



Nutshell Edition 1.1de
 ©1994 by Greg Porter
 Deutsche Übersetzung ©1995 Alexander Siegelin
 Deutsche CORPS-Ausgabe
 Tyr Games/Imp's Shop
 Herrenkellergrasse 20
 89073 Ulm
 Deutsche Übersetzung ©1994 Michael Gschwind
 Alle Rechte vorbehalten, etc., etc.

"Part of being a game designer is the grim knowledge that at any moment you could be replaced by an infinite number of monkeys..."

Greg Porter

Was soll das Ganze?

Dies ist die "nutshell" Version von **CORPS**, dem "Complete Omniversal Role-Playing System". Diese Version ist frei erhältlich aber trotzdem Urheberrechtlich geschützt, das heißt du darfst diese Version weder verkaufen, verändern, als dein eigenes Werk ausgeben oder ähnliches. Du darfst sie weitergeben, in eine Mailbox uploaden oder auf einen Internet Rechner legen. Auch darfst du alles was du willst zu diesem System schreiben, solange das Material nur für den persönlichen Gebrauch bestimmt ist. Auch darfst du von niemanden Geld für die Benutzung dieses Systems oder daraus abgeleiteter Materialien ohne unsere ausdrückliche schriftliche Genehmigung verlangen.

Die Regeln

Genug juristisches BlaBla. Da wir nicht soviel Platz zur Verfügung haben bekommst du nicht *alle* Regeln sondern nur genug um einfache Charaktere zu erschaffen und um ein Gefühl für das System zu bekommen. Dies zeigt auch, wie wenig man eigentlich lernen muß um dieses System zu beherrschen.

Charakter Erschaffung

Charaktere werden mit Attribut Punkten (AP) und Fähigkeits Punkten (FP) erschaffen die untereinander nicht austauschbar sind. Mit diesen Punkten legst du fest über welche Fähigkeiten und Attribute dein Charakter verfügt. Ein "durchschnittlicher" Mensch hat etwa 100 AP & 50 FP während ein Fantasy Held vielleicht mit 150 AP & 150 FP startet. Die Kosten für Attribute *und* Fähigkeiten findest du in der folgenden Tabelle:

Wert	Kosten	durchschn. Mann*	durchschn. Frau*
1	1	STÄ	5
2	4	GEW	4
3	9	AUF	4
4	16	WIL	4
5	25	GES	5
6	36	ENE	1
7	49		
8	64	*basierend auf 99AP	
9	81		
10	100		

Beispiel - Ein Spieler möchte, daß sein Charakter ein überdurchschnittliches Stärke-Attribut von 6 hat. Dies kostet ihn 36 seiner AP die nun verbraucht sind und nicht mehr für andere Attribute oder Charaktervorteile zur Verfügung stehen.

Menschen haben normalerweise Werte von 1-10 in diesen Attributen. Die Bedeutung der Attribute ist unten aufgelistet:

STÄ	Stärke - Körperkraft
GEW	Gewandheit - Geschicklichkeit, Koordination
AUF	Auffassungsgabe - IQ, Wahrnehmung
WIL	Wille - Willenstärke, Persönlichkeit, Charisma
GES	Gesundheit - Konstitution, Regeneration
ENE	Energie - Psychisches Potential, Innere Kraft

Jedes dieser Attribute stellt ein Grundpotential oder allgemeine, nicht spezifische, Erfahrung auf diesem Gebiet dar. Dieses Potential erlaubt es jedem Charakter Fähigkeiten, die von diesem Attribut abhängen, auf einem niedrigen Niveau auszuüben. Der Wert dieser Fähigkeiten wird Grundwert genannt und beträgt 1/4 des Attributwertes (zur nächsten ganzen Zahl gerundet).

Beispiel - Ein Mensch mit Gewandheit 6 (Grundwert 2) wäre von Natur aus besser im Schwertkampf als ein anderer mit Gewandheit 4 (Grundwert 1). Allerdings wäre er immer noch nicht so gut wie jemand der dank Trainings den nur mittelmäßigen Wert von 3 erreicht hat.

