

Im Folgenden stellen wir einige Waffen vor, die auf den zwei Kontinenten verbreitet sind. Viele Waffen der unterschiedlichen Länder ähneln sich auch stark und werden daher gleich behandelt, auch wenn Machart und Optik einer Waffe natürlich von Volk zu Volk unterschiedlich sind. Dies ist jedoch nur für die Stimmung relevant - denn ob ein Langschwert aus Kemet nun eine leicht gekrümmte Klinge hat die meistens schwarz gefärbt wird, ist für die Erfassung der Werte von äußerst geringer Relevanz.

Waffenarten: Je nachdem, welche Art von Waffe benutzt wird, wird zu deren Gebrauch eine andere Fähigkeit verwendet. Nahkampfwaffen werden passenderweise mit "Nahkampf" geführt, für Faustkampfwaffen wird stattdessen "Raufen" verwendet. Bei Schuss- und Wurfaffen wird jeweils die gleichnamige Fähigkeit eingesetzt.

Typ: Hier werden alle Schadensarten aufgeführt, die mit der Waffe angerichtet werden können. Gibt es hier mehrere Angaben, darf ein Held die Schadensart vor seiner Attacke

bestimmen. Richtet er seinen Angriff in einer Runde gegen mehrere Gegner, darf er auch unterschiedliche Schadenstypen gegen die einzelnen Feinde verwenden.

Wucht/Reichweite: Die Wucht einer Waffe gibt zusätzliche Angriffswürfel, die Reichweite wirkt sich hingegen auf die Verteidigung aus (siehe "Epische Kämpfe"). Bei Fernkampfwaffen wird als Reichweite angegeben, wie weit mit der Waffe maximal geschossen werden kann.

Gewicht: Für Helden mit geringer Körperkraft hat das Gewicht Abzüge auf viele Aktionen zur Folge. Die genauem Auswirkungen werden im Kapitel "Epische Kämpfe" erklärt.

Genauigkeit: Nur bei Fernkampfwaffen. Der Wert gibt an, wie Treffsicher die Waffe ist (siehe "Epische Kämpfe").

Laden: Nur bei Fernkampfwaffen. Dieser Wert gibt an, wie hoch die Abzüge für einen Schnellschuss sind (siehe "Epische Kämpfe").

Preis: Angaben in Xanth'schen Mark.

Illustration: Alle Waffen sind im Maßstab 1:10 dargestellt

Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen sind die Werkzeuge von Kämpfern und Kriegern. Das macht sie zu den häufigsten Waffen auf dem Schlachtfeld. Sie werden mit der *Nahkampf*-Fähigkeit eingesetzt.

ANDERTHALBHÄNDER

Der Anderthalbhänder ist eine Mischung aus Langschwert und Zweihänder. Im Kampf wird er mit der rechten Hand locker gehalten, während die linke am unteren Griffende für schnelle und unvorhersehbare Angriffe sorgt.

AXT

Ein Kraftvoller Vertreter der Hiebaffen ist die Streitaxt, auch Kriegsbeil genannt. Am Ende des hölzernen Schafts sitzt ein scharf geschliffenes Axtblatt, sehr häufig prangt auch ein scharfer Dorn an der Gegenseite. Anders als bei Streitkolben und Kriegshammer wird die gesamte Wucht der Axt auf einen einzelnen Punkt konzentriert und durchschlägt so auch stabile Rüstungen.

BREITSCHWERT

Ein schweres Schwert mit breiter Klinge ist besonders bei kräftigen Kämpfern beliebt. Es vereint die Vorzüge von Schwert und Hiebaffe, ist aber in seiner Anwendung weniger flexibel als das elegantere Langschwert.

DOLCH

Eine vielseitig einsetzbare Seitenaffe ist der Dolch. Er hilft als Werkzeug, bei der Jagd und fast jeder Soldat trägt eine solche Waffe für Notfälle an Gürtel oder Stiefel. Besonders hinterhältige Gesellen tragen auch gerne Gift auf die Klinge auf - noch dazu lässt sich die Waffe sehr gut unter der Kleidung verstecken.

HAUMESSER

Das Haumesser ist die Mischform aus Dolch und Kurzschwert. Es ist nicht besonders lang aber dafür auch für Hiebe geeignet. Besonders in Regionen mit dichter Wildnis wird die Waffe auch gerne als Werkzeug benutzt, um sich einen Weg durch das Gestrüpp zu bahnen.

