

Name	--- Schadenspunkte ---				-- Reichweite [m] --				Ge- wicht	Grö- ße	Wir- kung	Init.- faktor
	Preis	K/M	G	SF	Kern	K	M	L				
<b>Fernwaffen:</b>												
Blasrohr	5 GM	-	-	-	-	-	-	-	2	G	-	5
“ m. Pfeil m. Widerhaken	1 SM	1W3	1W2	2/1	-	80	160	240	*	K	S	-
“ m. Nadel	2 KM	1	1	2/1	-	80	160	240	*	K	S	-
Bola	5 SM	1W3	1W2	1	-	30	60	90	2	M	W	8
Daikyu	100 GM	-	-	-	-	-	-	-	3	G	-	7
“ Daikyu-Pfeil	2 SM/6 St.	1W8	1W6	2/1	-	70	140	210	*	M	S	-
Handarmbrust	300 GM	-	-	-	-	-	-	-	3	K	-	5
“ m. Handbolzen	1 GM	1W3	1W2	1	-	20	40	60	*	K	S	-
Handbüchse <sup>(2)</sup>	500 GM	1W10	1W10	1/3	-	50	150	210	10	M	S	15
Komposit-Kurzbogen	75 GM	-	-	-	-	-	-	-	2	M	-	6
“ m. Flugpfeil	3 SM/12 St.	1W6	1W6	2/1	-	50	100	180	*	M	S	-
“ m. Steinflugpfeil	3 KM/12	1W4	1W4	2/1	-	50	100	180	*	M	S	-
Komposit-Langbogen	100 GM	-	-	-	-	-	-	-	3	M	-	7
“ m. Flugpfeil	3 SM/12 St.	1W6	1W6	2/1	-	60	120	210	*	M	S	-
“ m. Kriegspfeil	6 SM/12 St.	1W8	1W8	2/1	-	40	80	170	*	M	S	-
“ m. Steinflugpfeil	3 KM/12	1W4	1W4	2/1	-	60	120	210	*	M	S	-
Kurzbogen	30 GM	-	-	-	-	-	-	-	2	M	-	7
“ m. Flugpfeil	3 SM/12 St.	1W6	1W6	2/1	-	50	100	150	*	M	S	-
“ m. Steinflugpfeil	3 KM/12	1W4	1W4	2/1	-	50	100	150	*	M	S	-
Langbogen	75 GM	-	-	-	-	-	-	-	3	G	-	8
“ m. Flugpfeil	3 SM/12 St.	1W6	1W6	2/1	-	70	140	210	*	M	S	-
“ m. Kriegspfeil	6 SM/12 St.	1W8	1W8	2/1	-	50	100	170	*	M	S	-
“ m. Steinflugpfeil	3 KM/12	1W4	1W4	2/1	-	70	140	210	*	M	S	-
Leichte Armbrust	35 GM	-	-	-	-	-	-	-	7	M	-	7
“ m. Leichte Bolzen	1 SM	1W4	1W4	1	-	60	120	180	*	K	S	-
Moskitostreuer	5 GM	-	-	-	-	-	-	-	6	M	-	12
“ Moskito	3 KM	1W2	1W2	spez.	-	4	6	8	**	W	S	spez.
Schleuder	5 KM	-	-	-	-	-	-	-	*	K	-	6
“ m. Schleuderkugel	1 KM	1W4+1	1W6+1	1	-	50	100	200	1/2	K	W	-
