	30 S
<i>aus 1/3 Meteoreisen</i>				+1		-2	60 U	75 S
HJALDARS THORWALERSCHILD	H	-1	-2/ +6	1w6 + 1	12/3	1	180 U	105 S

RECHENBEISPIEL: VERBESSERTE OCHSENHERDE MIT FLÄMMUNG

Die kleine Kriegerin Rowina von Festum möchte, dass andere endlich ihre wahre Größe auf dem Schlachtfeld anerkennen, und gibt eine eindrucksvolle Waffe in Auftrag: eine 33-fach geflämmte Ochsenherde mit drei scharf geschliffenen Kettenkugeln.

Der beauftragte Schmiedemeister entwirft die Waffe auf Grundlage einer leichten einhändig geführten Kettenwaffe mit zwei zusätzlichen Kettenkugeln. Alle drei Kugeln *verbessert* er mit scharf geschliffenen Rippen um die Schadenswirkung zu erhöhen. Um das Bestmögliche aus dem einfachen Stahl herauszuholen, setzt er auf die geheime Flämmungstechnik, bei der er den Stahl 33-fach faltet. Anschließend behandelt und poliert er die Oberfläche, um die entstandene Wirbelmaserung des Stahls zum Vorschein zu bringen.

METALLANTEIL (48 TAP*)				HOLZANTEIL (6 TAP*)			
	PROBE	ZEIT	MATERIAL		PROBE	ZEIT	MATERIAL
Leichte Kettenwaffe	+0		93 U	Leichte Kettenwaffe	+0		47 U
<i>mit 2 weiteren Kettenkugeln</i>			+120 U	<i>aus Holz</i>	+0	8 h	
<i>aus Stahl</i>	+0	8 h		<i>2× verbessert (TP)</i>	+6	×2	
<i>33-fach geflämt</i>	+5	×4					
<i>2× verbessert (TP)</i>	+6	×2					
GESAMT	+11	64 h	213 U	GESAMT	+6	16 h	47 U

Damit benötigt der Schmiedemeister für die geflämmte Ochsenherde 48 TAP* aus der um +11 erschwerten *Grobschmied (Waffenschmied)* und 6 TAP* aus *Holzbearbeitung (Holzwaffen)* mit einer Erschwernis von +6, um 213 U Stahl und 47 U Holz zu verarbeiten. Jede seiner Schmiedeproben dauert 64 h, also acht Arbeitstage, was den Großteil der Arbeitszeit ausmacht, da er durch die Schmiedeschwierigkeit vermutlich mindestens fünf Proben benötigen wird, selbst mit hervorragendem Werkzeug. Nach einigen Monaten intensiver Arbeit könnte Rowina das eindrucksvolle Stück in Händen halten, solange sie die nötigen Finanzen aufbringen kann; immerhin zahlt sie für mindestens vierzig Arbeitstage 1000 S Lohnkosten und aufwärts.

WAFFENWERTE	DK	IMP-MOD	WM	TP	TP/KK	BF	GEWICHT	MATERIALK.	
3× leichte Kettenwaffe	N	-3	-2/ -3	1w6 + 0	12/1	2			
<i>aus 2/3, 3/3, 3/3 Stahl</i>							213 U	213 S	
<i>33-fach geflämt</i>				+1		-3			
<i>aus 1/3 Holz</i>							47 U	1 S	
<i>2× verbessert (TP)</i>				+2					
ROWINAS	FLÄMMEINDE	N	-3	-2/ -3	1w6 + 3	12/1	-1	260 U	214 S
HERDE									

RECHENBEISPIEL: PERSONALISIERTER GÄNSEFUß MIT JAGDBOLZEN

Nach vielen Jahren heimischen Dienens hat Mutter Travieke den Missionierungsruf ihrer Herrin gehört und will, nach gebührender Vorbereitung, dem wilden Orkland ein Sinn für Heimat beibringen gehen. Als reisende Geweihte in gefährlichen Gefilden wird sie nicht immer wohlbehütet unter Traviass Fittichen sein, daher schenkt ihr der Vorsteher ihres Heimattempels zum Abschied einen neuen Gänsefuß samt passenden Bolzen.

Da es sich bei dem Gänsefuß um die Weihewaffe der Traviakirche handelt, hat nur der tempeleigene Armbrustermeister das notwendige *Berufsgeheimnis*, um die schnellladende leichte Armbrust herzustellen. Er verwendet einfachen Stahl und Holz, um daraus ein perfekt angepasstes Meisterwerk zu fertigen.

METALLANTEIL (12 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL
Leichte Armbrust	+0		40 U
<i>aus Stahl</i>	+0	20 h	
2× <i>personalisiert (FK)</i>	+12	×2	
GESAMT	+12	40 h	40 U

Damit Mutter Travieke keinen lebenswichtigen Schuss verfehlt, fertigt der Armbruster anschließend noch einen speziellen Satz Jagdbolzen. Obwohl sie kein *Berufsgeheimnis* erfordern, sind die Anpassungen an die besondere Armbrust mühsame Feinarbeit, die seinen Gesellen eine Beschäftigung bieten.

METALLANTEIL (12 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL
12 leichte Jagdbolzen	+0		4 U
<i>aus Stahl</i>	+0	2 h	
2× <i>personalisiert (FK)</i>		×2	
GESAMT	+0	4 h	4 U

EIGENSCHAFT (SCHUSSWAFFE)	WERT	TAP+
TREFFERPUNKTE (TP)	1w6 + 4	24
<i>Personalisierung</i>	2	12
GESAMT		36
davon Mechanik	1/3	12
davon Bogenbau	2/3	24

HOLZANTEIL (24 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL
Leichte Armbrust	+0		80 U
<i>aus Holz</i>	+0	20 h	
2× <i>personalisiert (FK)</i>	+12	×2	
GESAMT	+12	40 h	80 U

EIGENSCHAFT (MUNITION)	WERT	TAP+
TREFFERPUNKTE (TP)	1w6 + 4	24
<i>Personalisierung</i>	2	12
GESAMT		36
davon Grobschmied	1/3	12
davon Holzbearbeitung	2/3	24

HOLZANTEIL (24 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL
12 leichte Jagdbolzen	+0		8 U
<i>aus Holz</i>	+0	2 h	
2× <i>personalisiert (FK)</i>		×2	
GESAMT	+0	4 h	8 U

So benötigt der Armbruster für den Gänsefuß 12 TAP* aus *Mechanik (Armbrust)* und 24 TAP* aus *Bogenbau (Armbrust)*, mit denen er 40 U Stahl und 80 U Holz verarbeitet. Jede der Proben ist um +12 Punkte erschwert und dauert 40 h, also eine volle Arbeitswoche. Der zugehörige Satz Jagdbolzen erfordert weitere 12 TAP* aus *Grobschmied (Waffenschmied)* und 24 TAP* aus *Holzbearbeitung (Holzwaffen)*, wobei die Proben unerschwert sind und nur 4 h dauern, also jeweils einen halben Arbeitstag.

WAFFENWERTE	REICHWEITEN	SPANNEN	TP	TP/KK	FK	GEWICHT	MATERIALK.
Leichte Armbrust	5/10/15/25/40	15	1w6 + 4	10/–			
<i>als Gänsefuß</i>		×1/2					
<i>aus 1/3 Stahl</i>						40 U	40 S
<i>aus 2/3 Holz</i>						80 U	2 S
2× <i>personalisiert (FK)</i>					+2		
TRAVIEKES GÄNSEFUß	5/10/15/25/40	8	1w6 + 4	10/–	+2	120 U	42 S

RECHENBEISPIEL: FISCHERSPEER AUS HARTHOLZ UND

HAIFISCHZÄHNEN

Ha-Pu-Ne möchte sich auf den Zähnen eines toten Hais, der am Ufer ihrer Insel angespült wurde, einen neuen Speer für die Fischjagd fertigen. Haifischzähne sind zwar scharf, aber nicht so stabil wie metallene Speerspitzen.

Um die Schwäche der Zähne auszugleichen, nutzt sie das harte Holz der Mohagonibäume, die auf der Insel wachsen. Als Grundlage verwendet sie die Werte des leichten Speers, ohne weitere *Verbesserung*, aber mit dem leichteren Kopf aus Bein. Mit dem Speer sollte sie zwar lieber nicht gegen metallene Waffen kämpfen, gegen Fisch und Fleisch reicht er aber.

ZAHNANTEIL (10 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL	HOLZANTEIL (20 TAP+)	PROBE	ZEIT	MATERIAL
Leichter Speer	+0		27 U	Leichter Speer	+0		53 U
<i>mit Beinkopf</i>			-14 U	<i>aus Hartholz</i>	+3	8 h	
<i>aus Haifischzähnen</i>	+0	8 h					
GESAMT	+0	8 h	13 U	GESAMT	+3	8 h	53 U

Damit benötigt Ha-Pu-Ne für ihren Fischerspeer 10 TAP* aus der unerschwert *Holzbearbeitung (Beinschnitzerei)* und 20 TAP* aus *Holzbearbeitung (Holzwaffen)* mit einer Erschwernis von +3, um 13 U Haifischzahn und 53 U Hartholz zu verarbeiten. Jede ihrer Proben dauert 8 h, also einen Arbeitstag. Obwohl der Speer ganz aus Mohagoni stabiler gewesen wäre, kann der Schamane so den Geist des Hais an die Waffe binden, um ihr seinen Scharfsinn auf der Fischjagd zu verleihen. Außerdem verursacht ein Stich mit Zähnen deutlich gefährlichere Verletzungen als ein reiner Holzspeer.

WAFFENWERTE	DK	INI-MOD	WM	TP	TP/KK	BF	GEWICHT	MATERIALKOSTEN
Leichter Speer	NS	0	0/ - 1	2w6 + 2	12/4	5		
<i>mit 1/3 Beinkopf</i>						+1		
<i>aus 1/3 Haifischzahn</i>						+0	13 U	2 S
<i>aus 2/3 Hartholz</i>						-2	53 U	13 S
HA-PU-NE'S FISCHERSPEER	NS	0	0/ - 1	2w6 + 2	12/4	4	66 U	15 S

KAUFPREISE DER WAFFEN

Die Listenpreise beziehen sich stets auf unverzierte, nicht *verbessert* gefertigte Waffen der ortüblichen Kultur aus mittelreichischem Stahl mit hölzernem Schaft. Exotischere Waffen, wie traditionelle Zwergenwaffen in mittelreichischen Städten, können leicht ein Vielfaches kosten. Die Lohnkosten errechnen sich aus der benötigten Zeit und dem Mindestlohn eines entsprechenden Handwerkermeisters¹. Die Angaben sind als Mindestpreis zu verstehen, unter dem Neuware nicht erhältlich ist; in Kulturen, die üblicherweise wenig feilschen, ist eine zusätzliche Gewinnmarge von 10 – 20% durchaus realistisch. Auf tulamidischen Basaren wird oft mindestens das Doppelte veranschlagt, um noch etwas für die sprichwörtliche kranke Ziege mit sieben Kindern zurückzubehalten. Wer jedoch gebrauchte Ware zweifelhafter Herkunft verkaufen will, muss sich oftmals mit dem Materialwert begnügen - andersherum kann vergleichbares mit etwas Glück beim örtlichen Pfandleiher preiswert erstanden werden, inklusive übertünchter Beschädigung oder heißer Vergangenheit.