KAMPFSTAB

Ein anderthalb Meter langer Holzstock kann sich in den Händen eines fähigen Kämpfers zu einer beeindruckenden Waffe entwickeln. Der Kampfstab wird sehr häufig von reisenden Händlern

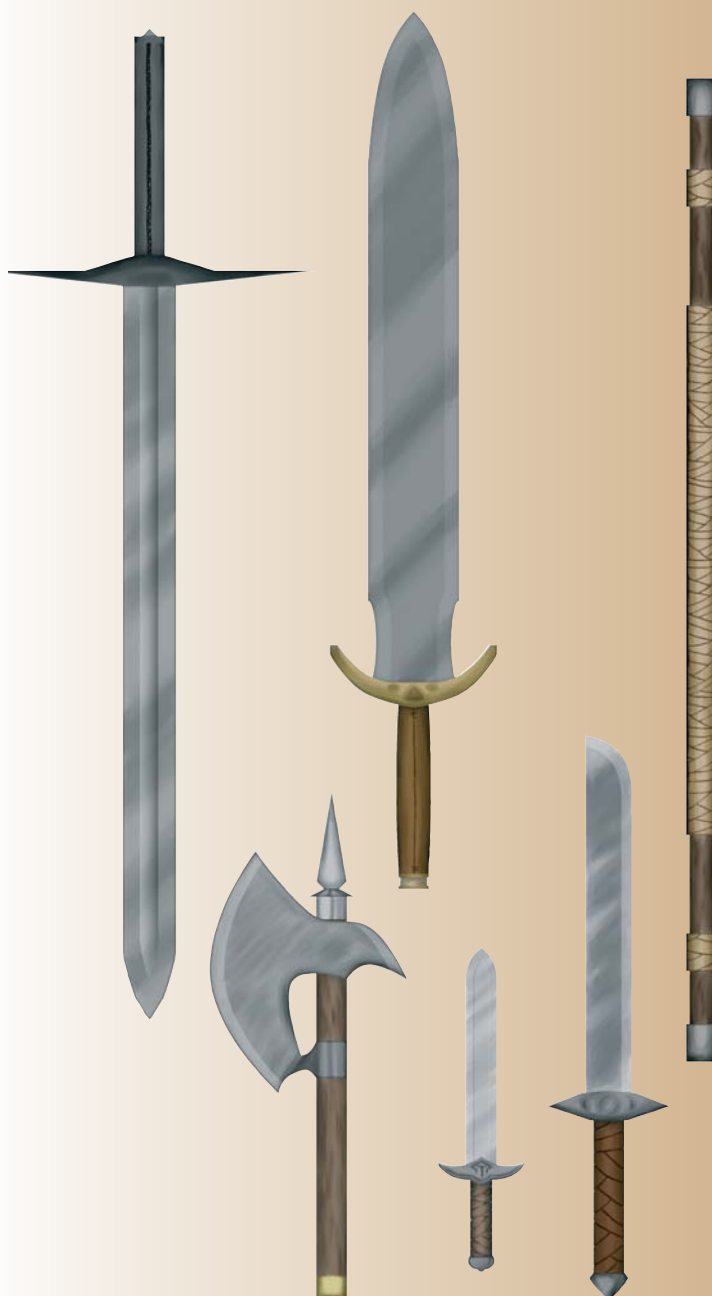


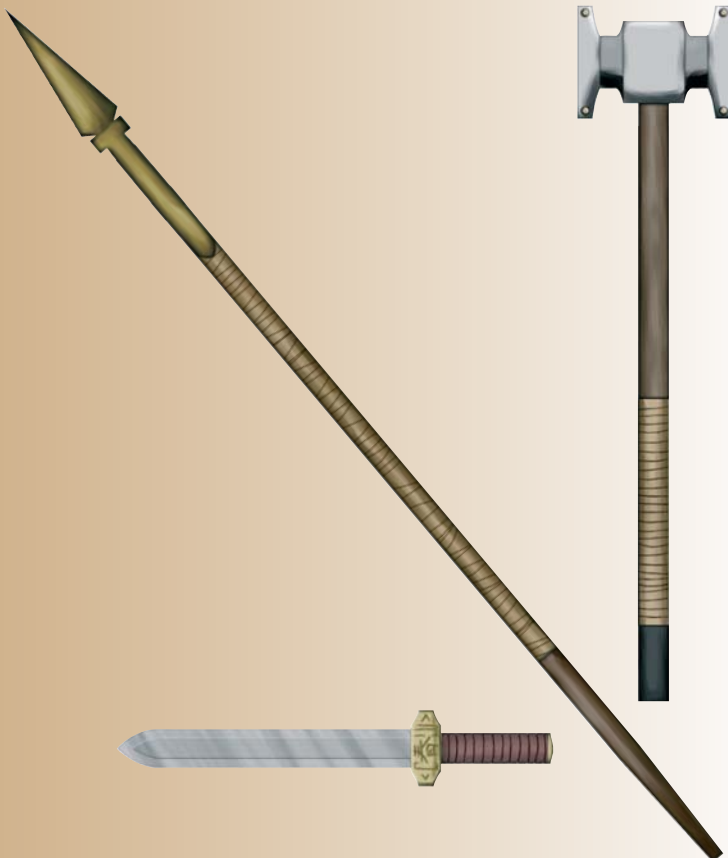
Tabelle 7-1: Waffen

Nahkampfwaffen	Stil	Typ	Wucht	Reichweite	Gewicht	Preis	Hände
Anderthalbhänder	WEN, KRA	Stich, Klinge	3	3	3	24 M	2
Axt	KRA	Schmetter	3	2	2	18 M	1
Breitschwert	KRA	Klinge	3	2	2	18 M	1
Dolch	GES	Stich	0	1	0	6 M	1
Haumesser	GES, WEN	Klinge	2	1	1	12 M	1
Kampfstab	WEN	Schmetter	0	3	1	12 M	2
Kettenpeitsche	GES	Schmetter	2	3	2	18 M	1
Kettensichel	GES	Klinge	1	2	1	12 M	1
Kurzschwert	GES, WEN	Stich, Klinge	1	1	1	12 M	1
Kurzspeer	WEN	Stich	0	3	1	12 M	1
Kriegshammer	KRA	Schmetter	5	3	4	27 M	2
Langschwert	WEN, KRA	Stich, Klinge	2	2	2	18 M	1
Peitsche	GES	waffenlos	0	2	0	6 M	1
Schwere Axt	KRA	Schmetter	4	3	3	24 M	2
Speer	WEN	Stich	1	4	2	18 M	2
Streitkolben	KRA	Schmetter	4	2	3	21 M	1
Zweihänder	KRA	Schmetter	5	4	4	30 M	2

Faustkampfwaffen	Stil	Typ	Wucht	Reichweite	Gewicht	Preis	Hände
Kampffächer	GES	Klinge	0	1	0	6 M	1
Katar	KRA, WEN	Stich	1	0	0	6 M	1
Kralle	GES	Stich	1	0	0	6 M	1
Stachelhandschuhe	KRA	Stich	2	1	1	12 M	1

Schusswaffen	Stil	Typ	Genauigkeit	Durchschlag	Reichweite	Laden	Preis	Hände
Armbrust	GES	Stich	7	2	120	-9	30 M	2
Cheirobal	GES	Stich	12	4	300	-15	51 M	2
Chu-Ko-Nu	GES	Stich	4	1	100	-3 / -6	18 M	2
Kurzbogen	GES	Stich	5	1	150	-6	21 M	2
Langbogen	GES	Stich	15	3	400	-12	57 M	2

Wurfwaffen	Stil	Typ	Genauigkeit	Durchschlag	Reichweite	Laden	Preis	Hände
Bumerang	GES	Schmetter	5	0	50	-5	12 M	1