Dies ist deswegen besonders wichtig, da du die Fähigkeiten von dem Grundwert an aufwärts kaufst. Das heißt der Grundwert verringert die Kosten für die Fähigkeit entsprechend seiner Höhe. Bei einem Grundwert von 1 (Attributwerte von 2 - 5) kostet die Fähigkeit die von diesem Attribut abhängt 1 FP weniger, bei einem Grundwert von 2 (Attributwerte 6 - 9) 4 FP weniger.

Fähigkeiten

Zum überwiegenden Teil müssen Fähigkeit speziell trainiert werden. Sie haben aber meist auch eine physische Komponente oder Begrenzung. Zum Beispiel sind deine Fähigkeiten als Tänzer abhängig von deiner Gewandheit. Attribute repräsentieren das Potential deines Charakters, Fähigkeiten hingegen wie gut er dieses Potential bisher ausnutzen kann.

Fähigkeitswert	Beschreibung	AUF Beispiel	GEW Beispiel
1	Talentierte	ohne Schulbildung	Untrainiert
2	Sehr talentiert	Grundschule	Gelber Gürtel
3	Hobbyist	Realschule	Grüner Gürtel
4		Fachabitur	Blauer Gürtel
5	Ernsth. Amateur	Abitur	Roter Gürtel
6		Vordiplom	
7	Profi		Schw. Gürtel
8		Diplom	3. Grad
9		Doktor, Professor	5. Grad
10+	Weltspitze	Nobelpreis	

Verschiedene Fähigkeitsklassen

Charaktere können unterschiedliche Arten von Fähigkeiten haben, die sich auf verschiedene Arten auf das Spielsystem auswirken.

Grundkenntnisse - Kosten 2 FP. Dies bedeutet, daß man minimales Training in einem Gebiet hat. Der Wert der Fähigkeit ist gleich dem Grundwert des entsprechenden Attributes. Außerhalb von Kampf-und Streßsituationen erhältst du jedoch einen Bonus den du nur mit Anwendung deines Grundwertes in einem Attribut nicht erhältst. Grundkenntnisse können nur in Primärfähigkeiten erworben werden und man kann für diese Fähigkeiten keine Sekundär- und Tertiärfähigkeiten erwerben.

Kostenlose Fähigkeiten - Du beherrscht deine Muttersprache gleich dem Wert deiner Auffassungsgabe und Wissen über deine eigene Kultur gleich AUF/2 (aufrunden) ohne dafür FP zahlen zu müssen. Diese Fähigkeiten gelten als Primärfähigkeiten. Der Spielleiter kann auch weitere kostenlose Fähigkeiten für alle Charaktere zulassen.

Schwierige Fähigkeiten

Sollte eine Fähigkeit schwerer oder leichter als normal zu lernen sein, so sind auch die Kosten für diese Fähigkeit höher beziehungsweise niedriger. Dieser Schwierigkeitsgrad wird zum effektiven Wert der Fähigkeit addiert bzw. davon subtrahiert um den Wert für die Berechnung der FP zu erhalten. Zum Beispiel würde eine (+1) Fähigkeit die du auf 4 erlernen willst soviel kosten als ob du sie auf den Wert 5 kaufen würdest. Auch einfache Fähigkeiten (-1) kosten FP.

Primärfähigkeiten - Dies ist die am weitesten gefächerte Fähigkeiten Kategorie wie zum Beispiel "Fernkampfaffen". Von den normalen Fähigkeitenkosten wird der Grundwert (1 oder 4 FP) abgezogen, dies ist bei Sekundär- und Tertiärfähigkeiten nicht möglich. Auch darf eine Primärfähigkeit nie höher sein als das sie bestimmende Attribut.

Sekundärfähigkeiten - Dies sind spezialisierte Zweige einer Primärfähigkeit. "Pistole" ist zum Beispiel eine Sekundärfähigkeit von "Fernkampfaffen". Der Wert der Sekundärfähigkeit wird zu dem der Primärfähigkeit addiert. Der maximale Wert den man in einer Sekundärfähigkeit erreichen kann ist die Hälfte der Primärfähigkeit abgerundet (aber immer mindestens +1). Der Grundwert wird bei Sekundär- und Tertiärfähigkeiten nicht von den Kosten für diese Fähigkeiten abgezogen. Falls es der Spielleiter erlaubt können Fähigkeiten als Primär- statt als Sekundärfähigkeit gekauft werden.