ПАИКАМПФВАФЕН

ТҮП	HANDWERK	ТАР+	GEWICHT	MATERIAL	LOHN	GESAMT
Trainingsspeer	einfach	27	80 U	28 S	13 S	41 S
Leichter Speer	angesehen	30	80 U	28 S	47 S	75 S
Schwerer Speer [⌘]	angesehen	36	140 U	49 S	56 S	105 S
Drachentöter ^{⌘†}	angesehen	66	400 U	140 S	103 S	243 S
Pike [⌘]	angesehen	42	200 U	70 S	66 S	136 S
Trainingslanze	angesehen	39	120 U	42 S	61 S	103 S
Leichte Lanze	angesehen	42	160 U	56 S	66 S	122 S
Schwere Lanze [⌘]	angesehen	48	200 U	70 S	75 S	145 S
Trainingsdolch	einfach	12	20 U	20 S	6 S	26 S
Leichter Dolch	einfach	15	30 U	30 S	7 S	37 S
Schwerer Dolch	einfach	21	40 U	40 S	10 S	50 S
Trainingsfechtwaffe	edel	15	40 U	40 S	70 S	110 S
Leichte Fechtwaffe	edel	18	40 U	40 S	84 S	124 S
Schwere Fechtwaffe [⌘]	edel	21	60 U	60 S	98 S	158 S
Trainingseinhandschwert	angesehen	15	60 U	60 S	23 S	26 S
Leichtes Einhandschwert†	edel	18	60 U	60 S	84 S	144 S
Schweres Einhandschwert ^{⌘†}	edel	24	80 U	80 S	113 S	193 S
Trainingszweihandschwert	angesehen	27	120 U	120 S	42 S	162 S
Leichtes Zweihandschwert†	edel	30	120 U	120 S	141 S	261 S
Schweres Zweihandschwert ^{⌘†}	edel	36	160 U	160 S	169 S	329 S
Andergaster ^{⌘†}	edel	42	220 U	220 S	197 S	417 S
Trainingseinhandsäbel	angesehen	18	80 U	80 S	28 S	108 S
Leichter Einhandsäbel†	edel	21	80 U	80 S	98 S	178 S
Schwerer Einhandsäbel ^{⌘†}	edel	27	100 U	100 S	127 S	227 S
Trainingszweihandsäbel	angesehen	30	140 U	140 S	47 S	187 S
Leichter Zweihandsäbel†	edel	33	140 U	140 S	155 S	295 S
Schwerer Zweihandsäbel ^{⌘†}	edel	39	160 U	160 S	183 S	343 S

¹Siehe Spielhilfe zu Lohn & Lebenskosten

TYP	HANDWERK	TAP+	GEWICHT	MATERIAL	LOHN	GESAMT
Trainingseinhanddaxt	einfach	24	60 U	41 S	11 S	52 S
Leichte Einhanddaxt	angesehen	27	60 U	41 S	42 S	83 S
Schwere Einhanddaxt ^z	angesehen	33	120 U	81 S	52 S	133 S
Trainingszweihanddaxt	einfach	36	160 U	108 S	17 S	125 S
Leichte Zweihanddaxt	angesehen	39	160 U	108 S	61 S	169 S
Schwere Zweihanddaxt ^z	angesehen	45	200 U	135 S	70 S	205 S
Trainingseinhandhammer	einfach	24	60 U	41 S	11 S	52 S
Leichter Einhandhammer	angesehen	27	100 U	68 S	42 S	110 S
Schwerer Einhandhammer ^z	angesehen	33	140 U	95 S	52 S	147 S
Trainingszweihandhammer	einfach	36	180 U	122 S	17 S	139 S
Leichter Zweihandhammer	angesehen	39	180 U	122 S	61 S	183 S
Schwerer Zweihandhammer ^z	angesehen	45	200 U	135 S	70 S	205 S
Trainingskettenwaffe (Leder)	angesehen	9	60 U	1 S	14 S	15 S
<i>je weiterer Strang</i>	angesehen	9	5 U	1 S	14 S	15 S
Leichte Kettenwaffe ^z	angesehen	12	140 U	95 S	19 S	114 S
<i>je weitere Kugel</i>	angesehen	12	60 U	60 S	19 S	79 S
Schwere Kettenwaffe ^z	angesehen	18	160 U	108 S	19 S	127 S
<i>je weitere Kugel</i>	angesehen	18	60 U	60 S	19 S	79 S
Trainingsparierwaffe	angesehen	18	40 U	40 S	28 S	68 S
Leichte Parierwaffe	angesehen	21	40 U	40 S	33 S	73 S
Schwere Parierwaffe ^z	angesehen	24	120 U	120 S	38 S	158 S
Kleiner Trainingsschild	einfach	24	90 U	5 S	11 S	16 S
Kleiner leichter Schild	angesehen	27	140 U	49 S	42 S	91 S
Kleiner schwerer Schild ^z	angesehen	30	160 U	108 S	47 S	155 S
Großer Trainingsschild	einfach	27	120 U	7 S	13 S	20 S
Großer leichter Schild	angesehen	30	180 U	63 S	47 S	110 S
Großer schwerer Schild ^z	angesehen	33	200 U	135 S	52 S	187 S
Sehr großer Trainingsschild	einfach	30	200 U	12 S	14 S	26 S
Sehr großer leichter Schild	angesehen	33	260 U	91 S	52 S	143 S
Sehr großer schwerer Schild ^z	angesehen	36	280 U	189 S	56 S	245 S

ΓΕΡΠΚΑΜΡΦWAFFEP

ΤΥΠ	ΗΑΠΔWEPK	ΤΑΡ+	GEWICHT†	MATERIAL	LOHN	GESAMT†
Leichte Faustwurfwaffe	angesehen	6	20 U	20 S	9 S	29 S
Mittlere Faustwurfwaffe	angesehen	12	40 U	40 S	19 S	59 S
Schwere Faustwurfwaffe	angesehen	18	60 U	60 S	28 S	88 S
Leichter Wurfspieß	angesehen	12	60 U	21 S	19 S	40 S
Mittlerer Wurfspieß	angesehen	18	80 U	28 S	28 S	56 S
Schwerer Wurfspieß	angesehen	24	100 U	35 S	38 S	73 S
Leichtes Wurfnetz	einfach	12	80 U	10 S	6 S	16 S
Mittleres Wurfnetz	einfach	18	140 U	18 S	8 S	26 S
Schweres Wurfnetz	angesehen	24	200 U	25 S	38 S	63 S
Leichte Fangkugel	angesehen	12	40 U	5 S	19 S	24 S
Mittlere Fangkugel	angesehen	18	120 U	85 S	28 S	113 S
Schwere Fangkugel	angesehen	24	250 U	250 S	38 S	288 S
Leichte Steinschleuder	angesehen	9	10 U	1 S	14 S	15 S
Mittlere Steinschleuder	angesehen	15	20 U	3 S	23 S	26 S
Schwere Steinschleuder	angesehen	21	40 U	5 S	33 S	38 S
Leichte Speerschleuder	angesehen	15	30 U	1 S	23 S	24 S
Mittlere Speerschleuder	angesehen	21	40 U	1 S	33 S	34 S
Schwere Speerschleuder	angesehen	27	50 U	1 S	42 S	43 S
Leichter Bogen	angesehen	21	20 U	25 S	33 S	58 S
<i>12 leichte Jagdpfeile</i>	einfach	21	24 U	8 S	1 S	9 S
Mittlerer Bogen	angesehen	27	40 U	50 S	42 S	92 S
<i>12 mittlere Jagdpfeile</i>	einfach	27	36 U	13 S	1 S	14 S
Schwerer Bogen	angesehen	33	80 U	100 S	52 S	152 S
<i>12 schwere Jagdpfeile</i>	einfach	33	48 U	17 S	1 S	18 S
Leichte Armbrust	angesehen	24	120 U	42 S	94 S	136 S
<i>12 leichte Jagdbolzen</i>	einfach	24	12 U	4 S	1 S	5 S
Mittlere Armbrust	angesehen	30	160 U	56 S	117 S	173 S
<i>12 mittlere Jagdbolzen</i>	einfach	30	24 U	8 S	1 S	9 S
Schwere Armbrust	angesehen	42	200 U	70 S	164 S	234 S
<i>12 schwere Jagdbolzen</i>	einfach	42	36 U	13 S	2 S	15 S
Leichte Torsionswaffe	edel	18	60 U	41 S	211 S	252 S
<i>12 leichte Jagdstifte</i>	einfach	18	6 U	2 S	1 S	3 S
Mittlere Torsionswaffe	edel	24	100 U	68 S	281 S	349 S
<i>12 mittlere Jagdstifte</i>	einfach	24	12 U	4 S	1 S	5 S
Schwere Torsionswaffe	edel	30	140 U	95 S	352 S	447 S
<i>12 schwere Jagdstifte</i>	einfach	30	24 U	8 S	1 S	9 S

HARNISCH, HELM & PANZERSCHUH

Eine Rüstung bietet ihrem Träger Schutz vor äußerlich zugefügtem Schaden wie Waffentreffern oder herabfallenden Steinen, schränkt ihn aber dafür durch ihr Gewicht und ihre Steifigkeit in seiner Bewegung ein. Der Schutz, der an den einzelnen Körperteilen durch die Rüstung geboten wird, ist abhängig von dem verwendeten Rüstungsmaterial und seiner Verteilung auf dem Körper.

Bedeckt die Rüstung mindestens einen Teil der Trefferzone, bietet sie dort einen ZONENRÜSTUNGSSCHUTZ (zRS) der von allen an der Zone zugefügten TP und rTP abgezogen wird. Der Schutz an einzelnen Zonen trägt ebenfalls anteilig zum GESAMTRÜSTUNGSSCHUTZ (GRS) bei, der gegen großflächige Schadensquellen wirkt, also beispielsweise gegen Detonationen oder Schaden durch den Aufprall nach einem Sturz. Der Anteil einer einzelnen Zone an dem GRS ist durch ihren ZONENRÜSTUNGSFAKTOR (zRF) angegeben.

Durch die unterschiedlichen Proportionen und Grenzflächen der Körperteile ergibt sich für den Kopf und die Gliedmaßen ein verhältnismäßig hoher Materialbedarf, weswegen Rüstungen an diesen Zonen stärker zum Gesamtgewicht beitragen als zum Gesamtschutz. Daher wird bei der Gewichtsrechnung der abweichende ZONENGEWICHTSFAKTOR (zGF) angewendet.

Die Verteilung der Trefferzonen ist bei Vierbeinern ähnlich wie bei Zweibeinern, wobei die Beine gleich gewichtet sind und ein größerer Anteil auf den Kopf samt Hals entfällt. Auch bei Rüstungsträgern verschiedener Größenkategorien bleibt das Verhältnis der zRF und zGF gleich, jedoch erhöht oder verringert sich das Gesamtgewicht mit der Fertigungsgröße durch die Materialmenge. Diese Gewichtsveränderung wird dargestellt durch den ZUSÄTZLICHEN GRÖßENGEWICHTSFAKTOR (GGF).

Einem Zwei- oder Vierbeiner eine Rüstung anzulegen dauert GRS SR, mit einem Helfer halbiert sich die Zeit.

ZWEIFEINER	zRF	zGF	VIERFEINER	zRF	zGF
Kopf	0,1	0,2	Kopf	0,2	0,8
Brust	0,2	0,1	Brust	0,2	0,2
Rücken	0,2	0,1	Flanken	0,2	0,2
Bauch	0,2	0,1	Hintern	0,2	0,2
Arme	2 × 0,05	2 × 0,1	Vorderbeine	2 × 0,05	2 × 0,15
Beine	2 × 0,1	2 × 0,15	Hinterbeine	2 × 0,05	2 × 0,15

GRÖßE	GGF	GRÖßE	GGF
Troll	4	Elefant	4
Mensch	1	Großpferd	1
Zwerg	0,75	Kleinpferd	0,75
Kind	0,5	Wildschwein	0,5
Kleinkind	0,25	Großhund	0,25
Puppe	0,125	Kleinhund	0,125
<i>Fettleibig</i>	×1,5	<i>Fettleibig</i>	×1,5

RÜSTUNGSMATERIAL UND VERSTÄRKUNGEN

Die Vielzahl möglicher Ausprägungen und Variationen von Rüstungen kann durch die Kombination verschiedener Materialien und *Verstärkungen* abgebildet werden. Als Grundmaterialien werden üblicherweise wattierte Stoffrüstungen, Lederrüstungen oder Metallrüstungen verwendet. *Steife* Materialien wie Hartleder oder Plattenpanzer sind zwar schwieriger zu verarbeiten, bieten dafür aber ein höheres Schutzpotential.

Sowohl *steife* Rüstungen als auch alle anderen Metallrüstungen erfordern das Tragen von passender Unterkleidung. Unterzeug besteht meist aus Stoff und muss *robust* gefertigt sein. Ist es zusätzlich *gefüttert*, bietet es in jeder bedeckten Zone einen stofflichen zRS von +1 und erzeugt entsprechende gBE. Fehlende Unterkleidung erhöht die BEHINDERUNG (BE) um +1.

Jedes Material hat einen maximalen MATERIALRÜSTUNGSSCHUTZ (mRS), den es in einer Trefferzone bieten kann. Darüber hinaus gibt der RELATIVE BEHINDERUNGSGRAD (rBG) an, wie viel gBE für jeden Punkt gRS aus dem Material entsteht. Das RELATIVE RÜSTUNGSGEWICHT (rGW) ist ein Faktor, der das Materialgewicht in Stein für jeden Punkt RÜSTUNGSSCHUTZ (RS) angibt, ausgehend von der vollständigen Bedeckung des Körpers.

Werden Rüstungsmaterialien kombiniert, fügt man dem Grundmaterial ein zweites Material hinzu indem man es beispielsweise vernietet, eine Lage Kettenringe aufbringt, Metallplatten einnäht oder als überlappende Schuppen vernäht. Auch der Schutz von Schwachstellen wie Gelenken in *steifen* Rüstungen durch das zweite, flexiblere Material wird als *Verstärkung* behandelt.

Mit einer solchen *Verstärkung* erhöht sich der maximale Rüstungsschutz der Materialkombination in einer Zone um den mRS des *verstärkenden* Materials. Der BEHINDERUNGSGRAD und das RELATIVE RÜSTUNGSGEWICHT setzen sich dann aus den Teilmaterialeigenschaften zusammen, gewichtet nach ihrem Anteil am kombinierten mRS.