Chakram	GES	Klinge	4	0	60	-4	10 M	1
Wurfaxt	KRA	Schmetter	2	1	40	-5	4 M	1
Wurfdolch	GES	Stich	3	0	40	-3	4 M	1
Wurfspeer	WEN	Stich	4	1	75	-6	6 M	1



und Gelehrten zur Verteidigung mitgeführt, die ihn auch als Wanderstock benutzen.

KETTENPEITSCHE

Die einfache Peitsche mag eher ein Werkzeug für Viehtreiber sein, doch in ihrer weiterentwickelten Form - mit Kettengliedern statt einem Lederriemen - wird sie zum gefährlichen Mordinstrument.

KETTENSICHEL

Eine ausgesprochen lange Kette mit einer Sichel am Ende vermag - geschickt und schnell geführt - so manchen Feind auf Distanz zu halten, weiß dieser doch nie genau von wo der nächste Angriff kommen wird.

KURZSCHWERT

Der kleinste Vertreter der Schwerter ist das Kurzschwert. Auf Grund seiner besseren Handlichkeit ist es bei schwächeren Kämpfern sehr beliebt - und bei denen, die sich nichts besseres leisten können.

KURZSPEER

Der Kurzspeer lässt sich mit einer Hand führen ist ist darum besonders bei Kämpfern beliebt, die sich noch mit einem Schild schützen wollen.

KRIEGSHAMMER

Der große Bruder des Streitkolbens trägt an seinem Ende einen

massiven Hammerkopf. Die Wucht eines Kriegshammers kann auch schwer gerüstete Gegner zu Boden werfen. Viele dieser Waffen sind zusätzlich mit Spitzen und Stacheln versehen.

LANGSCHWERT

Die am weitesten verbreitete Nahkampfwaffe ist das Langschwert. Mit einer Gesamtlänge von ungefähr einem Meter bietet es ein ausgewogenes Potential an Kraft und Schnelligkeit. Die leichten Nahkämpfer vieler Armeen sind mit dieser Waffe ausgerüstet. Und auch beim schweren Fußvolk erfreut sich das Langschwert als Seitenwaffe großer Beliebtheit.

