

Mittelalterliche Waffen und Rüstungsliste

Neue Regelung: HANDGEMENGE KÄMPFE ab sofort Standard SCHWIERIGKEIT 5.
NAHKAMPF, Standard Schwierigkeit 6. Fernkampf Standard Schwierigkeit 7.

Handgemenge Waffen			
<u>Waffe</u>	<u>Schwierigkeit</u>	<u>Schaden</u>	<u>Kosten</u>
Fausteisen	5	Kk +1 schlag	60 - 150 Kupferlinge
Faustklinge	5	Kk + 1 tödlicher	70 - 200 Kupferlinge

Nahkampf Waffen			
<u>Waffe</u>	<u>Schwierigkeit</u>	<u>Schaden</u>	<u>Kosten</u>
Knüppel	5	Kk + 1 schlag	20 - 50 Kupferlinge
Kriegs Kolben	5	Kk + 2 schlag	40 - 180 Kupferlinge
Kriegs Hammer leicht	6	Kk + 3 schlag	100 - 500 Silberlinge
Kriegshammer schwer	7	Kk + 6 schlag	300 - 900 Silberlinge
Kampfstab	6	Kk + 2 schlag	70 - 180 Kupferlinge
Beil	6	Kk + 2 tödlicher	300 - 800 Kupferlinge
Axt	6	Kk + 3 tödlichen	400 - 900 Kupferlinge
Streit Axt	7	Kk + 4 tödlichen	500 - 1200 Kupferlinge
Morgenstern	7	Kk + 5 tödlichen	500 - 1500 Kupferlinge
Dolch	5	Kk + 1 tödlicher	70 - 300 Kupferlinge
Schwert kurz	6	Kk + 3 tödlicher	100 - 1500 Silberlinge
Schwert mittel	7	Kk + 4 tödlicher	250 - 2000 Silberlinge
Schwert lang	7	Kk + 5 tödlicher	400 - 3000 Silberlinge
Schwert Beidhänder	7	Kk + 6 tödlicher	500 - 3000 Silberlinge

Jedes Schwert gibt es auch in der „Barbaren“ Ausführung. Diese Schwerter sind meist etwas breiter als die herkömmlichen Modelle ihrer Größe und oft mit scharfen Zacken am unteren ende der Klinge versehen. Diese Eigenschaft bringt einem Schwert Kk + 1 auf ihren Grundwert.

Über den endgültigen Preis der Waffen entscheidet die SL. Den Preis beeinflusst unter anderem ob das Land eigene entsprechende Erzminen (bzw. Rohstoffe) besitzt, ob es sich bei der Landes Währung um kleine, mittlere oder große Münzen handelt und ob gerade Krieg herrscht. Ein Krieg lässt die Preise für Metalle immer steigen während der Besitz eigener Erzminen sich Preis mindernd auswirkt. Bei der Landeswährung gilt je größer die Münzen desto geringer der Preis. Natürlich sollte man sich bei der Auswahl der richtigen Waffe auch das Material genau ansehen, ist es nicht gut verarbeitet so kann man manchmal den Preis noch etwas runter handeln. Für den unerfahrenen Waffen Käufer empfiehlt es sich bei einem Waffenhändler zu kaufen der bekannt ist und sich in seinem Handwerk einen Namen gemacht hat, so kann man recht sicher gehen das man eine gute Waffe erhält. Allerdings haben diese meist einen stolzen Preis und man wird den Schmied wohl nicht dazu bekommen in seinem Preis runter zu gehen.