UNTERZEUG	RS	gBE	STEIN	BEARBEITUNGSTAPELL	HANDWERK
Robuste Kleidung	0	0,0	1,5	Schneidern (Rüstungen)	angesehen
Robuste gefütterte Kleidung	1	1,0	2,0	Schneidern (Rüstungen)	angesehen
RÜSTUNGSMATERIAL	mRS	rBG	rGW	BEARBEITUNGSTAPELL	HANDWERK
Wattierter Stoff	2	1,0	4,0	Schneidern (Rüstungen)	angesehen
Schwerleder	2	0,9	4,4	Ledarbeiten (Rüstungen)	angesehen
Hartleder, <i>steif</i>	3	0,9	4,4	Ledarbeiten (Rüstungen)	angesehen
Kettengeflecht	5	0,8	5,2	Grobschmied (Sarwirker)	angesehen
Plattenteile, <i>steif</i>	6	0,8	4,0	Grobschmied (Plättner)	edel
VERSTÄRKUNG	mRS	rBG	rGW	BEARBEITUNGSTAPELL	HANDWERK
Nieten, Plättchen	1	0,8	5,2	Grobschmied (Plättner)	angesehen
Kettenringe	2	0,8	5,2	Grobschmied (Sarwirker)	angesehen
Platten, Schuppen	3	0,8	4,0	Grobschmied (Plättner)	edel

HANDWERKLICHE VERBESSERUNG

Ein gekonnter Rüstungsmacher ist in der Lage, durch besonders geschickte Anpassungen eine *hervorragende* Rüstung herzustellen, welche bei gleichem Schutz und Gewicht die Bewegung weniger einschränken. Rüstungen aus *steifem* Grundmaterial können zudem als abgestimmte *Komplettrüstung* angefertigt werden; solche Rüstungen bieten durch optimiertes Zusammenwirken der Einzelteile zusätzlichen Schutz in allen Zonen mit mindestens 75% Abdeckung, die an eine andere Trefferzone mit derselben *Komplettrüstung* angrenzen. Dieser Vorteil entfällt bei Kombination mit anderen Rüstungsteilen in derselben Zone.

OPTIONAL: ALTERNATIVE MATERIALIEN

Die angegebenen Werte beziehen sich stets auf einfache Materialien wie Wolle, Leinen, Leder oder Stahl; diese Materialien sind jedoch nicht immer bei der Herstellung verfügbar oder erwünscht, da es noch eine große Bandbreite weitaus kostbarere Werkstoffe gibt. Einige Materialien sind außerdem widerstandsfähiger gegen Feuer oder Korrosion, oder haben inhärentes magisches Potential.

Die aufgeführten Materialerschwernisse gelten zusätzlich zu dem Probenaufschlag durch *Verstärkung*. Besonderheiten wie Feuerfestigkeit der *Verstärkung* schützen die restliche Rüstung nicht ausreichend, um ihr denselben Effekt zu verleihen; ebenso schützt feuerfestes Grundmaterial kein äußeres Verstärkungsmaterial.

Metalle und magische Metalle können in Nietenform, als Kettenringe oder als Platten zur *Verstärkung* einer Rüstung genutzt werden. Dabei bleibt der mRS der *Verstärkung* erhalten, Nieten und Kettenringe übernehmen aber den rBG und das rGW der Kettengeflechtvariante, Plattenverstärkung den rBG und das rGW der Plattenteilvariante. Die Probendauer und Erschwernis der Materialverarbeitung ist für alle *Verstärkungen* gleich der Kettengeflechtvariante, zuzüglich der Erschwernis durch das eigentliche *Verstärken*.

NICHTMETALLE GRUNDMATERIAL	mRS	rBG	rGW	PROBE	ZEIT	PREIS JE STEIN	SONSTIGES
Wolle und Leinen	2	1,0	4,0	+0	8 h	3 S	warm
Elfenbausch ^Ω	2	1,0	3,8	+3	8 h	125 S	warm
Einfacher Pelz	1	1,0	4,4	+0	8 h	2 S	sehr warm
Teurer Pelz	2	1,0	4,4	+3	8 h	9 S	sehr warm
Grobleder	1	0,9	4,4	+0	8 h	3 S	
Schwerleder	2	0,9	4,4	+0	8 h	5 S	
Drachenleder ^Ω	2	0,9	4,2	+3	8 h	unverkäuf.	feuerfest
Hartleder, <i>steif</i>	3	0,9	4,4	+3	8 h	10 S	
Iryanhartleder ^Ω , <i>steif</i>	3	0,9	4,2	+6	8 h	20 S	feuerfest
Hartholz ^Ω , <i>steif</i>	3	0,9	4,4	+3	8 h	10 S	

NICHTMETALLE VERSTÄRKUNG	mRS	rBG	rGW	PROBE	ZEIT	PREIS JE STEIN	SONSTIGES
Hartlederplättchen	1	0,8	5,2	+0	16 h	10 S	
Iryanhartlederplättchen ^Ω	1	0,8	5,0	+3	16 h	20 S	feuerfest
Hartholzplättchen ^Ω	1	0,8	5,2	+0	16 h	10 S	
Beinplättchen	1	0,8	5,2	+0	16 h	5 S	
Drachenschuppen ^Ω	3	0,8	3,8	+3	16 h	unverkäuf.	feuerfest

METALLE KETTENGEFLECHT	mRS	rBG	rGW	PROBE	ZEIT	PREIS JE STEIN	SONSTIGES FEUERFEST
Bronze	5	0,8	5,2	+0	16 h	40 S	
Unreines Eisen	4	0,8	5,4	+2	16 h	20 S	
Guter Stahl	5	0,8	5,2	+0	16 h	40 S	
Zwergestahl	5	0,8	5,0	-1	16 h	160 S	
Zwergensilberstahl	6	0,7	4,8	+5	16 h	330 S	
Zwergensilber	6	0,6	4,6	+7	16 h	500 S	korrosionsfest
Silber	5	0,8	5,2	+0	16 h	250 S	korrosionsfest
Mondsilber	5	0,9	5,4	+0	16 h	750 S	korrosionsfest

METALLE PLATTENTEILE, STEIF	mRS	RBG	RGW	PROBE	ZEIT	PREIS JE STEIN	SONSTIGES FEUERFEST
Bronze	6	0,8	4,0	+3	8 h	40 S	
Unreines Eisen	5	0,8	4,2	+5	8 h	20 S	
Guter Stahl	6	0,8	4,0	+3	8 h	40 S	
Zwergenstahl	6	0,8	4,0	+2	8 h	160 S	
Zwergensilberstahl	7	0,7	3,8	+8	8 h	330 S	
Zwergensilber	7	0,6	3,6	+10	8 h	500 S	korrosionsfest
Silber	6	0,8	4,0	+3	8 h	250 S	korrosionsfest
Mondsilber	6	0,9	4,2	+3	8 h	750 S	korrosionsfest

MAGISCHE METALLE KETTENGEFLECHT	mRS	RBG	RGW	PROBE	ZEIT	PREIS JE STEIN	SONSTIGES FEUERFEST, MAGISCH
Meteoreisen	6	*	*	+1w6	16 h	5 D	*siehe Meteoreisen S. 40
Mindorium ^Ω (50%)	4	0,9	5,4	+0	16 h	100 D	Schutz vor Geistern
Mindorium ^Ω (75%)	4	1,0	5,6	+0	16 h	150 D	Schutz vor und Resistenz gegen Geister
Arkanium ^Ω (50%)	5	0,9	5,4	+0	16 h	1.000 D	
Endurium ^Ω (50%)	6	0,8	4,9	+7	24 h	6.000 D	
Endurium ^Ω (100%)	6	0,7	4,8	+12	32 h	12.000 D	
Titanium ^Ω (10%)	7	0,8	4,7	+6	20 h	20.000 D	
Titanium ^Ω (25%)	7	0,7	4,6	+9	24 h	50.000 D	
Titanium ^Ω (50%)	7	0,6	4,5	+12	32 h	100.000 D	
Titanium ^Ω (100%)	7	0,5	4,4	+15	64 h	200.000 D	

MAGISCHE METALLE PLATTENTEILE, STEIF	mRS	RBG	RGW	PROBE	ZEIT	PREIS JE STEIN	SONSTIGES FEUERFEST, MAGISCH
Meteoreisen	7	*	*	+3+1w6	8 h	5 D	*siehe Meteoreisen S. 40
Mindorium ^Ω (50%)	5	0,9	4,2	+3	8 h	100 D	Schutz vor Geistern
Mindorium ^Ω (75%)	5	1,0	4,4	+3	8 h	150 D	Schutz vor und Resistenz gegen Geister
Arkanium ^Ω (50%)	6	0,9	4,2	+3	8 h	1.000 D	
Endurium ^Ω (50%)	7	0,8	3,9	+10	12 h	6.000 D	
Endurium ^Ω (100%)	7	0,7	3,8	+15	16 h	12.000 D	
Titanium ^Ω (10%)	8	0,8	3,8	+9	10 h	20.000 D	
Titanium ^Ω (25%)	8	0,7	3,7	+12	12 h	50.000 D	
Titanium ^Ω (50%)	8	0,6	3,6	+15	16 h	100.000 D	
Titanium ^Ω (100%)	8	0,5	3,5	+18	32 h	200.000 D	

METEOREISEN

Bei Meteoreisen handelt es sich nicht um eine einzelnes Metall, sondern um eine kaum unterscheidbare Gruppe magnetisierter Legierungen. Die Verarbeitung ist ein unberechenbarer Prozess: durch die Aufnahme und Absonderung verschiedener Stoffe verändert das Meteoreisen seinen RBG und sein RGW während des Schmiedevorgangs, sodass die finalen Werte erst nach Fertigstellung ausgewürfelt werden.

BEHINDERUNG	GEWICHT			
	1w6	RBG	1w6	KETTE RGW
1	1,0	1	5,4	4,3
2	0,9	2	5,3	4,2
3	0,8	3	5,2	4,1
4	0,8	4	5,1	4,0
5	0,7	5	5,0	3,9
6	0,6	6	4,9	3,8

HERSTELLUNG VON RÜSTUNGEN

Für eine neue Rüstung müssen zuerst Materialkombination und Rüstungsform ausgesucht werden. Anhand der ungefähren Bedeckung der einzelnen Körperregionen wird der zRS in jeder Zone festgelegt. Der zRS muss zwischen 0 bei keiner Abdeckung und dem kombinierten mRS der Materialien bei Vollabdeckung liegen.

Das Verhältnis dieser zRS zu dem möglichen mRS ist die RÜSTUNGSABDECKUNG DER ZONE (zRA). Der Abdeckungswert ist vor allem für Rüstungskombinationen wichtig, da eine Gesamtabdeckung der Zone von mehr als 100% zusätzliche BE in Höhe des zRF für jede angefangene 50% *Überlappung* verursacht. Unterzeug zählt nicht zur Abdeckung und *Überlappung*.

Das Rüstungsgewicht setzt sich aus den Gewichten des Grundmaterials und der *Verstärkung* in jeder Zone zusammen. Der Einfachheit halber wird davon ausgegangen, dass bei der Herstellung dasselbe Gewicht an Material notwendig ist und kein Verschnitt verloren geht.

WERT	BERECHNUNG	BESONDERHEIT	WERT	MODIFIKATION
Abdeckung (zRA)	$= \frac{zRS}{mRS_1 + mRS_2}$	<i>Überlappung</i>	GBE	+zRF je angefangene 50%
Gesamt-RS (gRS)	$= \sum(zRS \times zRF)$	<i>Hervorragend</i>	rBG	-0, 2 für alle Materialien
Gesamt-BE (gBE)	$= \sum(zRA \times zRF) \times \sum(mRS \times rBG)$	<i>Komplettrüstung</i>	zRS	+1 nach zRA-Berechnung
Gewicht in Stein	$= \sum(zRA \times zGF) \times \sum(mRS \times rGW) \times GGF$			

Für die Herstellung muss das 15-fache des gRS-Beitrags als TAP* für alle Materialien in den Bearbeitungsalenten gesammelt werden. Erschwernisse durch *Verstärkung*, Grundmaterial und handwerkliche *Verbesserungen* gelten für alle dieser Proben gleichermaßen. Jede *Verbesserung* verdoppelt die Probendauer aller Proben.

GRUNDMATERIAL	PROBE	ZEIT	BESONDERHEIT	PROBE	ZEIT
Wattierter Stoff	+0	8 h	<i>verstärkt</i>	+3	
Schwerleder	+0	8 h	<i>hervorragend</i>	+5	×2
Hartleder, <i>steif</i>	+3	8 h	<i>Komplettrüstung</i>	+3	×2
Kettengeflecht	+0	16 h			
Plattenteile, <i>steif</i>	+3	8 h			

VERSTÄRKUNG	PROBE	ZEIT	WERT	BERECHNUNG
Nieten, Plättchen	+0	16 h	Grundmaterial-TAP*	$= 15 \times \sum(zRA \times zRF) \times mRS_1$
Kettenringe	+0	16 h	Verstärkungs-TAP*	$= 15 \times \sum(zRA \times zRF) \times mRS_2$
Platten, Schuppen	+0	16 h		

PASSFORM UND ANPASSUNG

Nicht jedem passt dieselbe Rüstung. Eine gebraucht gekaufte oder zufällig 'gefundene' Rüstung passt ihrem neuen Träger nur in einem Teil der Fälle; ist sie für dieselbe Größe (siehe Größentabelle) und Anatomie gefertigt, kann sie zumindest getragen werden. Handelt es sich um eine *steife* Rüstung passt sie bei einer 1 auf 1w6, flexiblere Rüstungen passen bei 1 – 3. Ist die Rüstung tragbar aber unpassend, steigt die BE um +1.