PEITSCH

Eigentlich ist die Peitsche eher als Werkzeug bei Bauern denn als Waffe auf dem Schlachtfeld in Gebrauch, doch in Notfällen eignet sie sich auch zur Verteidigung.

SCHWERE AXT

Die größte Form der Axt wird mit zwei Händen geführt und birgt ein großes Schadenspotential. Die Waffe durchschlägt bei einem Treffer auch schwere Rüstungen.

SPEER

Sowohl in der Jagd als auch im Krieg erfreut sich der Speer großer Beliebtheit. Mit einem geschickt geführten Speer kann ein erfahrener Kämpfer auch mehrere Feinde gleichzeitig auf Distanz halten. Das er sich in Notfällen auch recht gut als Wurfwanne eignet, ist ein weiterer Vorteil des Speers.

STREITKOLBEN

Der Streitkolben besteht aus einem Holzschafte, an dessen Ende ein Metallener Schlagkopf angebracht ist. Dieser wird meist durch brutale Spitzen und Zacken "verziert" die brutale Wunden anrichten können.

ZWEIHÄNDER

Eine Waffe der Kraft ist das Zweihandschwert. Mit einer extrem breiten und deutlich längeren Klinge als beim Langschwert ist die Waffe für einen Kämpfer mit geringer Kraft kaum zu führen. In den Händen eines geübten Kriegers ist der Zweihänder jedoch ein tödliches Instrument.

☪ Faustkampfwaffen

Zahlreiche waffenlose Kampftechniken lassen sich durch die Anwendung zusätzlicher Werkzeuge noch wirkungsvoller einsetzen. Faustkampfwaffen werden mit der Fähigkeit "Raufen" eingesetzt.

KAMPFFÄCHER

Durch Metall verstärkt wird ein einfacher Fächer zur tödlichen Waffe. Dadurch, dass ein solches Instrument nicht auf den ersten Blick als Mordwerkzeug zu erkennen ist, erfreut sich der Kampffächer großer Beliebtheit bei Meuchlern.

KATAR

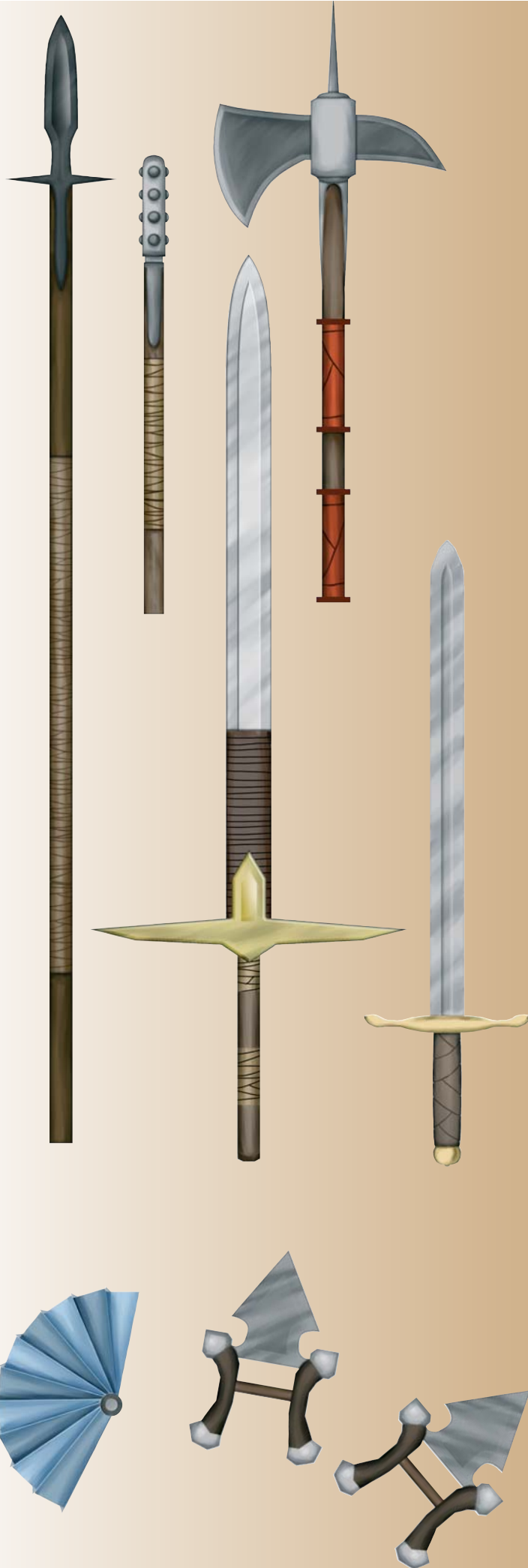
Das Katar, auch Faustdolch genannt, ist eine Nahkampfwaffe, die vor allem im Süden des Ostkontinentes benutzt wird. Ungewöhnlich ist vor allem der quer angebrachte Griff, welcher dafür sorgt, dass die Klinge knapp über den Fingerknöcheln sitzt.