“ m. Schleuderstein	-	1W4	1W4	1	-	40	80	160	1/2	K	W	-
Schwere Armbrust	50 GM	-	-	-	-	-	-	-	14	M	-	10
“ m. Schwerer Bolzen	2 SM	1W4+1	1W6+1	1/2	-	80	160	240	*	K	S	-
Shuriken	3 SM	1W4	1W4	2/1	-	20	40	60	1	K	S	2
Stabschleuder	2 SM	-	-	-	-	-	-	-	2	M	-	11
“ m. Schleuderkugel	1 KM	1W4+1	1W6+1	2/1	-	-	30-60	90	1/2	K	W	-
“ m. Schleuderstein	-	1W4	1W4	2/1	-	-	30-60	90	1/2	K	W	-
Wurfbeil	1 GM	1W6	1W4	1	-	10	20	30	5	M	K	4
Wurfhammer	2 GM	1W4+1	1W4	1	-	10	20	30	6	M	W	4
Wurfpfeil	5 SM	1W3	1W2	3/1	-	10	20	40	1/2	K	S	2
Wurfspeer	5 SM	1W6	1W6	1	-	20	40	60	2	G	S	4
“ einhändig	-	1W4	1W4	-	-	-	-	-	-	-	-	4
“ beidhändig	-	1W6	1W6	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Wurfspeer, Stein	5 KM	-	-	1	-	20	40	60	2	G	S	-
“ einhändig	-	1W4	1W4	-	-	-	-	-	-	-	-	4
“ beidhändig	-	1W4+1	1W6	-	-	-	-	-	-	-	-	4
<b>Klingen(klein):</b>												
Dolch	2 GM	1W4	1W3	2/1	-	10	20	30	1	K	S	2
“ Knochen-	1 SM	1W2	1W2	2/1	-	10	20	30	1	K	S	2
“ Stein-	2 SM	1W3	1W2	2/1	-	10	20	30	1	K	S	2
Enterhaken	1 GM	1W4	1W4	-	-	-	-	-	1	K	S	2
Herzreißer	4 GM	1W4(+50%)	1W4(+50%)	-	-	-	-	-	1	K	S	1
Hirschfänger	2 GM	1W4	1W3	-	-	-	-	-	1	K	S	2
Messer	5 SM	1W3	1W2	2/1	-	10	20	30	1/2	K	S/K	2
“ Knochen-	3 KM	1W2	1W2	2/1	-	10	20	30	1/2	K	S/K	2
“ Stein-	5 KM	1W2	1W2	2/1	-	10	20	30	1/2	K	S/K	2
Pantherkatze	2 GM	1W4	1W4	-	-	-	-	-	2	K	S	1
Sai	5 SM	1W4	1W2	-	-	-	-	-	2	K	S	2
Stillet	5 SM	1W3	1W2	2/1	-	10	20	30	1/2	K	S	2
<b>Lanzen<sup>(3)</sup>:</b>												
Lanze f. le. Streitroß	6 GM	1W6	1W8	-	-	-	-	-	5	G	S	6
Lanze f. m. Streitroß	10 GM	1W6+1	2W6	-	-	-	-	-	10	G	S	7
Lanze f. schw. Streitroß	15 GM	1W8+1	3W6	-	-	-	-	-	15	G	S	8
Turnierlanze	20 GM	1W3-1	1W2-1	-	-	-	-	-	20	G	S	10
<b>RK-Verbesserung:</b>												