Eine Rüstung an einen neuen Träger anzupassen erfordert bei einer nicht *verbesserten* Rüstung nur die Hälfte der TAP*, verläuft aber ansonsten wie bei der normalen Herstellung. Handelt es sich um eine *verbesserte* Rüstung oder wird sie auf eine andere Größe oder Anatomie umgearbeitet, muss sie neu hergestellt werden. Die Materialien der ursprünglichen Rüstung können dafür vollständig wiederverwendet werden.

RECHENBEISPIEL: EINFACHES KETTENHEMD FÜR EINEN ZWERG

Hardoxa möchte ihrem ausgewachsenen zwergischen Sohn Hardorix (GGF 0,75), der bald als Abenteurer die Binge verlassen möchte, ein neues Kettenhemd mit auf den Weg geben. Es soll an den Armen etwas weiter als bis zu den Ellenbeugen gehen und an den Beinen gerade über die Knie hinaus, der Kopfausschnitt soll etwas weiter werden damit sich der Bart nicht verfängt und später nichts einer Kettenhaube im Weg ist. Damit ergeben sich für Kettengeflecht (MRS 5, RBG 0,8, RGW 5,2) in den Trefferzonen folgende Rüstungswerte:

KETTENHEMD: KETTENGEFLECHT, HALBLANG						
ZONE	zRS	zRA	zRS × zRF	zRA × zRF	zRA × zGF	
BRUST	4	$\frac{4}{5}$	$4 \times 0,2 = 0,8$	$\frac{4}{5} \times 0,2 = 0,16$	$\frac{4}{5} \times 0,1 = 0,08$	
RÜCKEN	4	$\frac{4}{5}$	$4 \times 0,2 = 0,8$	$\frac{4}{5} \times 0,2 = 0,16$	$\frac{4}{5} \times 0,1 = 0,08$	
BAUCH	5	$\frac{5}{5}$	$5 \times 0,2 = 1$	$\frac{5}{5} \times 0,2 = 0,2$	$\frac{5}{5} \times 0,1 = 0,1$	
ARME	3	$\frac{3}{5}$	$3 \times 2 \times 0,05 = 0,3$	$\frac{3}{5} \times 2 \times 0,05 = 0,06$	$\frac{3}{5} \times 2 \times 0,1 = 0,12$	
BEINE	3	$\frac{3}{5}$	$3 \times 2 \times 0,1 = 0,6$	$\frac{3}{5} \times 2 \times 0,1 = 0,12$	$\frac{3}{5} \times 2 \times 0,15 = 0,18$	
			$\sum zRS \times zRF$	$\sum zRA \times zRF$	$\sum zRA \times zGF$	
			0,8 + 0,8 + 1 + 0,3 + 0,6 = 3,5	0,16 + 0,16 + 0,2 + 0,06 + 0,12 = 0,7	0,08 + 0,08 + 0,1 + 0,12 + 0,18 = 0,56	

Sie benötigt nun also 10,92 St (437 U) Stahldraht um Ringe zu formen und zu verflechten. Die Arbeit erfordert insgesamt 53 TAP* in *Grobschmied (Sarwirker)* und jede der unerschwerten Proben dauert 16 h. Damit bräuchte sie bei einem TALENTWERT (TAW) von 10 mindestens 96 h (12 Werktage) um das Kettenhemd neu herzustellen. Würde sie stattdessen das ausgediente Kettenhemd seines älteren Bruders umarbeiten, wären nur $\frac{52,5}{2} = 26,25 \rightarrow 26$ TAP* notwendig, was einer Mindestarbeitszeit von 48 h (6 Werktage) entspricht.

WERT	BERECHNUNG
Gesamtzuschutz (gRS)	= 3,5
Behinderung (gBE)	= $0,7 \times (5 \times 0,8) = 2,8$
Gewicht in Stein	= $0,56 \times (5 \times 5,2) \times 0,75 = 10,92$
WERT	BERECHNUNG
Grundmaterial-TAP*	= $15 \times 0,7 \times 5 = 52,5 \rightarrow 53$
Grundmaterial-Zeit	= 16 h
Probenschwernis	= +0

Zu seinem Kettenhemd soll Hardorix noch schöne schwere, kniehohe Lederstiefel und eine Schwerlederhose (beide MRS 2, RBG 0,9, RGW 4,4) dazu bekommen. Dafür greift seine Mutter noch zum Lederwerkzeug:

SCHWERE KNIESTIEFEL: SCHWERLEDER, KNIEHOCH						
ZONE	zRS	zRA	zRS × zRF	zRA × zRF	zRA × zGF	
BEINE	1	$\frac{1}{2}$	$1 \times 2 \times 0,1 = 0,2$	$\frac{1}{2} \times 2 \times 0,1 = 0,1$	$\frac{1}{2} \times 2 \times 0,15 = 0,15$	
			$\sum zRS \times zRF$	$\sum zRA \times zRF$	$\sum zRA \times zGF$	
			0,2	0,1	0,15	
WERT			BERECHNUNG	WERT	BERECHNUNG	
Gesamtzuschutz (gRS)	=		0,2	Grundmaterial-TAP*	=	$15 \times 0,1 \times 2 = 3$
Behinderung (gBE)	=		$0,1 \times (2 \times 0,9) = 0,18$	Grundmaterial-Zeit	=	8 h
Gewicht in Stein	=		$0,15 \times (2 \times 4,4) \times 0,75 = 0,99$	Probenschwernis	=	+0

SCHWERLEDERHOSE: SCHWERLEDER, AB DER HÜFTE

ZОНЕ	zRS	zRA	zRS × zRF	zRA × zRF	zRA × zGF
BAUCH	1	$\frac{1}{2}$	$1 \times 0,2 = 0,2$	$\frac{1}{2} \times 0,2 = 0,1$	$\frac{1}{2} \times 0,1 = 0,05$
BEIÑE	2	$\frac{2}{2}$	$2 \times 2 \times 0,1 = 0,4$	$\frac{2}{2} \times 2 \times 0,1 = 0,2$	$\frac{2}{2} \times 2 \times 0,15 = 0,3$
			$\sum zRS \times zRF$	$\sum zRA \times zRF$	$\sum zRA \times zGF$
			0,2 + 0,4 = 0,6	0,1 + 0,2 = 0,3	0,05 + 0,3 = 0,35

WERT	BERECHNUNG	WERT	BERECHNUNG
Gesamtschutz (gRS)	= 0,6	Grundmaterial-TAP*	= $15 \times 0,3 \times 2 = 9$
Behinderung (gBE)	= $0,3 \times (2 \times 0,9) = 0,54$	Grundmaterial-Zeit	= 8 h
Gewicht in Stein	= $0,35 \times (2 \times 4,4) \times 0,75 = 2,31$	Probenerschwernis	= +0

Für Hose und Stiefel benötigt Hardoxa also noch 3,3 St (132 U) Schwerleder. Die Stiefel benötigen insgesamt 8 h (1 Werktag) zur Fertigung, die Hose ebenfalls mindestens 8 h (1 Werktag). Somit dauert die Herstellung der gesamten neuen Zwergenabenteurerkleidung 112 h (14 Werktage). Durch die *Überlappung* am Bauch ($\frac{5}{5} + \frac{1}{2} = 150\%$) und an den Beinen ($\frac{3}{5} + \frac{2}{2} + \frac{1}{2} = 210\%$) behindert die Rüstungskombination mehr als üblich. Als Kombination ergeben sich daher folgende Rüstungswerte:

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEIÑE	GRS	GBE	GEWICHT
Kettenhemd		4	4	5	3	3	3,6	2,80	10,92 St
Schwerlederhose				1		2	0,6	0,54	2,31 St
Kniestiefel						1	0,2	0,18	0,99 St
<i>Bauchüberlappung</i>								+0,2	
<i>Beinüberlappung</i>								+0,6	
GESAMTRÜSTUNG	0	4	4	6	3	6	4,4	4,32	14,22 St

Wahrscheinlich wird sich Hardorix (sobald er die Reichweite der Binge verlassen hat) doch dazu entscheiden die Hose gegen leichtere Kleidung auszutauschen; dann wäre zwar sein Bauch weniger gepolstert (zRS 5) und die Beine nicht ganz so gut geschützt (zRS 4), aber er hätte deutlich mehr Bewegungsfreiheit ohne all zu viel Schutz einzubüßen (gRS 3,8 bei gBE 3,18).

RECHENBEISPIEL: HERVORRAGENDE EISENROBE FÜR EINEN

MENSCHEN

Der fettleibige Händler Al'Fressir (GGF 1,5) befürchtet jederzeit einen Anschlag durch einen seiner skrupellosen Konkurrenten. Damit er sich auf den Straßen sicherer fühlen kann ohne offensichtlich eine Rüstung zu tragen, gibt er eine *hervorragende* wattierte Stoffrobe (MRS 2, RBG 1, RGW 4) mit Plattenverstärkung (MRS 3, RBG 0,8, RGW 4) in Auftrag. Sie soll bodenlang mit langen Ärmeln sein und zumindest den Hals mit einem Stehkragen schützen. Damit ergeben sich in den Trefferzonen folgende Rüstungswerte:

EISENROBE: WATTIERTER STOFF MIT PLATTEN, BODENLANG MIT STEHKRAGEN						
ZONE	zRS	zRA	zRS × zRF	zRA × zRF	zRA × zGF	
KOPF	1	$\frac{1}{5}$	$1 \times 0,1 = 0,1$	$\frac{1}{5} \times 0,1 = 0,02$	$\frac{1}{5} \times 0,2 = 0,04$	
BRUST	5	$\frac{1}{5}$	$5 \times 0,2 = 1$	$\frac{1}{5} \times 0,2 = 0,2$	$\frac{1}{5} \times 0,1 = 0,1$	
RÜCKEN	5	$\frac{1}{5}$	$5 \times 0,2 = 1$	$\frac{1}{5} \times 0,2 = 0,2$	$\frac{1}{5} \times 0,1 = 0,1$	
BAUCH	5	$\frac{1}{5}$	$5 \times 0,2 = 1$	$\frac{1}{5} \times 0,2 = 0,2$	$\frac{1}{5} \times 0,1 = 0,1$	
ÄRME	5	$\frac{1}{5}$	$5 \times 2 \times 0,05 = 0,5$	$\frac{1}{5} \times 2 \times 0,05 = 0,1$	$\frac{1}{5} \times 2 \times 0,1 = 0,2$	
BEIÑE	5	$\frac{1}{5}$	$5 \times 2 \times 0,1 = 1$	$\frac{1}{5} \times 2 \times 0,1 = 0,2$	$\frac{1}{5} \times 2 \times 0,15 = 0,3$	
			$\sum zRS \times zRF$	$\sum zRA \times zRF$	$\sum zRA \times zGF$	
			0,1 + 1 + 1 + 1 + 0,5 + 1 = 4,6	0,02 + 0,2 + 0,2 + 0,2 + 0,1 + 0,2 = 0,92	0,04 + 0,1 + 0,1 + 0,1 + 0,2 + 0,3 = 0,84	

Der Rüstungsmacher benötigt nun also 10,08 St (403 U) Stoff und 15,12 St (605 U) Stahl, der als *Verstärkung* darin eingenäht werden. Die Arbeit erfordert insgesamt 28 TAP* in *Schneidern (Rüstungen)* und 41 TAP* in *Grobschmied (Plättner)*. Jede der Herstellungsproben ist um +8 (+3 aus *verstärkt*, +5 aus *hervorragend*) erschwert; beim *Schneidern* dauern sie jeweils 16 h, als *Grobschmied* 32 h.

Damit bräuchte ein Meister beider Handwerke mit jeweils TAW 16 und sehr gutem Werkzeug (-7) mindestens 96 h (12 Werkzeuge) Schmiedezeit und 32 h (4 Werkzeuge) Schneiderzeit um die Eisenrobe herzustellen. Eine kostspielige Angelegenheit, die Al'Fressir aber sein Leben wert ist.