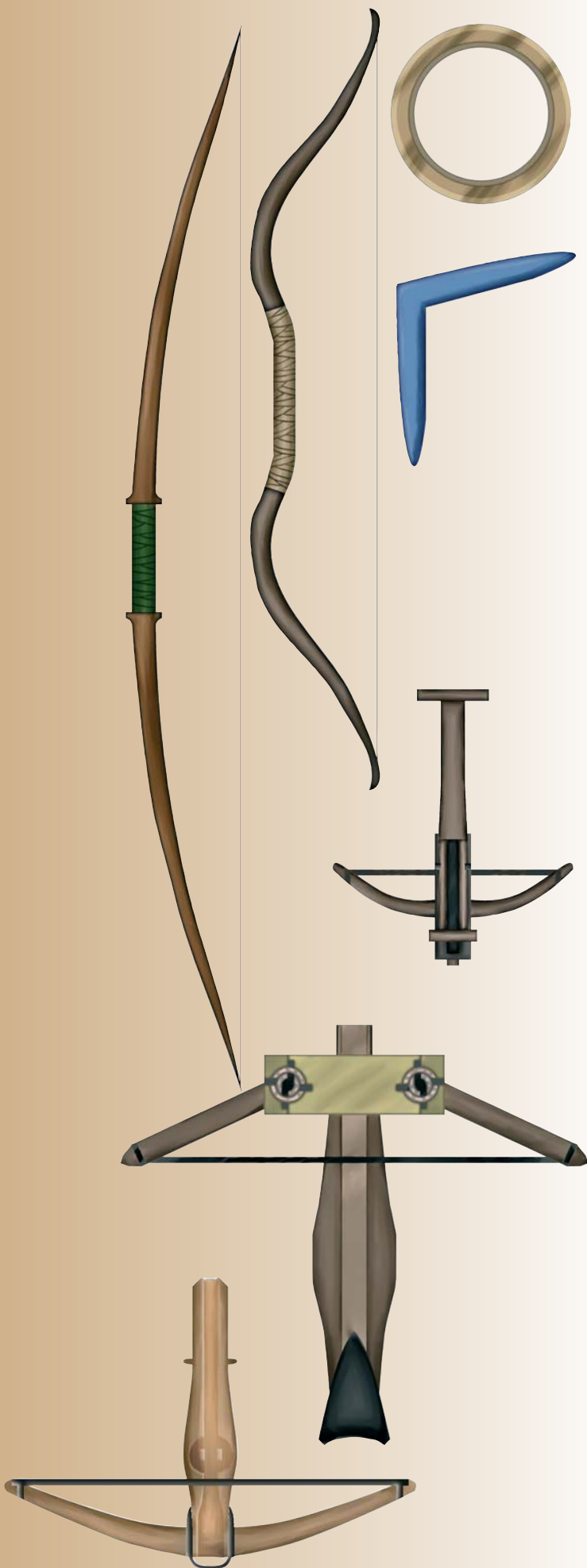
KRALLE

Gerade auf dem Ostkontinent ist es eine beliebte Methode, die eigenen waffenlosen Kampfkünste nur mit ein paar scharfen Klauen aufzuwerten, die an den Händen angebracht werden.

STACHELHANDSCHUH

Ein mit dornen bewehrter Fehdehandschuh wird an den Händen eines fähigen Faustkämpfers zu einer gefährlichen Waffe, die tiefe Wunden reißen kann.





☚ Schusswaffen

Sowohl Bögen als auch Armbrüste werden in Heeren zu Hauf eingesetzt, um feindliche Einheiten bereits aus großer Entfernung unter Beschuss zu nehmen. Aber auch in kleinen Gefechten kann ein guter Schütze mit einer solchen Waffe großen Schaden anrichten.

ARMBRUST

Eine äußerst handliche Waffe ist die Armbrust. Auch ein ungeübter Kämpfer muss lediglich zielen und abdrücken. Dies macht das Schusswerkzeug zu einer verbreiteten Waffe in Volksmilizen. Allerdings dauert es eine Weile, den kraftvollen Mechanismus wieder schussbereit zu machen.

CHEIROBAL

Eine fortschrittliche Mechanik verleiht der sogenannten *Cheirobal* eine beachtliche Durchschlagskraft. Zwei verdrehte Bündel aus stabilem Rosshaar erzeugen hierbei eine große Spannung, die die beiden Arme der Konstruktion nach vorne schnellen lässt und den Bolzen auf den Weg schickt. Mit einem Hebel kann die Konstruktion wieder gespannt werden, was jedoch einige Zeit dauert.