Tertiärfähigkeiten - Tertiärfähigkeiten sind Spezialisierungen von Sekundärfähigkeiten wie zum Beispiel "Beretta 92F" eine Tertiärfähigkeit von "Pistole" ist. Dieser Wert wird zur Sekundärfähigkeit addiert, darf aber wiederum nur maximal die Hälfte der Sekundärfähigkeit, abgerundet, betragen (mindestens +1).

Fähigkeiten Liste

Jeder Hintergrund hat eine bestimmte Liste an Fähigkeiten die zu ihm gehören. Ein Beispiel findest du weiter unten.

Fantasy Fähigkeiten Liste

Oberbegriff (Attribut)

Primärfähigkeit

- Sekundärfähigkeit
- Tertiärfähigkeit

Kampffähigkeiten (GEW)

Fernkampfaffen

- Bogen
- Armbrust
- Schleuder

Nahkampfaffen

- Messer
- Schwert
- Streitkolben/Keule
- Helebarde
- Wurfaffen
- Axt
- Messer
- Speer
- Andere

Waffenloser Kampf

- Schlag
- Tritt
- Festhalten
- Blocken

Kampfsportarten (+1)

- Schlag
- Tritt
- Festhalten
- Blocken
- Ausweichen
- Wurf
- Tödlicher Schlag

Fahrzeugbedienung (GEW)

Landfahrzeuge

- Wagen

Wasserfahrzeuge

- Segelboot
- Ruderboot

Reiten

- Bestimmtes Reittier

Medizin (AUF)

Erste Hilfe

Medizin (+1)

Veterinärmedizin (+1)

Handwerk (AUF)

Tierzüchter

- Aufgabe oder Art des Tieres

Schmied

- Rüstungs- oder Waffentyp

Koch

- Nationalität oder Küche

Bauer

Mechaniker

Schiffsbauer

Handwerk (GEW)

Grobschmied

Zimmermann

Juwelier

Steinmetz

Schlosser

- (Schlösser öffnen)

Charaktervor- und nachteile

Dies sind Charaktereigenschaften für die man entweder AP und/oder FP bekommt (Nachteile) oder zahlen muß (Vorteile).

Alter - Für jedes Jahr über 16 (bis 30) erhältst du 2 AP und 4 FP.

Hintergrund - 5 AP o. FP für eine Charakterbeschreibung (mind. 500 Worte).

Kontakte - Zahle 15 FP für einen Freund in guter Position der dir einen Gefallen tun kann.

Feinde - Du erhältst 15 FP oder AP falls du gejagt wirst.

Naturalent - Zahle 10 AP um die Kosten für ein Attribut zu halbieren (Spielleiter Erlaubnis nötig).

Schmerztoleranz - Zahle 5 AP um nicht-tödliche Treffer ≤ WIL zu ignorieren.

Physischer Vorteil - Zahle 5 AP für einen +2 Vorteil bei einer bestimmten Anwendung eines Attributes.

Physische Beschränkung - für einen 2 Punkte Nachteil auf eine bestimmte Klasse von Aktionen erhältst du 4 AP oder 4 FP.

Psychische Beschränkung - für einen geringen Nachteil erhältst du 2 AP oder FP, für einen schwerwiegenden 8 AP oder FP.

Reichtum - Erhalte 2 FP pro Jahr weniger Ersparnisse, zahle 2 FP pro Jahr mehr Ersparnisse.

Geld

Dein Startkapital bestimmt sich aus deiner besten verwertbaren Fähigkeit (mit der man eine Arbeit ausüben könnte) im Quadrat mal die Anzahl an Jahren nach dem sechzehnten Lebensjahr die man angestellt sein konnte. Falls du keine Fähigkeiten hast mit denen du angestellt werden könntest nimm den höchsten Wert von STÄ oder AUF und ziehe 2 ab. Dies stellt dann die natürlichen Voraussetzungen aufgrund deiner Stärke oder geistigen Gewandheit dar mit denen du Geld machen könntest.