WERT	BERECHNUNG
Gesamtzuschutz (GRS)	= 4,6
Behinderung (GBE)	= $0,92 \times (2 \times 0,8 + 3 \times 0,6)$ = 3,13
Grundmaterial in Stein	= $0,84 \times (2 \times 4) \times 1,5 = 10,08$
Verstärkung in Stein	= $0,84 \times (3 \times 4) \times 1,5 = 15,12$
Gewicht in Stein	= $10,08 + 15,12 = 25,2$

WERT	BERECHNUNG
Grundmaterial-TAP*	= $15 \times 0,92 \times 2 = 27,6 \rightarrow 28$
Verstärkungs-TAP*	= $15 \times 0,92 \times 3 = 41,4 \rightarrow 41$
Grundmaterial-Zeit	= $8 \times 2 = 16$ h
Verstärkungs-Zeit	= $16 \times 2 = 32$ h
Probenschwernis	= (+3) + (+5) = +8

RECHENBEISPIEL: LEICHTE AMAZONENRÜSTUNG MIT ERWEITERUNG

Die Amazone Leona Schwarzmähne soll zum offiziellen Ordenseintritt eine leichte Amazonenrüstung samt Helm erhalten. Die Hauptrüstung besteht aus einem Bronzeharnisch (mRS 6, rBG 0,8, rGW 4) mit freien Schultern und zugehörigem Vollhelm als *Kompletrüstung*. Damit ergeben sich in den Trefferzonen folgende Rüstungswerte für die Hauptrüstung:

AMAZONENHARNISCH UND -HELM: PLATTENTEILE, SCHULTERFREI						
ZONE	zRS	zRA	zRS×zRF	zRA×zRF	zRA×zGF	
KOPF	5 + 1	$\frac{5}{6}$	$6 \times 0,1 = 0,6$	$\frac{5}{6} \times 0,1 = 0,083$	$\frac{5}{6} \times 0,2 = 0,167$	
BRUST	5 + 1	$\frac{5}{6}$	$6 \times 0,2 = 1,2$	$\frac{5}{6} \times 0,2 = 0,167$	$\frac{5}{6} \times 0,1 = 0,083$	
RÜCKEN	5 + 1	$\frac{5}{6}$	$6 \times 0,2 = 1,2$	$\frac{5}{6} \times 0,2 = 0,167$	$\frac{5}{6} \times 0,1 = 0,083$	
BAUCH	5 + 1	$\frac{5}{6}$	$6 \times 0,2 = 1,2$	$\frac{5}{6} \times 0,2 = 0,167$	$\frac{5}{6} \times 0,1 = 0,083$	
			$\sum zRS \times zRF$	$\sum zRA \times zRF$	$\sum zRA \times zGF$	
			0,6 + 1,2 + 1,2 + 1,2 = 4,2	0,083 + 0,167 + 0,167 + 0,167 = 0,584	0,167 + 0,083 + 0,083 + 0,083 = 0,416	

Die Schmiedin benötigt also 9,98 St (399 U) Bronze für den Harnisch samt Helm. Die Arbeit erfordert insgesamt 28 TAP* in *Grobschmied (Plättner)*. Jede der um +6 (+3 aus Material, +3 aus *Kompletrüstung*) erschwerten Proben dauert 16 h.

Damit bräuchte sie mit TAW 16 und sehr gutem Werkzeug (-7) mindestens 64 h (8 Werktage) Schmiedezeit um die *Kompletrüstung* herzustellen. Der Harnisch wiegt am Ende 5,98 St (239 U), der Helm 4 St (160 U); wird der Helm ohne den Harnisch getragen, bietet er keinen Schutz aus *Kompletrüstung*.

Hinzu kommen noch ein kurzer Schwerlederstreifenschurz (mRS 2, rBG 0,9, rGW 4,4) mit Nieten (mRS 1, rBG 0,8, rGW 4,4) und Bronzeschienen (mRS 6, rBG 0,8, rGW 4) für Unterarme und Schienbeine, die nicht mehr zur *Kompletrüstung* gehören.

STREIFENSCHURZ: SCHWERLEDER MIT NIETEN, KNIEFREI						
ZONE	zRS	zRA	zRS×zRF	zRA×zRF	zRA×zGF	
BEIÑE	1	$\frac{1}{3}$	$1 \times 2 \times 0,1 = 0,2$	$\frac{1}{3} \times 2 \times 0,1 = 0,067$	$\frac{1}{3} \times 2 \times 0,15 = 0,1$	
			$\sum zRS \times zRF$	$\sum zRA \times zRF$	$\sum zRA \times zGF$	
			0,2	0,067	0,1	
WERT	BERECHNUNG		WERT	BERECHNUNG		
Gesamtsschutz (gRS)	= 0,2		Grundmaterial-TAP*	= $15 \times 0,067 \times 2 = 2,01 \rightarrow 2$		
Behinderung (gBE)	= $0,067 \times (2 \times 0,9 + 1 \times 0,8) = 0,17$		Verstärkungs-TAP*	= $15 \times 0,067 \times 1 = 1,01 \rightarrow 1$		
Grundmaterial in Stein	= $0,067 \times (2 \times 4,4) \times 1 = 0,59$		Grundmaterial-Zeit	= 8 h		
Verstärkung in Stein	= $0,067 \times (1 \times 5,2) \times 1 = 0,35$		Verstärkungs-Zeit	= 16 h		
Gewicht in Stein	= $0,59 + 0,35 = 0,94$		Probenschwernis	= +3		

ARM- UND BEIENSCHIENEN: PLATTENTEILE, HALBLANG

ZONE	zRS	zRA	zRS × zRF	zRA × zRF	zRA × zGF
ARME	3	$\frac{3}{6}$	$3 \times 2 \times 0,05 = 0,3$	$\frac{3}{6} \times 2 \times 0,05 = 0,05$	$\frac{3}{6} \times 2 \times 0,1 = 0,1$
BEIENE	2	$\frac{2}{6}$	$2 \times 2 \times 0,1 = 0,4$	$\frac{2}{6} \times 2 \times 0,1 = 0,067$	$\frac{2}{6} \times 2 \times 0,15 = 0,1$
			$\sum zRS \times zRF$	$\sum zRA \times zRF$	$\sum zRA \times zGF$
			0,3 + 0,6 = 0,9	0,05 + 0,067 = 0,117	0,1 + 0,1 = 0,2

WERT	BERECHNUNG	WERT	BERECHNUNG
Gesamtschutz (gRS)	= 0,9	Grundmaterial-TAP*	= $15 \times 0,15 \times 6 = 10,5 \rightarrow 11$
Behinderung (gBE)	= $0,117 \times (6 \times 0,8) = 0,56$	Grundmaterial-Zeit	= 8 h
Gewicht in Stein	= $0,2 \times (6 \times 4) \times 1 = 4,8$	Probenerschwernis	= +3

Für die ergänzenden Rüstungsteile benötigt die Schmiedin also weitere 5,15 St (206 U) Bronze und 0,59 St (24 U) Schwerleder. Der Streifenschurz benötigt insgesamt 24 h (3 Werktag) zur Fertigung, die Bronzeschienen mindestens 8 h (1 Werktag). Somit sind für die gesamte Amazonenrüstung 15,13 St (605 U) Bronze und 0,59 St (24 U) Schwerleder notwendig, die Herstellung benötigt bei einer einzelnen Rüstungsmacherin mindestens 96 h (12 Werktag). Als Kombination ergeben sich folgende Rüstungswerte:

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ARME	BEIENE	GRS	GBE	GEWICHT
Amazonenharnisch		5 + 1	5 + 1	5 + 1			3,6	3,34	5,98 St
Amazonenhelm	5 + 1						0,6	0,40	4,00 St
Streifenschurz						1	0,2	0,17	0,94 St
Armschienen					3		0,3	0,32	2,40 St
Streifenschurz						2	0,4	0,32	2,40 St
GESAMTRÜSTUNG	6	6	6	6	3	3	5,2	4,47	15,72 St

RÜSTUNGSBEISPIELE: WATTIERTER STOFF

Reicht dicke Kleidung nicht aus um sich vor ungewollter Gewalt zu schützen, ist die naheliegendste Erweiterung der Rüstung: mehr Stoff, entweder als mehrere zusätzliche Lagen oder gestopfte gesteppte Taschen. Diese Machart erfreut sich durch die günstige Herstellung und das komfortable Tragegefühl überall großer Beliebtheit.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Polsterwams (kurz, armfrei)	0	2	2	2	0	0	1,2	1,2	96 U
Gambeson (kurz, Halbarm)	0	2	2	2	1	0	1,3	1,3	128 U
Gambeson (kurz, Langarm)	0	2	2	2	2	0	1,4	1,4	160 U
Tuchrüstung (knielang, Halbarm)	0	2	2	2	1	1	1,5	1,5	176 U
Schwere Tunika (knielang, Langarm)	0	2	2	2	2	1	1,6	1,6	208 U
Schwerer Kaftan (lang, Langarm)	0	2	2	2	2	2	1,8	1,8	256 U
Schwerer Turban (gesichtsfrei)	1	0	0	0	0	0	0,1	0,1	64 U
Schwerer Turban (verdeckt)	2	0	0	0	0	0	0,2	0,2	64 U

WATTIERTER STOFF (KETTENVERSTÄRKT)

Gerade im Süden wird wattierter Stoff gerne als Grundlage für Kettenringe genutzt oder durch solche ergänzt um das Gewicht gegenüber reinem Kettengeflecht bei ähnlichem Schutz zu verringern. Im Vergleich zum Leder hat kettenverstärkter Stoff den Vorteil, die Wärme weniger zu stauen.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Ringmantel (knielang, Halbarm)	0	4	4	4	2	2	3	2,7	405 U
Schwerer Turban mit Kettenkragen (verdeckt)	4	1	1	0	0	0	0,8	0,72	184 U

WATTIERTER STOFF (PLATTENVERSTÄRKT)

Nicht nur Futterstoffe eignen sich zur Verstärkung gesteppter Rüstkleidung; auch handtellergroße Metallplatten werden eingenäht um den Träger fast vollständig vor feindlichen Messerangriffen zu schützen, ohne dass die Rüstung auf den ersten Blick zu erkennen wäre. Die Unauffälligkeit und das geringe Gewicht plattenverstärkter Stoffrüstungen sprechen vor allem unbeliebte Wohlhabende und Würdenträger in gefährlichen Regionen an.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Eisenweste (kurz, armfrei)	0	5	5	5	0	0	3	2,64	240 U
Eisenmantel (knielang, Halbarm)	0	5	5	5	2	2	3,6	3,17	400 U
Eisenrobe (lang, Langarm)	1	5	5	5	5	5	4,6	4,05	672 U

RÜSTUNGSBEISPIELE: SCHWERLEDER

Schweres Leder ist eine der günstigsten Möglichkeiten sich vor Schnitten und Hieben zu schützen, weswegen es in den Handwerken als Arbeitskleidung weit verbreitet ist. Das feste, dichte Material ist zwar schwerer als Stoff, behindert die Bewegung aber weniger stark und ist zudem noch wasserabweisend, was es wiederum für fahrende Berufe und wandernde Abenteurer erschwinglich und nützlich macht.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Schwere Lederschürze (lang, armfrei)	0	2	0	2	0	1	1	0,9	124 U
Schwere Lederweste (kurz, armfrei)	0	2	2	2	0	0	1,2	1,08	106 U
Schwere Lederjacke (kurz, Halbarm)	0	2	2	2	1	0	1,3	1,17	141 U
Schwere Lederjacke (kurz, Langarm)	0	2	2	2	2	0	1,4	1,26	176 U
Schwere Lederweste (knielang, armfrei)	0	2	2	2	0	1	1,4	1,26	158 U
Schwere Lederjacke (knielang, Halbarm)	0	2	2	2	1	1	1,5	1,35	194 U
Schwere Lederjacke (knielang, Langarm)	0	2	2	2	2	1	1,6	1,44	229 U
Fuhrmannsmantel (lang, Langarm)	0	2	2	2	2	2	1,8	1,62	282 U
Dreispitz (gesichtsfrei)	1	0	0	0	0	0	0,1	0,09	35 U
Falknerhandschuhe (Halbarm)	0	0	0	0	1	0	0,1	0,09	35 U
Schwere Lederstiefel (kniehoch)	0	0	0	0	0	1	0,2	0,18	53 U
Schwere Lederhose (lang)	0	0	0	1	0	2	0,6	0,54	123 U

SCHWERLEDER (NIETENVERSTÄRKT)

Viele Kulturen des nördlichen Bereichs versehen ihre Ledersachen zusätzlich mit Nieten. Diese primitive Verstärkung ist zwar aufwendig, verbessert aber die Schutzwirkung ohne viel Beweglichkeit einzubüßen. Mit Nieten versehene Handschuhe und Stiefel sind auch für Söldner, Schläger und zwielichtiges Gesindel interessant, da sie Treffer im unbewaffneten Kampf ziemlich schmerzhaft machen können.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Krötenhaut (kurz, armfrei)	0	3	3	3	0	0	1,8	1,56	168 U
Krötenhaut (kurz, Halbarm)	0	3	3	3	2	0	2	1,73	243 U
Krötenhaut (knielang, Langarm)	0	3	3	3	3	2	2,5	2,17	392 U
Schlägerhandschuhe (kurz)	0	0	0	0	1	0	0,1	0,09	37 U
Genietete Stiefel (kurz)	0	0	0	0	0	1	0,2	0,17	56 U

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ARME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Genieteter Streifenschurz (kurz)	0	0	0	0	0	1	0,2	0,17	56 U
Genieteter Streifenschurz (knielang)	0	0	0	1	0	2	0,6	0,52	131 U

SCHWERLEDER (KETTENVERSTÄRKT)