CHU-KO-NU

Eine piffige Mechanik verleiht der Repetierarmbrust - von den Lling wird sie *Chu-Ko-Nu* genannt - eine außergewöhnliche Schussfrequenz. Ein auf der Waffe angebrachtes Magazin fasst insgesamt 5 Bolzen, von denen jeweils einer nachrutscht, sobald die Armbrust mit dem dafür vorgesehenen Hebel gespannt wird. **Anmerkung** Eine *Chu-Ko-Nu* erleidet nur 3 Würfel-Abzug auf Schnellschüsse, solange noch Bolzen im Magazin sind. Sind alle 5 Bolzen verschossen, so sind 6 Würfel-Abzug fällig, die sich auf die nächsten 5 Schüsse auswirken (zusätzlich zu den 3 für den Schnellschuss), wenn sie nicht durch Aktionen zum Waffe bereitmachen reduziert werden.

KURZBOGEN

Der handlichste Vertreter der Bögen ist beim einfachen Volk sehr beliebt, da das Spannen keine große Kraft erfordert. Er ist bei Jägern sehr verbreitet, aber auch in vielen Heeren der zwei Kontinente wird er von vielen leichten Schützeneinheiten verwendet.

LANGBOGEN

Zu einigen Heeren der zwei Kontinente gehören ganze Regimenter an Langbogenschützen. Die Waffe ist ob ihrer Größe deutlich schwieriger zu meistern, kann aber weitaus gefährlichere Wunden anrichten und durchschlägt auch schwere Rüstungen. Jedoch erfordert es jahrelanger Übung, den Umgang mit dieser Waffe zu meistern.

☚ Wurfwaffen

Viele Nahkämpfer tragen für Notfälle noch eine oder mehrere Waffen bei sich, die sich auch gut als Wurfgeschosse eignen. Auf diese Art kann man vielleicht schon einige Feinde ausschalten, bevor es zum Nahkampf kommt.

BUMERANG

Der Bumerang ist eine Jagdwaffe bei vielen primitiven Völkern, wird aber auch in verbesserter Ausführung bei einigen tapferen Kämpfern gesehen.

CHAKRAM

Das Chakram ist ein flacher Metallring mit einem scharfen äußeren Rand, der sich in den Händen eines geübten Werfers als tödliches Werkzeug erweisen kann. Besonders bei den Amazonen erfreut sich diese Waffe großer Beliebtheit.



WURFAXT

Üblicherweise hat die Wurfaxt einen gekrümmten Schaft, der das Wurfgeschoss auf seiner Flugbahn halten soll. Daher eignet sie sich kaum zum Nahkampf.

WURFDOLCH

Ohne Parierstange und mit verschobenem Schwerpunkt eignet sich ein Dolche auch perfekt als Distanzwaffe. Auf Grund der geringen Größe des Wurfdolches kann die Waffe leicht verborgen werden.

WURFSPEER

Der Wurfspeer erfreut sich bei vielen primitiven Völkern einer großen Beliebtheit als Jagdwaffe. Je nach Kultur verfügt der lange Holzschaft über eine Spitze aus Stein oder Metall.

Widmen wir uns nun den Schilden der zwei Kontinente. Die Angaben ähneln denen der Waffen.

Größe: Die Größe eines Schildes verbessert die

Verteidigungsfähigkeit (siehe "Dramatische Kämpfe").

Gewicht: Wie sich das Gewicht auf die Kampfwerte auswirkt, ist im Kapitel "Dramatische Kämpfe" bereits erklärt.

Schilde

Gerade zum Schutz vor Fernkampfangriffen empfiehlt es sich, einen Schild in der Linken zu tragen. Aber auch im direkten Duell kann ein solches Werkzeug von großem Nutzen sein.

BUCKLER

Der Faustschild, auch Buckler genannt, verfügt über keine sonderlich große Fläche. Er dient vielmehr dem Abfangen und Umleiten von schwungvollen Hieben. Auf Grund seines geringen Gewichtes erfreut er sich dennoch großer Beliebtheit.

GROßSCHILD

Mehrfach verleimte Holz- und Lederlagen verleihen dem Großschild seine Stabilität. Besonders bei Reitern ist diese Schildform häufig im Einsatz.

KLEINER SCHILD

Aus Holz oder verstärktem Leder ist der kleine Schild bei den meisten leichten Kämpfern sehr beliebt. Er kann auch kraftvolle Hiebe abfangen, erlaubt dem Kämpfer aber dennoch ein wenig Bewegungsfreiheit.

PANZERARM

Viele Krieger aus dem Norden bevorzugen einen stark gepanzerten Unterarm. Auf diese Art bleibt die Hand selbst frei und kann beispielsweise zum Bogenschießen verwendet werden.

Anmerkung Der Panzerarm muss nicht abgelegt werden, um eine Schusswaffe zu verwenden. Der gleichzeitige Gebrauch einer Zweitwaffe oder Zweihandwaffe ist jedoch nicht möglich.

