

Waffen

	Name	Schaden	Größe	Preis	Anmerkungen
1	Knüppel	+1 Weiß	K	50	Zauberer
2	Dolch	+1 Weiß	K	80	Zauberer, Kann 10 Felder geworfen werden
3	Peitsche	+1 Weiß	K	100	Reichweite: 2 Felder
4	Langdolch	+1 Schwarz	K	150	Zauberer
5	Rapier	+2 Weiß	G	200	Zauberer
6	Streitkolben	+2 Weiß	G	200	
7	Kurzschwert	+2 Weiß	G	250	Diagonaler Angriff
8	Lanze	+2 Weiß	G	250	Diagonaler Angriff
9	Stab	+2 Weiß	G	300	Diagonaler Angriff, Zauberer
10	Bullenpeitsche	+2 Weiß	K	300	Reichweite: 2 Felder
11	Morgenstern	+2 Weiß	G	400	Gegner verliert 1 Verteidigungswürfel, Nur Kämpfer
12	Katana	+2/+3 Weiß	G	400	Zweihändig +3 Weiß
13	Speer*	+3 Grün*	K	400	Diagonaler Angriff, Kann 10 Felder geworfen werden
14	Beil	+3 Weiß	G	450	
15	Langschwert	+3 Weiß	G	450	
16	Magierdegen*	+3 Grün*	G	450	Nur Zauberer, 1 Schild neu werfen
17	Hellebarde	+3 Weiß	G	500	Zweihändig, Diagonaler Angriff
18	Kriegshammer	+3 Weiß	G	550	Diagonal, Nur Zwerg
19	Kriegsflegel	+3 Weiß	G	600	Zweihändig, Gegner verliert 1 Verteidigungswürfel
20	Magierstab	+2 Weiß / +1 Schwarz	G	800	Zweihändig, Diagonal, Nah- / Fernkampf
21	Knochenklinge*	+4 Grün*	G	700	Nur Nekromant
22	Streitaxt	+4 Weiß	G	800	Zweihändig
23	Zweihandschwert	+4 Weiß	G	1000	Zweihändig, Nur Barbar, Nordmann, Ritter
24	Barbarenschwert	+4 Weiß	G	1200	Zweihändig, Diagonaler Angriff, Nur Barbar, Nordmann

Wurf und Schusswaffen

1	Wurfbeil	+2 Weiß	K	200	Wurfwaffe 10 Felder
2	Wurfaxt	+3 Weiß	G	350	Wurfwaffe 10 Felder
-	-	-	-	-	-
1	Schleuder	+1 Schwarz	K	150	Zauberer
2	Kurzbogen	+2 Weiß	G	250	Albzauberer, Zweihändig
3	Handarmbrust	+2 Weiß	G	300	
4	Langbogen	+2 Weiß	G	400	Albzauberer, Zweihändig
5	Armbrust	+3 Weiß	G	400	Zweihändig
6	Jagdbogen	+4 Weiß	G	600	Nur Alb, Zweihändig
7	Schwere Armbrust	+4 Weiß	G	600	Nur Zwerg, Zweihändig
8	Muskete	2 +4 Weiß**	G	1200	Zweihändig, Nachladen kostet 1 Aktion
9	Radschloss Pistole	2 +4 Weiß**	K	1500	Nachladen kostet 1 Aktion

* = Rost zerstört eine solche Waffe

** = 2 Schaden sicher + 4 Weiße Würfel

Waffen

Rüstungen

	Name	Schutz	Typ	Preis	Anmerkungen
1	Helm	+1 Weiß	Kopf	250	
2	Schild	+1 Weiß	Schild	250	Nicht mit Zweihändigen Waffen
3	Armschutz	+1 Weiß	Arme	250	Nur Zauberer
4	Zauberumhang	+1 Weiß	Umhang	450	Nur Zauberer
5	Kettenhemd	+1 Weiß	Körper	500	
6	Harnisch	+2 Weiß	Körper	850	-3 Bewegung
7	Großschild	+2 Weiß	Schild	1200	Nicht mit Zweihändigen Waffen, Nur Ritter
8	Zwergenplatte	+2 Weiß	Körper	1400	Nur Zwerg

Zauberer: Zauberer, Alb Zauberer, Nekromant
 Kämpfer: Barbar, Nordmann, Ritter, Zwerg

Kleidung

	Name	Wirkung	Typ	Preis
1	Lederstiefel	+2 Tempo	Füße	250
2	Wams	?	Körper	?
3	Hut	+1 Intelligenz	Kopf	400
4	Umhang	Wiederhole 1 Verteidigungswurf	Umhang	450
5	Gürteltasche	Erlaubt dir, 1 Ausrüstungsgegenstand mehr zu tragen.	Tasche	500