Ausrüstung

Auf dem Charakterblatt befindet sich eine kurze Liste von Ausrüstungsgegenständen. Ansonsten bist du auf dich alleine gestellt.

Wissenschaften (AUF)

Alchemie

- Gifte

Architektur

- Festungsbau

Astronomie

- (Astrologie)

Biologie

- (Kräuterkunde)

Wirtschaftslehre

- (Bestechung)

Fremdsprache (angeben)

- nur Sprache oder Schrift (-2)
- verwandte Sprache (-1)

Geschichte

- Geheimgesellschaften (+1)

Nachforschungen

- Bibliothekskunde
- Bürokratie
- (Straßenkunde)

Gesetzeskunde

- Nationales Recht
- Religiöses Recht

Militärkunde

- Einheitentaktiken
- Belagerungstaktiken

Musik

- (Instrument)

Philosophie

- Alte Religionen

Psychologie

- (Beeinflussen)
- (Verhören)
- (Verführen)

Magie

- Art der Magie

Diebesfähigkeiten

- (Verkleiden)
- (Abrollen)
- (Taschendiebstahl)

Schreiben

- Buchmalerei

Wissensgebiet/Ortskenntnis (AUF)

- Sehr großes Gebiet (+2)
- Großes Gebiet (+1)
- mittleres Gebiet (+0)
- kleines Gebiet (-1)
- sehr kleines Gebiet (-2)

Umgebung (AUF)

- Überleben
- Warmes Klima
- Kaltes Klima
- Trockenes Klima
- Stadt
- Jagen
- (Schleichen und Verstecken)
- (Spurenlesen)

Umgebung (GES)

- Trinken
- Rennen
- Schwimmen
- Klettern

Andere (?)

- Sportarten
- Hobbies (-2)

Anwendung von Fähigkeiten

Der Wert deiner Fähigkeit in **CORPS** wird mit der bereits angepassten Schwierigkeit der Tätigkeit verglichen die durchgeführt werden soll. Falls die Fähigkeit \geq der Schwierigkeit ist bist du automatisch erfolgreich, falls nicht würfle mit W10 um zu sehen ob du erfolgreich bist. Solltest du eine 11 oder weniger, minus 2 für jeden Punkt Differenz zwischen deiner Fähigkeit und der Schwierigkeit der Tätigkeit, würfeln bist du erfolgreich.

Beispiel - Deine Fähigkeit hat einen Wert von 4 und die Schwierigkeit beträgt 6. Somit mußt du eine 11 minus 4 (die Differenz von 2 Punkten zwischen Fähigkeitswert und Schwierigkeit) also eine 7 oder weniger mit einem W10 würfeln.

Schwierigkeitsgrade

Für AUF Tätigkeiten oder Tätigkeiten die längere Zeit dauern werden die folgenden Schwierigkeitsgrade angewendet:

Aktion	Schwierigkeit	Zeitdauer
Extrem einfach	1	1 Aktion
Sehr einfach	2	1 Sekunde
Einfach (Waffe ziehen/laden)	3	2 Sekunden
Durchschnittlich	4	5 Sekunden
Anspruchsvoll (Schloss öffnen)	5	10 Sekunden
Schwierig (Auto kurzschliessen)	6	20 Sekunden
Professioneller Level (Juwelen begutachten)	7	1 Minten
Ohne Training unmöglich	8	2 Minten
Ohne professioneles Training unmöglich	12	1 Stunde
Praktisch für jeden unmöglich	16	1 Tag

Obwohl viele Fähigkeiten spezielle Modifikatoren haben gelten die folgenden Modifikatoren für fast alle Fähigkeiten.

Aktion	Modifikator
"Außerhalb des Kampfes" (keine Stresssituation)	-2
0,5x normale Zeitdauer (z.B. Schnellziehen)	+1
1x normale Zeitdauer (Standard)	+0
2-4x normale Zeitdauer (eine Phase extra zielen)	-1
5-9x normale Zeitdauer (eine Runde zielen)	-2
10-16x normale Zeitdauer (zwei Runden zielen)	-3
Günstige Begleitumstände (gutes Werkzeug etc.)	-1 bis -2
Widrige Begleitumstände (keine Ahnung was zu tun ist)	+1 bis +5