TURMSCHILD

Der Turmschild erinnert an eine bewegliche Mauer. Meistens verfügt er sogar über Stützstreben und Dornen an der Unterseite, die ihm einen stabilen Stand sichern sollen. Dieser Schild findet vor allem beim Vormarsch auf feindliche Bogenschützen Verwendung.

VERSTÄRKTER SCHILD

Mehrere Lagen Leder auf einem robusten Holzrahmen machen einen Schild widerstandsfähiger. Auch großen Pfeilsalven hält ein verstärkter Schild stand.

Tabelle 7-2: Schilde

Schilde	Größe	Gewicht	Preis
Buckler	2	1	10 M
Großschild	4	4	23 M
Kleiner Schild	3	2	15 M
Panzerarm	1	0	8 M
Turmschild	5	5	25 M
Verstärkter Schild	3	3	18 M

Art: Jede Figur hat sechs "Steckplätze" für Rüstungsteile (Stoff, Kette, Platte, Arme, Beine, Helm). Es kann immer nur ein Rüstungsteil pro Steckplatz angelegt werden.

Schutz: Der Schutzwert gibt an, wie viele Rüstungswürfel das Rüstungsteil für seine entsprechenden Schadensarten verleiht.

Typen: Hier ist angegeben, gegen welche Schadensarten dieses Rüstungsteil Würfel verleiht. Gegen andere Schadenstypen verleiht

das Rüstungsteil keinerlei Schutz.

Gewicht: Bei Rüstungen fließt nicht nur reine Masse in die Bestimmung des Gewichtes mit ein, sondern auch, wie gut man sich in ihr bewegen kann (oder nicht kann). Die Leichte Platte ist also natürlich schwerer als eine Kettenweste, erlaubt aber ähnliche Bewegungsfreiheit. Wie sich das Gewicht auf die Kampfwerte auswirkt, ist im Kapitel "Dramatische Kämpfe" bereits erklärt.

Stoff

Die leichteste Art von Rüstung ist der Stoff. Meist nur verstärkte Kleidung oder ein polsterner Verbund aus Stoffbahnen federn zwar nur leichte Treffer ab, behindern dafür aber auch nicht sonderlich.

FESTE LEDERKLEIDUNG

Viele Waldläufer und Gauner greifen nur auf diese Rüstung zurück. Sie schränkt die Bewegungsfreiheit kaum ein und bietet zumindest ein wenig Schutz.

TUCHRÜSTUNG

Mehrere Stofflagen übereinander zu einer soliden Rüstung verwoben bilden die perfekte Unterkleidung. Das Wissen um die Herstellung dieser Rüstungen ist bislang nur in Kemet und Ling bekannt.

Kette

Über den Stoffteil der Rüstung kommt dann die Kette oder ein Rüstungsteil ähnlicher Machart, welches noch halbwegs flexibel ist und den Schutz weiter verstärkt.

EISENMANTEL

Der Eisenmantel, auch Brigantine genannt, besteht aus rechteckigen Metallplättchen, die zwischen zwei Lagen Stoff genietet werden. Das Hinterhältige an dieser Art von Rüstung ist, dass man sie auf Anhieb nicht als solche erkennen kann - schließlich wird die Sicht auf das Eisen von einer dicken Lage Stoff verdeckt.

KETTENHEMD

Das Kettenhemd besteht aus einem eng verwobenen Geflecht aus kleinen Kettenringen und ist in der Lage, Schnitte und Hiebe abzufangen. Diese Rüstung reicht bis knapp an die Oberschenkel und bedeckt die Arme komplett.

KETTENMANTEL

Der schwerste Vertreter der Kettenrüstungen ist der Kettenmantel. Er schützt den gesamten Kämpfer bis zu den Waden und wiegt natürlich entsprechend viel.

KETTENWESTE

Die Kettenweste ist kürzer geschnitten, als das Kettenhemd und erlaubt mehr Bewegungsfreiheit. Sie hat meist kurze Ärmel und reicht nur bis zur Hüfte.

RINGMANTEL

Die lange Version des Ringpanzers schützt zuverlässig den gesamten Körper vor scharfen Waffen, bietet aber gegen Stich und Schußwaffen entsprechend wenig Schutz.

RINGPANZER

Der Ringpanzer ist eine lederne Rüstung, auf die einzelne Metallringe aufgenäht sind. Dieser entfernte Verwandte der Kettenrüstung kommt fast ausschließlich im Südland vor.