In südlichen Gefilden wird anstelle reinen Kettengeflechts oft Leder mit feineren aufgenähten Kettenringen verwendet, da man so Gewicht einspart und kein zusätzliches Unterzeug benötigt. Gegenüber kettenverstärktem Stoff hat ein solcher Ringelpanzer den Vorteil, dass er bei weniger ausladendem Material gleichen Schutz bietet und dadurch reitend oder kämpfend weniger einschränkt.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ARME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Ringelpanzer (kurz, Halbarm)	0	4	4	4	2	1	2,8	2,38	365 U
Ringelpanzer (knielang, Langarm)	0	4	4	4	3	2	3,1	2,64	461 U
Metzgerhandschuhe (Halbarm)	0	0	0	0	2	0	0,2	0,17	77 U

SCHWERLEDER (PLATTENVERSTÄRKT)

Angelehnt an die natürliche Rüstung von Drachen und Fischwesen hat sich im Nordwesten eine ähnliche Form der Verstärkung entwickelt: viele kleine Plättchen werden wie Schuppen überlappend auf zähes Leder aufgenäht. Am häufigsten wird diese Machart für den Rumpf verwendet, sie ist aber auch für andere Körperteile geeignet und wird bisweilen auch wegen ihres eindrucksvollen Aussehens für südländische Gladiatoren verwendet. In mittelländischen Regionen werden vorwiegend Platten zwischen mehreren Lagen Leder vernäht, sodass das innere und äußere Leder das Metall vor Feuchtigkeit schützt und die Rüstung angenehmer zu tragen ist.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ARME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Schuppenpanzer (knielang, Halbarm)	0	5	5	5	2	2	3,6	3,02	416 U
Brigantina (knielang, Halbarm)	0	5	5	5	3	3	3,9	3,28	499 U
Drachenhelm (gesichtsfrei)	4	0	0	0	0	0	0,4	0,34	133 U
Schuppenarme (Halbarm)	0	0	0	0	3	0	0,3	0,25	100 U
Schuppenbeinlinge (lang)	0	0	0	0	0	3	0,6	0,5	150 U

RÜSTUNGSBEISPIELE: HARTLEDER

Wird das Leder in Wachs gekocht und anschließend zum Aushärten auf Formen gespannt, entstehen sehr harte Lederplatten die wie ausgeschmiedete Plattenteile zu einer Rüstung verbunden werden können. Oftmals haftet solchem Kochleder noch monatelang ein unangenehmer Geruch an, dafür ist es deutlich günstiger als Metall und stabiler als reines Schwerleder. Hartleder benötigt vor allem bei Nässe regelmäßige Pflege.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ARME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Hartlederharnisch (kurz, armfrei)	0	3	3	3	0	0	1,8	1,62	158 U
Hartlederrüstung (knielang, Halbarm)	0	3	3	3	2	2	2,4	2,16	334 U
Lederhelm (gesichtsfrei)	2	0	0	0	0	0	0,2	0,18	70 U
Lederarmschienen (Halbarm)	0	0	0	0	1	0	0,1	0,9	35 U
Lederbeinschienen (kniehoch)	0	0	0	0	0	1	0,2	0,18	53 U

HARTLEDER (PIETENVERSTÄRKT)

Vor allem Helme aus Hartleder lassen sich gut mit Metall verstärken. Dazu werden Metallbänder außen auf das Hartleder aufgenietet um es bei großer Gewalteinwirkung zusammenzuhalten und den Kopf zu schützen.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ARME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Verstärkter Lederhelm (gesichtsfrei)	3	0	0	0	0	0	0,3	0,26	110 U

HARTLEDER (KETTENVERSTÄRKT)

Ergänzt man an den bisher verwundbaren Gelenken die Hartlederplatten mit Kettenteilen, erhält man eine Rüstung, die von der Schutzwirkung her mit leichten Plattenpanzern mithalten kann und dennoch weniger als jede Vollmetallrüstung kostet. Daher ist es kaum verwunderlich, dass solche Kombinationen gerade unter einfachen Söldnern und anderen wenig betuchten Kämpfern äußerst beliebt und weit verbreitet ist.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ARME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Hartlederrüstung mit Kettenteilen (lang, Langarm)	0	4	4	5	4	4	3,8	3,27	623 U
Lederhelm mit Kettenkragen (verdeckt)	5	1	1	0	0	0	0,9	0,77	226 U

RÜSTUNGSBEISPIELE: KETTENGEFLECHT

Aus Kettengeflecht gefertigte Rüstungen bestehen aus hunderten bis tausenden ineinandergreifenden Kettenringen, die zuvor aus gewickeltem Draht zurecht geschnitten und bei hervorragendem Kettengeflecht zudem einzeln vernietet werden, damit sie nicht so leicht aufspringen. Obwohl Kettenhemden schwerer sind als vergleichbare Plattenpanzer erfreuen sie sich gerade bei Traditionalisten großer Beliebtheit, da sie unterwegs mit geeignetem Werkzeug auch ohne Schmiede reparierbar sind. Viele Kettenteile werden auch mit anderen Rüstungen kombiniert, um Hals und Lenden zu schützen ohne den Träger stark einzuschränken.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Kettenweste (kurz, armfrei)	0	5	5	5	0	0	3	2,4	312 U
Kettenhemd (kurz, Halbarm)	0	4	4	5	2	2	3,2	2,56	478 U
Kettenhemd (knielang, Langarm)	0	4	4	5	4	3	3,6	2,88	624 U
Kettenmantel (lang, Langarm)	0	4	4	5	4	4	3,8	3,04	686 U
Kettenkragen (kopffrei)	1	1	1	0	0	0	0,5	0,4	108 U
Kettenhaube (gesichtsfrei)	4	1	1	0	0	0	0,8	0,64	208 U
Kettenhaube (verdeckt)	5	1	1	0	0	0	0,9	0,72	250 U
Kettenhandschuhe (kurz)	0	0	0	0	1	0	0,1	0,08	42 U
Kettenbeinlinge (lang)	0	0	0	0	0	4	0,8	0,64	250 U

KETTENGEFLECHT (KETTENVERSTÄRKT)

Schweres Kettengeflecht wird besonders dicht oder gleich aus zwei miteinander verflochtenen Lagen Kettenringen gefertigt, wodurch es für viele Nahkampfwaffen und die meisten Pfeile nahezu undurchdringlich wird. Durch das einhergehende hohe Gewicht ist die schwere Kette eigentlich nur bei besonders kräftigen Veteranen zu finden, die sich schon lange an das Tragen von Kettenhemden gewöhnt haben.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Schweres Kettenhemd (knielang, Halbarm)	0	6	6	7	3	3	4,7	3,27	707 U
Schwerer Kettenmantel (lang, Langarm)	0	6	6	7	6	6	5,6	4,48	1019 U
Schwere Kettenhaube (verdeckt)	7	1	1	0	0	0	1,1	0,88	333 U

KETTENGEFLECHT (PLATTENVERSTÄRKT)

Die 'Krone der Sarwirkerei' ist der südländische Spiegelpanzer, ein besonders fein geflochtenes Kettenhemd das mit meist reich verzierten runden Plattenscheiben versehen ist um kritische Stellen effektiv zu schützen.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Spiegelpanzer (knielang, Halbarm)	0	6	6	8	4	4	5,2	4,16	760 U

RÜSTUNGSBEISPIELE: PLATTENTEILE

Rüstungsteile aus steifen in Körperform geschmiedeten Metallplatten haben bei weitem das beste Verhältnis von Schutz, Beweglichkeit und Gewicht. Die hohe Kunst des Plättners besteht darin aus wenigen Einzelteilen größtmögliche Abdeckungen mit passgenauem Sitz zu erreichen, so geformt dass die meisten Schläge und Stiche seitlich von der Rüstung gleiten und keinen Angriffspunkt an lebenswichtigen Körperregionen finden, was sich die Edelhandwerker auch entsprechend bezahlen lassen.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Plattenkürass (kurz, armfrei)	0	5	1	5	0	0	2,2	1,76	229 U
Plattenharnisch (kurz, armfrei)	0	6	6	6	0	0	3,6	2,88	374 U
Plattenrüstung (knielang, Halbarm)	0	6	6	6	2	2	4,2	3,36	582 U
Plattenrüstung (lang, Langarm)	0	6	6	6	4	4	4,8	3,84	790 U
Tellerhelm (gesichtsfrei)	3	0	0	0	0	0	0,3	0,24	125 U
Schaller (verdeckt)	5	0	1	0	0	0	0,7	0,56	229 U
Topfhelm (geschlossen)	6	0	0	0	0	0	0,6	0,48	250 U
Plattenhandschuhe (kurz)	0	0	0	0	2	0	0,2	0,16	83 U
Plattenschultern (kurz)	0	0	0	0	2	0	0,2	0,16	83 U
Plattenarmschienen (Halbarm)	0	0	0	0	3	0	0,3	0,24	125 U
Plattenarme (Vollarm)	0	0	0	0	6	0	0,6	0,48	250 U
Plattenschuhe (kurz)	0	0	0	0	0	2	0,4	0,32	125 U
Plattenbeinschienen (kniehoch)	0	0	0	0	0	3	0,6	0,48	187 U
Plattenbeine (Vollbein)	0	0	0	0	0	6	1,2	0,96	374 U

PLATTENTEILE (KETTENVERSTÄRKT)

Für die Kriegerreiterei werden Plattenrüstungen durch Kettenteile ergänzt, welche die Schwachstellen schützen aber dennoch beweglich genug sind um das Reiten nicht zu behindern. Zu Fuß bieten kettenverstärkte Plattenharnische ebenso guten Schutz, werden aufgrund des hohen Gewichts jedoch oft mit leichteren Ergänzungsteilen an Armen und Beinen vervollständigt.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ÄRME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Schwerer Reiterharnisch (knielang, Halbarm)	0	8	7	8	4	4	5,8	4,64	894 U
Ritterrüstung (Vollbein, Vollarm)	0	8	8	8	8	8	7,2	5,76	1331 U

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ARME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Spangenhelm mit Kettenteilen (gesichtsfrei)	5	0	1	0	0	0	0,7	0,56	229 U
Schwerer Reiterhelm (gesichtsfrei)	6	0	1	0	0	0	0,8	0,64	270 U
Kesselhaube (verdeckt)	8	0	1	0	0	0	1	0,8	354 U
Schwere Reiterhandschuhe (Halbarm)	0	0	0	0	4	0	0,4	0,32	166 U
Schwere Reiterstiefel (kniehoch)	0	0	0	0	0	4	0,8	0,64	250 U

PLATTENTEILE (PLATTENVERSTÄRKT)

Überall dort, wo man erwarten kann von den Lanzen schwerer Reiterei getroffen zu werden, empfiehlt es sich mehrere Lagen Panzerplatten übereinander zu tragen um den Zusammenstoß eher zu überleben. Aus diesem Grund entwickelte sich die Gestechrüstung, die vorwiegend in Turnieren bei der Tjoste zu sehen ist, aber ebenso bei der schweren Reiterei auf dem Schlachtfeld und an den Fronten der Pikeniere, die sich ihr entgegenstellen.

RÜSTUNG	KOPF	BRUST	RÜCKEN	BAUCH	ARME	BEINE	GRS	GBE	GEWICHT
Pikenkürass (kurz, armfrei)	0	9	1	9	0	0	3,8	3,04	365 U
Gestechrüstung (Vollbein, Vollarm)	1	9	9	9	9	9	8,2	6,56	1421 U
Gestechhelm (verdeckt)	8	0	0	0	0	0	0,8	0,64	307 U
Visierhelm (verdeckt)	9	1	1	0	0	0	1,3	1,04	384 U

PREISE AUSGEWÄHLTER RÜSTUNGEN

Die Listenpreise beziehen sich auf unverzierte, nicht *verbessert* gefertigte Rüstungen der ortsüblichen Kultur. Die Lohnkosten errechnen sich aus der benötigten Zeit und dem Mindestlohn eines Handwerkermeisters. Die Angaben sind als Mindestpreis zu verstehen, unter dem Neuware nicht erhältlich ist. Als Richtlinie kann für jede Verbesserung der Preis verdoppelt werden, eine schlichte Verzierung verandert halbfacht den Preis und eine aufwendige Verzierung verdoppelt ihn ebenfalls, sodass eine *hervorragende*, aufwendig verzierte *Komplettrüstung* mindestens das Achtfache des Listenpreises kostet. In Kulturen, die üblicherweise wenig feilschen, ist eine zusätzliche Gewinnmarge von 10 – 20% durchaus realistisch; auf tulamidischen Basaren wird oft mindestens das Doppelte veranschlagt um noch etwas für die sprichwörtliche kranke Ziege mit sieben Kindern zurückzubehalten.