Du kannst niemals mehr als die Hälfte deiner Primärfähigkeit (aufgerundet) als Bonus aufgrund von Zeitmodifikatoren bekommen. Du willst z.B. eine Wand mit der Schwierigkeit 5 erklimmen und du kannst nur deinen GEW Grundwert von 2 einsetzen, da du die Fähigkeit Klettern nicht beherrscht. Wenn du nun die doppelte Zeit einsetzt erniedrigt sich die Schwierigkeit von 5 auf 4, da jedoch dein Grundwert 2 beträgt kannst du niemals mehr als einen -1 Modifikator durch die Aufwendung von mehr Zeit erhalten.

Kampf (Grundlagen)

Jede Art von Kampf wird in 1 Sekunden Runden abgewickelt. Jede Runde wird in Initiativphasen aufgeteilt. Diese Initiativphasen werden durch die Fähigkeitswerte der einzelnen im Kampf beteiligten Charaktere festgelegt. Der Charakter mit dem höchsten Fähigkeitswert agiert zuerst, dann der mit dem nächsthöchsten Wert usw. bis der Charakter mit dem niedrigsten Fähigkeitswert in der Initiativphase 0 drankommt. Danach beginnt wieder die nächste Runde. Innerhalb einer Initiativphase kannst du einen Angriff (Schlag, Schuß), eine Verteidigungsaktion (Blocken, Parieren) oder eine Bewegung (Loslaufen, Anhalten, Ducken, Ausweichen) durchführen. Jede Aktion die du innerhalb einer Runde ausführen willst muß mindestens 2 Initiativphasen nach der vorhergehenden Aktion erfolgen, wobei jede zusätzliche Aktion einen Modifikator von +2 (kumulativ) erhält falls für die Fähigkeit gewürfelt werden muß. Die

höchste Initiativphase in der du deine Bewegung ändern kannst entspricht deinem GEW Grundwert (also normalerweise 1 oder 2). Du darfst auch dieselbe Fähigkeit mehrmals innerhalb einer Runde anwenden. In einer Runde kannst du um 3m beschleunigen oder um 6m abbremsen. Die höchste Geschwindigkeit die du laufen kannst beträgt 9m pro Runde. Eine Drehung zählt als Bewegung von 1m, rückwärts gehen zählt doppelt und Aufstehen kostet dich deine komplette Bewegung für diese Runde.

Fernkampf

Die Grundschwierigkeit um ein Ziel mit einer Fernwaffe zu treffen ist gleich der Quadratwurzel der Entfernung in Metern (aufgerundet), plus 2.

Entfernung(m)	0	1	2-4	5-9	10-16	17-25	26-36	37-49	50-64	65-81
Schwierigkeit	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Schütze bew. sich	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Ziel bew. sich	-	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

Zu den Eigenschaften jeder Waffe gehört der Entfernungs Modifikator (in der Ausrüstungstabelle "Entf. Mod." genannt). Dieser reduziert die Schwierigkeit aufgrund der Entfernung einen Treffer zu erzielen um seinen Wert bis zu einer Mindestschwierigkeit von Null. Falls sich entweder der Schütze oder das Ziel bewegen gelten die Schwierigkeitsmodifikatoren entsprechend der Distanz die sie sich bewegen.

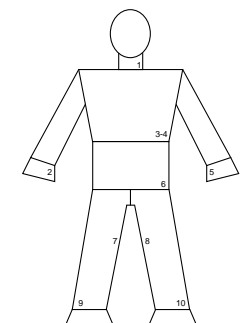
Nahkampf

Die Grundschwierigkeit um im Nahkampf zu treffen ist der GEW Grundwert deines Gegners. Diese wird durch Modifikatoren erhöht die du aufgrund von bereits erfolgten Aktionen in dieser Runde erhältst. Auch kann dein Gegner deinen Angriff blocken wodurch sich die Schwierigkeit um den Wert der Blocken-Fähigkeit deines Gegners erhöht oder parieren wodurch sich die Schwierigkeit um den Wert der Ausweichen-Fähigkeit deines Gegners minus 1 erhöht. Eine Block- oder Parieraktion ist sozusagen verbraucht sobald dagegen ein Angriff durchgeführt wurde und der Bonus durch das Blocken oder Parieren verfällt damit. Ausweichen bedeutet, daß du deinen GEW Grundwert zu deinem Grundverteidigungswert (=GEW Grundwert) addierst. Dies gilt gegen alle Arten von Angriffen in dieser Runde, allerdings mußst du diesen Bonus auf alle deinen Aktionen als Malus hinnehmen.