Name	--- Schadenspunkte ---			--- Reichweite [m] ---				Gewicht	Größe	Wirkung	Init. faktor
	Preis	K/M	G	SF	Kern	K	M				
RK verbessern	-	-	-	-	-	-	-	0		spez.	-
<b>Schwerter:</b>											
Bastardschwert	25 GM	-	-	-	-	-	-	10	M	K	-
" einhändig	-	1W8	1W12	-	-	-	-	-	-	-	6
" beidhändig	-	2W4	2W8	-	-	-	-	-	-	-	8
Degen	17 GM	1W6+1	1W8+1	-	-	-	-	5	M	K	4
Drusus	50 GM	1W6+1	1W8+1	-	-	-	-	3	M	K	3
Katana	100 GM	-	-	-	-	-	-	6	M	-	-
" einhändig	-	1W10	1W12	-	-	-	-	-	-	K/S	4
" beidhändig	-	2W6	2W6	-	-	-	-	-	-	K/S	4
Kopesh	10 GM	2W4	1W6	-	-	-	-	7	M	K	9
Krummsäbel	15 GM	1W8	1W8	-	-	-	-	4	M	K	5
Kurzschwert	10 GM	1W6	1W8	-	-	-	-	3	K	S	3
Langschwert	15 GM	1W8	1W12	-	-	-	-	4	M	K	5
Machete	2 GM	1W4+1	1W4+1	-	-	-	-	3	M	K	4
Main-Gauche	3 GM	1W4	1W3	-	-	-	-	2	K	S/K	2
NinjaTo (einhändig, Stoß)	100 GM	1W6	1W6	-	-	-	-	9	M	S	4
" (einhändig, Schlag)		2W4	2W4	-	-	-	-	-	-	K	4
" (beidhändig, Stoß)		1W8	1W8	-	-	-	-	-	-	S	1
" (beidhändig, Schlag)		2W6	2W6	-	-	-	-	-	-	K	1
" (als Wurfgeschöß)		1W6	1W6	-	10	20	30	-	-	S	1
Rapier	15 GM	1W6+1	1W8+1	-	-	-	-	4	M	S	4
Säbel	12 GM	1W6	1W8	-	-	-	-	4	M	K	5
Wakizashi	50 GM	1W8	1W8	-	-	-	-	3	M	K/S	3
Zweihänder	50 GM	1W10	3W6	-	-	-	-	15	G	K	10
<b>Stangenwaffen:</b>											
Ahlspeiß <sup>(4)</sup>	5 GM	1W6	1W12	-	-	-	-	12	G	S	13
Bartaxt	7 GM	2W4	2W6	-	-	-	-	12	G	K	9
Biß des Tigers	30 GM	2W6+2	2W6+2	-	-	-	-	1	M	S	7
Gabelsense	8 GM	1W8	1W10	-	-	-	-	9	G	S/K	8
Glefe <sup>(5)</sup>	6 GM	1W6	1W10	-	-	-	-	8	G	K	8
Hakensense	10 GM	1W4	1W4	-	-	-	-	8	G	S/K	9
Hellebarde	10 GM	1W10	2W6	-	-	-	-	15	G	S/K	9
Helmbarde	8 GM	2W4	2W4	-	-	-	-	15	G	S/K	10
Helmbarte	5 GM	2W4	2W4	-	-	-	-	12	G	K	10
Kampfstab	2 GM	2W4	2W4	-	-	-	-	7	G	W	7
Knebelspeiß <sup>(4)</sup>	6 GM	2W4	2W4	-	-	-	-	7	G	S	8
Korseke <sup>(4)</sup>	5 GM	1W6+1	2W6	-	-	-	-	7	G	S	8
Kreisaxt	5 GM	1W6	2W4+1	-	-	-	-	10	M	K	6
Kriegsgabel <sup>(5)</sup>	5 GM	1W8	2W4	-	-	-	-	7	G	S	7
Kriegssense	5 GM	1W6	1W8	-	-	-	-	7	G	S/K	8
Luzerner Hammer <sup>(4)</sup>	7 GM	2W4	1W6	-	-	-	-	15	G	S/W	9
Naginata	8 GM	1W8	1W10	-	-	-	-	10	G	S	7
Partisane <sup>(4)</sup>	10 GM	1W6	1W6+1	-	-	-	-	8	G	S	9
Rabenschnabel	8 GM	1W8	1W6	-	-	-	-	10	G	S/W	9
Roßschinder	7 GM	2W4	1W10	-	-	-	-	15	G	S/K	10
Schwertbeil <sup>(5)</sup>	10 GM	2W4	2W6	-	-	-	-	10	G	S/K	9
Stangenbeil	5 GM	2W4	1W8	-	-	-	-	8	G	K	8
Streitaxt	5 GM	1W8	1W8	-	-	-	-	7	M	K	7
Streitkolben f. Fußvolk	8 GM	1W6+1	1W6	-	-	-	-	10	M	W	7
Streitkolben f. Reiter	5 GM	1W6	1W4	-	-	-	-	6	M	W	6
Streithammer f. Fußvolk	8 GM	1W6+1	2W4	-	-	-	-	6	M	S	7
Streithammer f. Reiter	7 GM	1W4+1	1W4	-	-	-	-	4	M	S	5
Tetsubo	2 GM	1W8	1W8	-	-	-	-	7	G	W	7
<b>Übrige:</b>											
Bauernspeiß (Stecken)	-	1W6	1W6	-	-	-	-	4	G	W	4
Bo	2 KM	1W6	1W4	-	-	-	-	4	G	W	4