TORSORÜSTUNGEN

RÜSTUNG	MATERIAL	GRS	GBE	GEWICHT	MATERIAL LOHN	GESAMT	
Schwere Lederschürze (lang, armfrei)	Schwerleder	1	0,9	124 U	15 S	23 S	38 S
Polsterwams (kurz, armfrei)	Wattierter Stoff	1,2	1,2	96 U	7 S	28 S	35 S
Schwere Lederweste (kurz, armfrei)	Schwerleder	1,2	1,08	106 U	13 S	28 S	41 S
Gambeson (kurz, Halbarm)	Wattierter Stoff	1,3	1,3	128 U	10 S	31 S	41 S
Schwere Lederjacke (kurz, Halbarm)	Schwerleder	1,3	1,17	141 U	18 S	31 S	49 S
Gambeson (kurz, Langarm)	Wattierter Stoff	1,4	1,4	160 U	12 S	33 S	45 S
Gambeson (kurz, Langarm)	Schwerleder	1,4	1,26	176 U	22 S	33 S	25 S
Tuchrüstung (knielang, Halbarm)	Wattierter Stoff	1,5	1,5	176 U	13 S	36 S	49 S
Schwere Lederjacke (knielang, Halbarm)	Schwerleder	1,5	1,35	194 U	24 S	36 S	60 S
Schwere Tunika (knielang, Langarm)	Wattierter Stoff	1,6	1,6	208 U	16 S	38 S	54 S
Schwere Lederjacke (knielang, Langarm)	Schwerleder	1,6	1,44	229 U	29 S	38 S	67 S
Schwerer Kaftan (lang, Langarm)	Wattierter Stoff	1,8	1,8	256 U	19 S	42 S	61 S
Fuhrmannsmantel (lang, Langarm)	Schwerleder	1,8	1,62	282 U	35 S	42 S	77 S
Hartlederharnisch (kurz, armfrei)	Hartleder	1,8	1,62	158 U	20 S	52 S	72 S
Krötenhaut (kurz, armfrei)	Schwerleder, Nietenverstärkung	1,8	1,56	168 U	76 S	69 S	145 S
Krötenhaut (kurz, Halbarm)	Schwerleder, Nietenverstärkung	2	1,73	243 U	109 S	77 S	186 S
Plattenkürass (kurz, armfrei)	Plattenteile	2,2	1,76	229 U	229 S	190 S	419 S
Hartlederrüstung (knielang, Halbarm)	Hartleder	2,4	2,16	334 U	42 S	69 S	111 S

RÜSTUNG	MATERIAL	GRS	GBE	GEWICHT	MATERIAL	LOHN	GESAMT
Krötenhaut (knielang, Langarm)	Schwerleder, Nietenverstärkung	2,5	2,17	392 U	176 S	98 S	274 S
Ringelpanzer (kurz, Halbarm)	Schwerleder, Kettenverstärkung	2,8	2,38	365 U	219 S	121 S	340 S
Ringmantel (knielang, Halbarm)	Wattierter Stoff, Kettenverstärkung	3	2,7	405 U	242 S	133 S	375 S
Eisenweste (kurz, armfrei)	Wattierter Stoff, Plattenverstärkung	3	2,64	240 U	151 S	346 S	497 S
Kettenweste (kurz, armfrei)	Kettengeflecht	3	2,4	312 U	312 S	141 S	453 S
Ringelpanzer (knielang, Langarm)	Schwerleder, Kettenverstärkung	3,1	2,64	461 U	276 S	133 S	409 S
Kettenhemd (kurz, Halbarm)	Kettengeflecht	3,2	2,56	478 U	478 S	150 S	628 S
Eisenmantel (knielang, Halbarm)	Wattierter Stoff, Plattenverstärkung	3,6	3,17	400 U	252 S	412 S	664 S
Schuppenpanzer (knielang, Halbarm)	Schwerleder, Plattenverstärkung	3,6	3,02	416 U	262 S	412 S	674 S
Kettenhemd (knielang, Langarm)	Kettengeflecht	3,6	2,88	624 U	624 S	169 S	793 S
Hartlederrüstung mit Kettenteilen (lang, Langarm)	Hartleder, Kettenverstärkung	3,8	3,27	623 U	318 S	200 S	518 S
Kettenmantel (lang, Langarm)	Kettengeflecht	3,8	3,04	686 U	686 S	178 S	864 S
Pikenkürass (kurz, armfrei)	Plattenteile, Plattenverstärkung	3,8	3,04	365 U	365 S	570 S	935 S
Brigantina (knielang, Halbarm)	Schwerleder, Plattenverstärkung	3,9	3,28	499 U	314 S	448 S	762 S
Plattenrüstung (knielang, Halbarm)	Plattenteile	4,2	3,36	582 U	582 S	363 S	945 S
Eisenrobe (knielang, Halbarm)	Wattierter Stoff, Plattenverstärkung	4,6	4,05	672 U	423 S	527 S	950 S
Schweres Kettenhemd (knielang, Halbarm)	Kettengeflecht, Kettenverstärkung	4,7	3,76	707 U	707 S	269 S	976 S
Plattenrüstung (lang, Langarm)	Plattenteile	4,8	3,84	790 U	790 S	415 S	1205 S
Schwerer Kettenmantel (lang, Langarm)	Kettengeflecht, Kettenverstärkung	5,6	4,48	1019 U	1019 S	323 S	1342 S
Schwerer Reiterharnisch (knielang, Halbarm)	Plattenteile, Kettenverstärkung	5,8	4,64	894 U	894 S	598 S	1492 S
Ritterrüstung (Vollbein, Vollarm)	Plattenteile, Kettenverstärkung	7,2	5,76	1331 U	1331 S	743 S	2074 S
Gestechrüstung (Vollbein, Vollarm)	Plattenteile, Plattenverstärkung	8,2	6,56	1421 U	1421 S	1230 S	2651 S

KOPFRÜSTUNGEN

RÜSTUNG	MATERIAL	GRS	GBE	GEWICHT	MATERIAL	LOHN	GESAMT
Schwerer Turban (gesichtsfrei)	Wattierter Stoff	0,1	0,1	32 U	2 S	3 S	5 S
Dreispitz (gesichtsfrei)	Schwerleder	0,1	0,09	35 U	4 S	3 S	7 S
Schwerer Turban (verdeckt)	Wattierter Stoff	0,2	0,2	64 U	5 S	5 S	10 S
Lederhelm (gesichtsfrei)	Hartleder	0,2	0,18	70 U	9 S	6 S	15 S
Verstärkter Lederhelm (gesichtsfrei)	Hartleder, Nietenverstärkung	0,3	0,26	110 U	41 S	13 S	54 S
Tellerhelm (gesichtsfrei)	Plattenteile	0,3	0,24	125 U	125 S	29 S	154 S
Kettenkragen (kopffrei)	Kettengeflecht	0,5	0,4	83 U	83 S	25 S	108 S
Topfhelm (geschlossen)	Plattenteile	0,6	0,48	250 U	250 S	52 S	302 S
Spangenhelm mit Kettenteilen (gesichtsfrei)	Plattenteile, Kettenverstärkung	0,7	0,56	229 U	229 S	75 S	304 S
Schaller (verdeckt)	Plattenteile	0,7	0,56	229 U	229 S	63 S	292 S
Schwerer Turban mit Kettenkragen (verdeckt)	Wattierter Stoff, Kettenverstärkung	0,8	0,72	184 U	110 S	35 S	145 S
Gestechhelm (verdeckt)	Plattenteile, Plattenverstärkung	0,8	0,64	307 U	307 S	120 S	427 S
Schwerer Reiterhelm (gesichtsfrei)	Plattenteile, Kettenverstärkung	0,8	0,64	270 U	270 S	83 S	353 S
Kettenhaube (gesichtsfrei)	Kettengeflecht	0,8	0,64	208 U	208 S	38 S	246 S
Lederhelm mit Kettenkragen (verdeckt)	Hartleder, Kettenverstärkung	0,9	0,77	226 U	116 S	45 S	161 S
Kettenhaube (verdeckt)	Kettengeflecht	0,9	0,72	250 U	250 S	44 S	294 S
Kesselhaube (verdeckt)	Plattenteile, Kettenverstärkung	1	0,8	354 U	354 S	103 S	457 S
Schwere Kettenhaube (verdeckt)	Kettengeflecht, Kettenverstärkung	1,1	0,88	333 U	333 S	65 S	398 S
Visierhelm (verdeckt)	Plattenteile, Plattenverstärkung	1,3	1,04	384 U	384 S	203 S	587 S

ÄRMRÜSTUNGEN

RÜSTUNG	MATERIAL	GRS	GBE	GEWICHT	MATERIAL LOHN	GESAMT	
Schlägerhandschuhe (kurz)	Schwerleder, Nietenverstärkung	0,1	0,09	37 U	17 S	6 S	23 S
Falknerhandschuhe (Halbarm)	Schwerleder	0,1	0,09	35 U	4 S	3 S	7 S
Lederarmschienen (Halbarm)	Hartleder	0,1	0,09	35 U	4 S	4 S	8 S
Kettenhandschuhe (kurz)	Kettengeflecht	0,1	0,08	42 U	42 S	6 S	48 S
Metzgerhandschuhe (Halbarm)	Schwerleder, Kettenverstärkung	0,2	0,17	77 U	46 S	12 S	58 S
Plattenhandschuhe (kurz)	Plattenteile	0,2	0,16	83 U	83 S	17 S	100 S
Plattenschultern (kurz)	Plattenteile	0,2	0,16	83 U	83 S	17 S	100 S
Schuppenarme (Vollarm)	Schwerleder, Plattenverstärkung	0,3	0,25	100 U	63 S	38 S	101 S
Plattenarmschienen (Halbarm)	Plattenteile	0,3	0,24	125 U	125 S	29 S	154 S
Schw. Reiterhandschuhe (Halbarm)	Plattenteile, Kettenverstärkung	0,4	0,32	166 U	166 S	48 S	214 S
Plattenarme (Vollarm)	Plattenteile	0,6	0,48	250 U	250 S	52 S	302 S

BEINRÜSTUNGEN

RÜSTUNG	MATERIAL	GRS	GBE	GEWICHT	MATERIAL LOHN	GESAMT	
Schwere Lederstiefel (kniehoch)	Schwerleder	0,2	0,18	53 U	7 S	5 S	12 S
Lederbeinschienen (kniehoch)	Hartleder	0,2	0,18	53 U	7 S	6 S	13 S
Genietete Lederstiefel (kurz)	Schwerleder, Nietenverstärkung	0,2	0,17	56 U	25 S	8 S	33 S
Geniet. Streifenschurz (kurz)	Schwerleder, Nietenverstärkung	0,2	0,17	56 U	25 S	8 S	33 S
Plattenschuh (kurz)	Plattenteile	0,4	0,32	125 U	125 S	35 S	160 S
Schwere Lederhose (lang)	Schwerleder	0,6	0,54	123 U	15 S	14 S	29 S
Geniet. Streifenschurz (knie-lang)	Schwerleder, Nietenverstärkung	0,6	0,52	131 U	59 S	23 S	82 S
Schuppenbeinlinge (lang)	Schwerleder, Plattenverstärkung	0,6	0,5	150 U	94 S	65 S	159 S
Plattenbeinschienen (kniehoch)	Plattenteile	0,6	0,48	187 U	187 S	52 S	239 S
Schwere Reiterstiefel (kniehoch)	Plattenteile, Kettenverstärkung	0,8	0,64	250 U	250 S	83 S	333 S
Kettenbeinlinge (lang)	Kettengeflecht	0,8	0,64	250 U	250 S	38 S	288 S
Plattenbeine (lang)	Plattenteile	1,2	0,96	374 U	374 S	104 S	478 S

WAFFENBRUCH, VERSCHLEIß & REPARATUR

Ist eine Waffe oder Rüstung häufig in Gebrauch und teilt gehörig aus oder kassiert Treffer, lassen sich kleinere und größere Abnutzungserscheinungen kaum vermeiden. Da nicht jede Macke zur irreparablen Vernichtung eines Gegenstandes führt, gibt es drei *Reparaturzustände* für Ausrüstung: *intakt*, *beschädigt* und *zerstört*.

Um den Übergang der *Reparaturzustände* festzustellen wird der BF verwendet. Verursacht jemand absichtlich oder versehentlich einen *Bruchtest* an einem Gegenstand, würfelt er 2w6 und addiert sie auf. Überschreitet der Würfelwert den BF, ist der *Bruchtest* misslungen. Bei Waffen erhöht sich dann der BF um +1, sofern keine 12 gewürfelt wurde. Ist der Würfelwert kleiner oder gleich dem BF, gelingt der *Bruchtest* und der *Reparaturzustand* des Gegenstandes kann sich verschlechtern.

Will man den Verschleiß von Rüstung und getroffenen Kleidungsstücken abbilden, kann die Ausrüstung ebenfalls mit einem BF versehen werden. Der BF in einer Zone liegt bei 10 – zRS, um +2 erhöht, wenn es sich um nicht *robust* gefertigte Kleidung handelt. Dabei wird sämtlicher zRS einer Zone zusammengezählt, und der Ausgang des *Bruchtests* bezieht sich auf die äußerste getragene Lage.

Neben besonderen Manövern wie dem Schildspalter und einigen übernatürlichen Effekten gibt es vier Möglichkeiten, einen *Bruchtest* auszulösen.