Tabelle 7-3: Rüstungen

Stoff	Typen	Schutz	Gewicht	Preis
Feste Lederkleidung	Schmetter	2	1	9 M
Tuchrüstung	Schmetter	3	2	16 M
Kette	Typen	Schutz	Gewicht	Preis
Eisenmantel	Stich	2	1	18 M
Kettenhemd	Klinge, Schmetter	2	2	32 M
Kettenmantel	Klinge, Schmetter	3	3	50 M
Kettenweste	Klinge, Schmetter	1	1	18 M
Ringmantel	Klinge	3	2	32 M
Ringpanzer	Klinge	2	1	18 M
Schuppenpanzer	Stich	3	2	32 M
Platte	Typen	Schutz	Gewicht	Preis
Brustplatte	Klinge, Stich	1	1	36 M
Lederharnisch	Schmetter, Stich	2	2	64 M
Leichte Platte	Klinge, Stich	2	2	64 M
Schwere Platte	Klinge, Stich	3	3	100 M
Arme	Typen	Schutz	Gewicht	Preis
Bronzeschienen	Klinge, Stich	1	1	9 M
Fehdehandschuhe	Klinge	2	1	9 M
Lederschienen	Schmetter, Stich	1	1	9 M
Beine	Typen	Schutz	Gewicht	Preis
Bronzeschienen	Klinge, Stich	1	1	9 M
Kriegsstiefel	Klinge	2	1	9 M
Lederschienen	Schmetter, Stich	1	1	9 M
Helm	Typen	Schutz	Gewicht	Preis
Kriegshelm	Klinge, Schmetter	1	1	9 M
Myrmidonenhelm	Schmetter, Stich	2	2	16 M

SCHUPPENPANZER

Der Schuppenpanzer besteht aus einem Untergewand aus Leder, auf dem einzelne Metallschuppen aufgenietet sind. Diese Platten überlappen sich gegenseitig und bieten einen soliden Schutz.

Platte

Wer über die nötige Kraft (und das nötige Geld) verfügt, der rundet seine Rüstung mit einer Platte ab, die über der Kettenschicht getragen wird. Die Platte ist meist wenig flexibel, schützt dafür aber beträchtlich.

BRUSTPLATTE

Die wohl einfachste Form der Plattenrüstung ist eine dicke Stahlplatte, die vor den Brustkorb geschnallt wird. Die Methode mag ein wenig simpel erscheinen und die Brustplatte schützt nicht besonders viel Körperfläche, ist dafür aber ziemlich solide.

LEDERHARNISCH

Ein starrer Panzer aus Kochleder ist in vielen Ländern verbreitet. Sie ist meist noch mit zusätzlichen Schulterstücken und Schutzplatten ausgestattet.

LEICHTE PLATTE

Ein Aufbau aus ineinander geschobenen Metallplatten bietet die perfekte Beweglichkeit bei gutem Schutz. Die Leichte Platte gehört - mit einer Polsterung darunter - zu den beliebtesten Rüstungen.

SCHWERE PLATTE

Der wohl stabilste Panzer ist die schwere Platte. Ein Ensemble aus einzelnen Plattenteilen, die den ganzen Körper bedecken, bilden ein schützendes Gesamtgebilde.

Armschutz

Sowohl Schienen wie auch komplette Handschuhe eignen sich zum Schutz der Arme.

BRONZESCHIENEN

In der Machart einer Plattenrüstung schützen die Bronzeschienen auf ähnliche Art und Weise. Sie werden meist nur in Kombination mit schwerer Rüstung getragen.

FEHDEHANDSCHUH

Besseren Schutz noch als einfache Armschienen bieten schwere geschmiedete Handschuhe. Besonders kräftige Kämpfer ergänzen hiermit gerne ihre Rüstung.

LEDERSCHIENEN

Aus festem Kochleder gefertigt unterstützen diese Schienen die Schutzwirkung des Lederpanzers.

Beinschutz

Feste Stiefel und schützende Schienen sollen die Beine eines Kämpfers vor Gewalteinwirkung bewahren.

BRONZESCHIENEN

Gleich den Armen schützen auch viele gerüstete Kämpfer ihre Beine mit Bronze-Schienen.

KRIEGSTIEFEL

Wo Beinschienen nur einen Teil der Unterschenkel schützen, sind die Kriegsstiefel ein komplett geschmiedetes Schuhwerk, welches den Kämpfer vor Verletzungen schützt.

LEDERSCHIENEN

Passend zum Lederharnisch bieten Beinschienen aus gehärtetem Leder moderaten Schutz, ohne dabei sonderlich zu behindern.

Helme

Den letzten Schliff einer Rüstungskombination stellt häufig der Helm, der damit den letzten Schwachpunkt eines Helden bedeckt.

KRIEGSHELM

Der Kopf ist die verwundbarste Stelle eines Kämpfers. Ein Grund, aus welchem sich stabile Helme bei Kriegern großer Beliebtheit erfreuen.

MYRMIDONENHELM

Die Elite-Krieger der Tiberier und der Amazonen sind an ihrem beeindruckenden Kamm aus Pferdehaar zu erkennen. Die Helme sind üblicherweise von sehr hoher Qualität.