Cestus	1 GM	1W4	1W3	-	-	-	-	2	K	K	2
Dreizack	15 GM	1W6+1	3W4	1	0	10	20	5	G	S	7
" einhändig	-	1W6+1	3W4	-	-	-	-	-	-	-	7
" beidhändig	-	1W8+1	3W4	-	-	-	-	-	-	-	7
Fangeisen <sup>(1)</sup>	30 GM	-	-	-	-	-	-	8	G	-	7
Flegel f. Fußvolk	15 GM	1W6+1	2W4	-	-	-	-	15	M	W	7
Flegel f. Reiter	8 GM	1W4+1	1W4+1	-	-	-	-	5	M	W	6
Gaffel/Haken	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Name	--- Schadenspunkte ---			SF	-- Reichweite [m] --				Gewicht	Größe	Wirkung	Init.faktor
	Preis	K/M	G		Kern	K	M	L				
“ Befestigt	2 GM	1W4	1W3	-	-	-	-	2	K	S	2	
“ Festgehalten	5 KM	1W4	1W3	-	-	-	-	2	K	S	2	
Geißel	1 GM	1W4	1W2	-	-	-	-	2	K	-	5	
Genickhacke	2 GM	1W6	1W6	-	-	-	-	8	M	S	6	
“ (Hammerseite)	-	1W6	1W6	-	-	-	-	-	-	W	6	
Handbeil	1 GM	1W6	1W4	-	-	-	-	5	M	K	4	
Harpune	20 GM	2W4	2W6	1	-	10	20	30	6	G	S	7
“ einhändig	-	1W4+1	1W6+1	-	-	-	-	-	-	-	7	
“ beidhändig	-	2W4	2W6	-	-	-	-	-	-	-	7	
Harpune, klein	15 GM	-	-	-	-	-	-	3	M	S	-	
“ unter Wasser	-	1W6	1W6	1/1	-	5	8	10	-	-	8	
“ an Land	-	1W6+1	1W6+1	1/1	-	10	15	20	-	-	6	
Kette	5 SM	1W4+1	1W4	*	-	5	10	20	3	g	W	5
Keule	-	1W6	1W3	1	-	10	20	30	3	M	W	4
Klampe	2 KM	1W3	1W3	-	-	-	-	2	K	W	4	
Kriegshammer	2 GM	1W4+1	1W4	-	-	-	-	6	M	W	4	
Lasso	5 SM	-	-	*	-	10	20	30	3	G	-	10
Morgenstern	10 GM	2W4	1W6+1	-	-	-	-	12	M	W	7	
Netz	5 GM	-	-	*	-	10	20	30	10	M	-	10
Nunchaku	1 GM	1W6	1W6	-	-	-	-	3	M	W	3	
Peitsche	1 SM	1W2	1	-	-	-	-	2	M	-	8	
Sichel	6 SM	1W4+1	1W4	-	-	-	-	3	K	K	4	
Siebenschwänzige Katze	20 GM	1W6+4	1W6+7	-	-	-	-	4	M	W&S	6	
Speer	8 SM	1W6	1W8	1	-	10	20	30	5	M	S	6
“ beidhändig	8 SM	1W8+1	2W6	-	-	-	-	5	M	S	6	
Speer, Lang- (beidhändig)	5 GM	2W6	3W6	-	-	-	-	8	G	S	8	
Speer, Stein- (beidhändig)	8 KM	1W6	2W4	1	-	10	20	30	5	M	S	6
waffenl. Kampf	-	spez.	spez.	-	-	-	-	0	-	W	1	
<b>Waffen der Kender:</b>												
Hoopak (als Kampfstab)	? GM	1W6	1W4	-	-	-	-	?	M	W	4	
“ (als Stoßspeer)		1W6	1W6	-	-	-	-			S	4	
“ (als Kugelschleuder <sup>(6)</sup> )		1W4+1	1W4+1	2/1	-	60	90			W	11	
“ (als Steinschleuder <sup>(6)</sup> )		1W4	1W4	2/1	-	60	90			W	11	
“ (als Wurfspeer)		1W6	1W6	-	20	40	60			S	11	
“ (als fixierte Kugelschleuder)		1W4+1	1W6+1	1/1	-	50	100	200		W	20	
“ (als fixierte Steinschleuder)		1W4	1W4	1/1	-	40	80	160		W	20	

Erläuterungen:

\*) zehn Stück wiegen 1 Pfund

1) Mit dieser Waffe kann man bei einem erfolgreichen Trefferwurf auch einen Reiter aus dem Sattel reißen

2) Diese Waffe nur mit Einwilligung des Spielleiters

3) Doppelter Schaden im Sturmangriff vom Reittier aus

4) Doppelter Schaden, wenn im Boden gegen heranstürmenden

Gegner verankert

5) Doppelter Schaden gegen heranstürmenden größere Gegner (Größe G)

6) Auf kurze Entfernung (bis 30 m) kann man das Hoopak nicht als Schleuder einsetzen!