1. Unsachgemäßer Gebrauch wie das Aufstemmen von Toren mit einem Speer, Zuschlagen mit einem entspannten Bogen (*ungeeigneter* hölzerner Trainingspeer), oder das Tragen von normaler Kleidung über der Rüstung, erfordert einen oder mehrere *Bruchtests*.
2. Treffen eine Metallwaffe und ein unverstärkter Schild oder eine Waffe, deren Kopf nicht aus Metall besteht, aufeinander, muss die nichtmetallische Waffe bei jeder erfolgreichen Parade oder parierten Attacke einen *Bruchtest* ablegen.
3. Landet eine Waffe einen bestätigten kritischen Treffer, wird zuerst auf den getroffenen Gegenstand (nicht Lebewesen) oder die erfolgreich parierende Waffe ein *Bruchtest* abgelegt. Misslingt der *Bruchtest* des Verteidigers, muss auf die angreifende Waffe auch ein *Bruchtest* abgelegt werden.
4. Überschreiten die verursachten TP die *Bruchschwelle* eines Gegenstands, muss der getroffene Gegenstand ebenfalls einen *Bruchtest* ablegen.

Die *Bruchschwelle* entspricht in etwa der *Wundschwelle* eines Lebewesens und liegt bei 25 – Ursprungs-BF, gegen τ TP ist die *Bruchschwelle* genau wie die *Wundschwelle* um +2 erhöht.

Im Regelfall wird eine *intakte* Waffe verwendet, die keinerlei regeltechnische Einschränkungen durch Beschädigung hat. Gelingt bei einer *intakten* Waffe der *Bruchtest*, wird sie *beschädigt*. Eine *beschädigte* Waffe ist für die weitere Benutzung *ungeeignet*, und erleidet entsprechende Abzüge bis sie *repariert* wurde. Gelingt bei einer *beschädigten* Waffe der *Bruchtest*, wird sie *zerstört*. Eine *zerstörte* Waffe kann weder verwendet noch *repariert* werden; lediglich metallene Materialien können für eine neue Waffe wiederverwendet werden.

Im Gegensatz zu Waffen schreitet die Beschädigung von Rüstung langsamer voran. Gelingt ein *Bruchtest*, sinkt der zRS in der getroffenen Zone um –1 bis die Rüstung gewartet werden kann. Dabei bleiben BE und Gewicht der Rüstung natürlich unverändert, der momentane BF verändert sich dadurch aber sehr wohl. Sinkt der zRS unter 0, wird die Kleidung oder das Rüstungsteil *beschädigt* und bietet an der Zone keinen Schutz mehr. Ein weiterer gelungener *Bruchtest* *zerstört* die Rüstung oder Kleidung in der *beschädigten* Zone.

REPARATUR UND PFLEGE

Ist eine Waffe oder Rüstung noch *intakt*, kann ihr BF oder RS durch regelmäßige *Pflege* wieder bis auf den Ursprungswert gebracht werden. Liegt der ursprüngliche BF einer Waffe unter 0, kann nur ihr Hersteller ihn wieder unter 0 senken. Die *Pflege* erfordert zwar keine *Berufsgeheimnisse*, da man die Pflegehinweise beim Erwerb erfährt, dafür aber 2 h und eine, um die höchste Materialschwierigkeit des Gegenstandes erschwerte, Probe in jeder der benötigten Herstellungstalente. Für je angefangene 7 TAP^* des Probendurchschnitts verbessert sich der bearbeitete Wert um einen Punkt, wobei misslungene Proben 0 TAP^* beitragen. Ein Patzer verschlechtert den Wert um einen Punkt. Ein Gegenstand kann nicht über seinen Ursprungswert hinaus durch *Pflege* verbessert werden.

Wurde eine Waffe oder Rüstung *beschädigt*, kann sie nur noch ein kundiger Fachmann mit den notwendigen *Berufsgeheimnissen* und Werkzeugen für Material und Herstellungstechnik *reparieren*. Die Wiederherstellung des *intakten* Zustandes erfordert für Waffen die Summe der durchschnittlichen TP und des positiven $PA-WM$ in TAP^* , und für Kleidung und Rüstung das $5 \times GRS$ TAP^* , mindestens jedoch 1 TAP^* . Jeder Probendurchlauf erfordert 2 h und eine, um die höchste Materialschwierigkeit des Gegenstandes erschwerte, Probe in jeder der benötigten Herstellungstalente. Die TAP^* des Durchlaufs sind der Probendurchschnitt, wobei misslungene Proben 0 TAP^* beitragen. Ein Patzer macht jeglichen Fortschritt zunichte und erschwert alle weiteren Proben der *Reparatur*, bis der Gegenstand wieder *intakt* ist, um zusätzlich +3.

Nur *beschädigte* Gegenstände können *repariert* werden. Die *Reparatur* hinterlässt immer einen sichtbaren Makel wie Flicker oder Kerben am Gegenstand, stellt aber so weit es dem Handwerker bei der *Pflege* möglich wäre, den Ursprungszustand her.

PROBENWERT		VORGAHNG	BENÖTIGTE TAP^*
Zeit	= 2 h	<i>Waffenpflege</i>	1 + 7 je weiterer Punkt
Aufschlag	= +schwierigstes Teilmaterial	<i>Rüstungspflege</i>	1 + 7 je weiterer Punkt
TAP^*	= \emptyset aller Herstellungstalente	<i>Waffenreparatur</i>	$TP + pos. PA-WM$
		<i>Rüstungsreparatur</i>	$5 \times GRS, \text{ min. } 1$

RECHENBEISPIEL: PFLEGE EINES THORWALERSCHILDES AUS HARTHOLZ UND METEOREISEN

Hjaldar die Eiche setzt sich abends nach einem gewonnenen Zweikampf ans Feuer, um die Kratzer und Kerben in seinem besonders stabilen Thorwalerschilde (S. 30) zu wachsen und ölen, damit der Schild an den angeschlagenen Stellen keine Schwachstellen entwickelt.

Da der Schild im Laufe des Kampfes drei üble Treffer abgefangen hat, die schwächeres Holz wohl vollständig gespalten hätten, ist der BF um +3 auf seinen Momentanwert von 4 gestiegen. Die *Pflege* ist für Hjaldar durch das anspruchsvollere Steineichenholz um +3 erschwert, sowohl für das Holz, als auch für das Metall.

An diesem Abend investiert er zwei Stunden in die *Pflege*, wobei er in *Holzbearbeitung (Holzwaffen)* 10 TAP* und in *Grobschmied (Waffenschmied)* 5 TAP* übrig behält. Damit erreicht er bei der *Pflege* durchschnittlich 8 TAP* und senkt den BF um -2, sodass er am Folgeabend lediglich eine gelungene Probe in beiden Talenten, oder 2 TAP* in einem der Talente, benötigt um den Ursprungswert wiederherzustellen.

RECHENBEISPIEL: REPARATUR EINER HERVORRAGENDEN EISENROBE FÜR EINEN MENSCHEN

Al'Fressir hat inzwischen mehrere Attentate dank seiner Eisenrobe (S. 44) überstanden, allerdings kommen langsam die Metallplatten zum Vorschein, da die Robe an Brust und Rücken *beschädigt* ist. Er gibt das Meisterwerk zur *Reparatur* zurück an den Rüstungsmacher.

Die Robe ist aus gutem Stahl und feiner Kamelwolle gefertigt, sodass die *Reparatur* gänzlich unerschwert ist. Durch den GRS von 4,6 müssen insgesamt $5 \times 4,6 = 23$ TAP* für den Vorgang gesammelt werden. Derselbe Meister mit TAW 16 in *Schneidern (Rüstungen)* und *Grobschmied (Plättner)* wird für die Reparatur vermutlich zwei Proben (4 h) benötigen, was deutlich günstiger ist als eine neue Robe in Auftrag zu geben.

Die Risse, Stiche und notdürftigen Flickungen durch seinen Diener können nicht aus dem Material entfernt werden. Sie werden zwar kaschierend dekorativ überstickt und überflickt, die Robe verliert dadurch jedoch ihre geschätzte Schlichtheit.

RECHENBEISPIEL: REPARATUR EINES ZWERGISCHEM LINDWURMSCHLÄGER AUS VOLLMETALL

Hardorox hat im Kampf gegen einen Drachen den Lindwurmschläger seines Bruders Hardorix (S. 29) geliehen. Leider haben die Drachenzähne eine tiefe Furche ins Metall gerissen und die Waffe *beschädigt*. Da Hardorox mit Hardorix von klein auf alles gemeinsam gelernt hat und ein gleichermaßen talentierter Schmied geworden ist, *repariert* er die Waffe noch bevor er sie seinem Bruder zurück gibt.

Der Zwergenstahl erleichtert auch die *Reparatur* und *Pflege* um -1, sodass die 9 TAP* für die Reparatur ($2w6 + 0, -2 PA-WM$) für ihn mit Leichtigkeit in zwei Stunden zu schaffen sind. Wie er es aber auch dreht und wendet, Hardorox kommt einfach nicht dahinter, wie die besondere Stabilität zustande kam. Daher ist der BF nach der Reparatur lediglich 0 statt wie ursprünglich -1.

Als Hardorix davon erfährt, ist er zwar vorwiegend wütend, dass Hardorox alleine gegen den Drachen gezogen ist, aber froh, dass sein Bruder noch lebt. Auch die hinterbliebene Kerbe im Zwergenstahl verstimmt ihn nur ein wenig, da immerhin seine Axt den Biss abgefangen hat, und nicht der Kopf seines Bruders. Mit ein wenig Zeit kann er seine Waffe wieder zu alter Stabilität *pflegen*, und eine eindrucksvolle Geschichte für Zwerginnen bietet die neue Kerbe auch. Wer genau die Axt führte, ist in dem Fall ja nicht so wichtig...

ABKÜRZUNGEN

AT Attackewert	25	RBG relative Behinderungsgrad.....	38-42, 44, 45
AT-WM Attackemod.....	2, 14, 21	RGW relative Rüstungsgewicht	38-42, 44, 45
BE Behinderung	38, 41, 58	RS Rüstungsschutz	20, 38, 59
BF Bruchfaktor 2, 4, 7-14, 21, 25-27, 29-31, 33, 58-60		SF Sonderfertigkeit	3, 28
DK Distanzklasse	2-4, 7-14, 16, 28-31, 33	SP Schadenspunkt ohne Rüstung	20
H Handgemenge	2, 4, 16, 28-30	TAP* übrigbehaltene Talentpunkte 25, 27-36, 41-46, 59, 60	
N Nahkampf	2, 4, 29, 31, 33	TAW Talentwert	42, 44, 45, 60
P Pike	2	TP Trefferpunkt . 2-4, 7-18, 20, 21, 25-27, 29-33, 37, 58, 59	
S Stangenwaffen	2, 33	TP-W6 Schadenswürfel	2, 27
FK Fernkampfwert	25, 32	TP/KK TP-Anstieg durch Körperkraft .. 2, 4, 7-18, 21, 27, 29-31, 33	
GBE Gesamtbehinderung	6, 38, 41-57	τTP temporärer Trefferpunkt	2, 3, 16, 26, 37, 58
GGF Größengewichtsfaktor.....	37, 41, 42, 44	WM Waffenmodifikator .. 2-4, 7-14, 26, 27, 29-31, 33	
GRS Gesamtrüstungsschutz.....	37, 38, 41-57, 59, 60	zGF Zonengewichtsfaktor.....	37, 41-46
INI Initiative	25, 27, 29	zRA Rüstungsabdeckung der Zone	41-46
INI-MOD Initiativemod 2, 4, 7-14, 21, 26, 27, 29-31, 33		zRF Zonenrüstungsfaktor.....	37, 41-46
MRS Materialrüstungsschutz	38-42, 44, 45	zRS Zonenrüstungsschutz.....	20, 37, 38, 41-46, 58
PA Paradowert	25		
PA-WM Parademod	2, 4, 21, 27, 29-31, 33, 59, 60		

GLOSSAR

- Berufsgeheimnis* 21, 25, 32, 59
beschädigt 3, 4, 15–18, 58–60
Bruchschwelle 58
Bruchtest 25, 58
- Entfernungsklasse* 3
- geeignet* 4, 16, 21
gefüttert 38
Grundscha­den 2, 25
Güte 2, 3
- hervorragend* 38, 41, 44, 54
intakt 15–18, 58, 59
- Kompletrüstung* 38, 41, 45, 54
leichte Waffe 2–5, 19, 28
mittlere Waffe 3, 5, 19
personalisiert 2, 25, 27–29, 32
Pflege 59, 60
- Reparatur* 21, 29, 58–60
Reparaturzustand 58
robust 38, 58
- schwere Waffe* 2–5, 19
steif 38–41
- Trainingswaffe* 2–5
- ungeeignet* 3, 4, 7, 8, 14, 58
- verbessert* 2, 25, 27, 29–31, 33, 34, 41, 54
verbakt 20
versenkt 20
verstärkt 38, 39, 41, 44, 45
- Waffenschaden* 2, 27
Wundschwelle 3, 20, 21, 58
zerstört 18, 58
- Überlappung* 41, 43