Verletzungen

Der Schaden eines erfolgreichen Angriffes wird als Malus auf alle Fähigkeiten die du mit diesem Körperteil ausführen willst angerechnet. Auf angrenzenden Körperteile wird die Hälfte des Schadens (abgerundet) als Malus angewendet. Trefferzonen sind:

Wurf	Körperteil	gezielter Treffer
1	Kopf/Nacken	+2
2	Rechter Arm	+2
3-4	Oberkörper	+1
5	Linker Arm	+2
6	Unterleib	+1
7	Rechter Oberschenkel	+2
8	Linker Oberschenkel	+2
9	Rechter Unterschenkel	+2
10	Linker Unterschenkel	+2



Der Schaden eines Nahkampfangriffes hängt von der Stärke des Angreifers ab. Die Waffe oder die Angriffsart kann den Schaden oder die Trefferzone beeinflussen.

Nahkampfangriff	Schaden	Trefferzonen Modifikator
Schlagschaden	STÄ/4(n)	-2
Trittschaden	STÄ/3(n)	+1

(n) bedeutet zur nächsten ganzen Zahl runden

Name: _____ Größe: _____ cm Alter: _____ Hintergrund: _____
 Beruf: _____ Gewicht: _____ kg Erscheinung: _____

Wert Gw Pkt

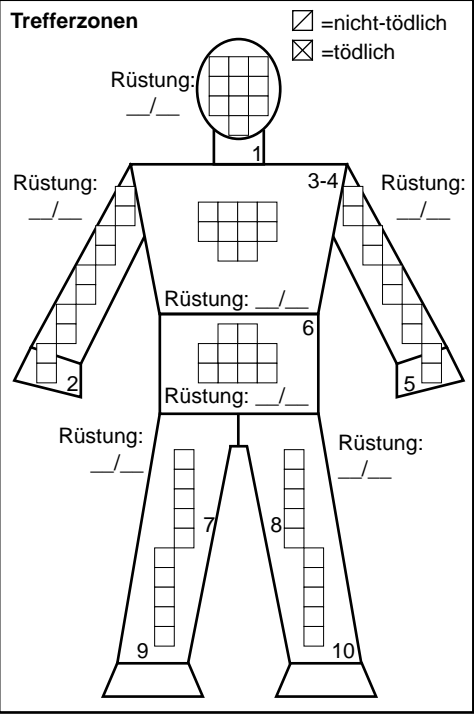
STÄ			
GEW			
AUF			
WIL			
GES			
ENE			

Tragfähigkeit:	Gewicht	Malus
Unbelastet (STÄ ² x .25)	_____ kg	+0
Halb belastet (STÄ ² x .5)	_____ kg	+1
Voll belastet (STÄ ² x 1)	_____ kg	+2
2x belastet (STÄ ² x 2)	_____ kg	+4
3x belastet (STÄ ² x 3)	_____ kg	+6
4x belastet (STÄ ² x 4)	_____ kg	+8
5x belastet (STÄ ² x 5)	_____ kg	+10

Vor- & Nachteile:	AP	FP
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Grundbetrag	_____	_____
AP & FP gesamt	_____	_____

Fähigkeiten:	Wert	Kost.	Erf.
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
Fähigkeiten gesamt	_____	_____	FP

Mitgeführte Gegenstände	Masse
_____	_____ kg
Hut	_____ kg
Brusttasche	_____ kg
Jacke	_____ kg
Hosentasche	_____ kg
Stiefel	_____ kg
Schmuck, etc.	_____ kg
Sonstiges	_____ kg



Falls du alle Treffer in einer Trefferzone erhältst mußt du davon ausgehen, daß diese Zone außer Gefecht gesetzt ist. Bei Oberkörper- oder Kopf-Treffern bedeutet dies Bewußtlosigkeit (oder Tod bei tödlichen Verletzungen).