Fernkampfswaffen				
Bögen	Schwierigkeit	Schaden	Reichweite	Kost
Leichter Jagt Bogen	6	- dient zur Jagt auf klein Tiere	30-40m	30 - 60 Kupferlinge
Jagt Bogen	6	1 tödlicher	50-60m	50 - 150 Kupferlinge
Kriegs Bogen	7	2 tödlich	90-100m	80 - 600 Silberlinge
Reiter Bogen	8	2 tödlich	90-100m	80 - 700 Silberlinge
Hunnen Bogen	8	3 tödlich	110-120m	15 - 40 Gulden
lang Bogen	7	2 tödlich	200-210m	8 - 30 Gulden

Pfeile Auswahl

Pfeil	Schaden	Kosten
leichter Jagt Pfeil	+ 1 tödlich	3 St. 5 - 9 Kupferlinge
lang leichter Jagt Pfeil		2 St. 5 - 9 Kupferlinge
Jagt Pfeil	+ 1 tödlich	3 St. 11 - 14 Kupferlinge
lang Jagt Pfeil		2 St. 11 - 14 Kupferlinge
leichter Kriegs Pfeil	+ 2 tödlich	1 St. 100 - 200 Kupferlinge
lang leichter Kriegs Pfeil		1 St. 150 - 250 Kupferlinge
mittlerer Kriegs Pfeil	+ 3 tödlich	1 St. 150 - 250 Kupferlinge
lang mittlerer Kriegs Pfeil		1 St. 200 - 300 Kupferlinge
schwerer Kriegspfeil	+ 3 tödlich, Widerhaken	1 St. 200 - 250 Kupferlinge
lang schwerer Kriegspfeil		1 St. 250 - 300 Kupferlinge

Beim schießen während dem reiten erhöht sich beim schweren Kriegspfeil die Schwierigkeit um 1.

Armbrust	Schwierigkeit	Schaden	Reichweite	Kosten
Armbrust leicht	6	1 tödlich	60 - 70m	15- 20 Gulden
Armbrust mittel	6	2 tödlich	80 - 90m	25 - 35 Gulden
Armbrust schwer	7	3 tödlich	100 - 110m	45 - 60 Gulden

Bolzen Auswahl

Bolzen	Schaden	Kosten
Bolzen leicht	+ 2 tödlich	200 - 500 Kupferlinge
Bolzen schwer	+ 3 tödlich	300 - 800 Kupferlinge

Leichte Bolzen können von der leichten und mittleren Armbrust verschossen werden. Schwere Bolzen können von der mittleren und der schweren Armbrust verschossen werden.

Andere Waffen

Waffen	Schwierigkeit	Schaden	Reichweite	Kosten
Fackel	6	2 schwer	Armlänge + 30-40 cm	20 - 50 Kupferlinge
„Griechen Feuer“ flüssiges Feuer	6 - 10	3 schwer / Runde	Je nach Wurfkraft	Keine Handelsübliche Wahre
Drachen Odem	6	4 schwer / Runde	1 m Dauer 4 Runden	Keine Handelsübliche Wahre
Pflock	6	Kk + 1 tödlich	Armlänge	15 - 40 Kupferlinge
schwerer Pflock	6	Kk + 2 tödlich	Armlänge	100 - 300 Kupferlinge
schwarzer Pflock	6	Kk + 1 schwer	Armlänge	Keine Handelsübliche Wahre

Rüstungen (G = Geschick, sS = schlag Schaden, tS = tödlicher Schaden, fS = Fernkampf Schaden)

Rüstung	Abzüge	Widerstand
Leder Rüstung leicht	G - 0	+ 1 sS, + 0 tS, + 0 fS
Leder Rüstung mittel	G - 1	+ 2 sS, + 1 tS, + 0 fS
Leder Rüstung schwer	G - 1	+ 3sS, + 2 tS, + 1 fS
Kettenhemd	G -1	+ 4 sS, + 2 tS, + 3 fS
Brustpanzer	G -1	+ 5 sS, + 3 tS, + 2 fS

Bei Leder Rüstungen zählt der Geschick Abzug für die Gesamte Rüstung. Bei Metallrüstungen addiert sich der Geschick Abzug pro Rüstungseinheit. Brust + Rückenpanzer G - 1 + Beinteile G - 1 + Armschoner, Kragen und Helm G -1. D.h. Eine Vollständige Rüstung ergibt Geschick - 3.