Rüstungen
 Rüstungen werden mit zwei Zahlen (x/y) bewertet. Der erste Wert (x) wird von *allen* erhaltenen Schäden abgezogen. Der zweite Wert (y) ändert jeden erhaltenen *tödlichen* Schaden in *nicht-tödlichen* Schaden um der von dem ersten Wert nicht bereits abgefangen wurde. Eine 2/4 Rüstung z.B. fängt 2 Punkte Schaden von einer Kugel ab und 4 weitere Punkte werden von tödlichen in nicht-tödlichen Schaden umgewandelt. Der zweite Wert beeinflusst jedoch *keine* Schäden die schon *von Anfang an* nicht-tödlicher Art waren.

Gesundheit
 Verletzte Charaktere erhalten bei nicht-tödlichen Schäden Ihren Gesundheits-Wert pro Tag zurück. Bei tödlichen Schäden regenerieren sie nur ihren Gesundheits-Wert pro Monat.

Fernwaffen	Schaden	Initiative	Entf. Mod.	Masse	Anz. Schüsse	Preis
Steinschloß Pistole (18'tes Jhd.)	4	+1	0	1.5kg	1	75Cr
Revolver (19'tes Jhd.)	5	+1	1	1.2kg	6	160Cr
Derringer (20'tes Jhd.)	4	+2	-1	.4kg	2	60Cr
9mm semi-Automatik (20'tes Jhd.)	6	+1	2	1.2kg	15	600Cr
.44 Mag. revolver (20'tes Jhd.)	9	+1	2	1.2kg	6	400Cr
Steinschloß Gewehr (18'tes Jhd.)	10	+0	3	4.1kg	1	140Cr
Jagdgewehr (20'tes Jhd.)	20	+0	5	3.9kg	5	600Cr
Sturmgewehr (20'tes Jhd.)	16	+0	4	3.9kg	30	900Cr
STÄ 4 Bogen	2	+1	2	.9kg	1	60Cr
STÄ 5 Bogen	3	+1	2	1.2kg	1	75Cr
STÄ 6 Bogen	4	+0	2	1.5kg	1	100Cr
STÄ 5 Armbrust	3	+0	3	2.0kg	1	360Cr
STÄ 7 Armbrust	6	-1	3	2.2kg	1	360Cr
Nahkampfwaffen	Schaden	Initiative	Masse	Preis	Anmerkungen	
Kleines Messer	STÄ Sch.+0	+0	.1kg	5Cr	Schwierigkeit +1	
Großes Messer	STÄ Sch.+1	+0	.3kg	35Cr	-1 Schaden bei Stich	
Kurzschwert	STÄ Sch.+2	-1	1.1kg	145Cr		
Breitschwert	STÄ Sch.+3	-2	1.6kg	195Cr	-1 Schaden bei Stich	
Kampfaxt	STÄ Sch.+3	-3	1.6kg	195Cr	Keine Stich Angriffe	
2-Hand Speer	STÄ Sch.+2	-1	1.1kg	95Cr	Nur Stich Angriffe	
Rüstung	Schutzwert	Masse	Preis	Anmerkungen		
Schwere Kleidung	0/1	1.2kg	80Cr	1/2 Schutz gegen Stichangriffe		
Wattierte Kleidung	1/2	6.2kg	120Cr	1/2 Schutz gegen Stichangriffe		
Gehärtetes Leder	2/2	4.6kg	300Cr	1/2 Schutz gegen tödliche Stich.		
Kettenrüstung	2/4	31.0kg	1200Cr	1/2 Schutz gegen Stichangriffe		
Plattenrüstung	3/4	44.0kg	600Cr	1/2 Schutz gegen Kugeln		
Kevlar Weste	5/5	2.5kg	500Cr	1/2 Schutz gegen Stichangriffe		
Moderner Schutzhelm	8/1	.7kg	60Cr	kein Gesichtsschutz		
kleiner Schild (+1 auf Blocken)	3/0	1.5kg	20Cr			
mittlerer Schild (+2 auf Blocken)	4/0	3.0kg	40Cr			
großer Schild (+3 auf Blocken)	5/0	6.0kg	80Cr			