

Zbrojownia

ver. 2.1 (31-10-2020)

Pancerz											
Nazwa	Klasa	Obrona	Inicjatywa	Rany ogólne	Redukcja trafień kryt.	Rany sieczne	Rany kłute	Rany obuchowe	Wytrzymałość	Waga	Cena
Bez zbroi	–	–	–	-10	+2	–	–	–	–	–	–
Kaftan pikowany	lekka	–	-1	+8	–	–	-10	–	20	4,5 kg	40 ss
Kółkowa	lekka	-1	-1	+10	–	+5	+5	–	65	13 kg	10 nFL
Skórzana	lekka	-1	-1	+5	–	–	-10	+1	25	7 kg	50 ss
Skórzana gruba, futro	lekka	-1	-1	+12	–	–	-10	+2	35	13 kg	1,5 nFL
Skórzana ćwiekowana	lekka	-1	-1	+8	–	+5	+5	+1	40	11 kg	2 nFL
Brygandyna	średnia	-2	-2	1 KLO + 1	–	+5	+5	–	50	15 kg	12 nFL
Kolczuga	średnia	-2	-2	1 KLO + 3	–	+5	–	-5	65	18 kg	7,5 nFL
Łuskowa	średnia	-2	-2	1 KLO + 3	–	–	+5	–	70	18 kg	12 nFL
Folgowa	średnia	-3	-3	1 KLO + 7	-1	+2	–	+5	90	15 kg	20 nFL
Paskowa	ciężka	-3	-3	1 KLO + 5	-1	–	+5	+8	65	18 kg	8 nFL
Phytowo-kolcza	ciężka	-3	-3	1 KLO + 8	-2	+5	+2	–	110	23 kg	60 nFL
Phytowa	ciężka	-4	-4	1 KLO + 10	-4	+6	+6	–	130	27 kg	200 nFL
Phytowa pełna	ciężka	-5	-5	1 KLO + 14	-8	+8	+6	+2	140-200	32 kg	400-1000 nFL

Tarcze										
Mała	–	+2	-1	–	–	+1 przeciw broni dystansowej i czarom (zależnie od sytuacji)	30	5 kg	30 ss	
Pawęż	–	+4	-7	–	-2	+4 przeciw broni dystansowej i czarom (zależnie od sytuacji)	90	15 kg	1 nFL	
Puklerz	–	+2	–	–	–	–	25	3 kg	10 ss	
Średnia	–	+3	-3	–	-1	+2 przeciw broni dystansowej i czarom (zależnie od sytuacji)	40	10 kg	70 ss	

Uszkodzenia zbroi i tarcz: Za każdą otrzymaną finalnie kategorię ran zapisujemy 1 uszkodzenie (lekka 1, średnia 2, ciężka 3, krytyczna 4, śmiertelna 5). W przypadku posiadania tarczy liczbę uszkodzeń dzielimy pomiędzy tarczę i zbroję. Jeśli wynik jest nieparzysty, to większą ilość uszkodzeń przyjmuje tarcza.

BRONŃ										
Nazwa	Cena	Waga	Rozmiar	Typ	Op.	Obrona	Rany	Trafienie krytyczne	Wymagania	
*Arkebuz	50 nFL	5 kg	Ś	K	15	–	C+(? x6-1)	+2		
Bicz	2 ss	1 kg	Ś	–	5	+1	L+(? x2+3)	+1		
Bec de corbin	80 ss	5 kg	D	K/o	9	+3	S+(? x3)			
Berdysz	70 ss	6 kg	D	S	9	+3	S+(? x5+1)			
Gizarma	50 ss	4 kg	D	S	8	+3	S+(? x4-1)			
Gizarma z dziobem	70 ss	7 kg	D	K/S	10	+3	S+(? x4-1)			
Gizarmo-tasak	80 ss	7 kg	D	K/S	10	+3	S+(? x4-1)			
Glewia *	60 ss	4 kg	D	S	8	+3	S+(? x2-1)			
Glewio-gizarma *	1 nFL	5 kg	D	K/S	9	+4	S+(? x3)			
Halabarda	1 nFL	7 kg	D	K/S	9	+5	S+(? x4-1)			
Kosa bojowa	50 ss	3 kg	D	K/S	8	+3	S+(? x2+1)			
Kosa z hakiem	1 nFL	4 kg	D	K/S	9	+3	S+(? x2+1)			
Kosa ze szpikulcem	80 ss	4,5 kg	D	K/S	8	+3	S+(? x2+1)			
Młot lucerneński #	70 ss	7 kg	D	K/o	9	+3	S+(? x3)			
Partyzana #	1 nFL	4 kg	D	K	9	+3	S+(? x4-1)			
Pika #	50 ss	6 kg	D	K	13	+2	S+(? x4+1)			
Spetum #	50 ss	3 kg	D	K	8	+3	S+(? x2-1)			
Wielki tasak	50 ss	6 kg	D	S	8	+2	S+(? x3-1)			
Widły bojowe *	50 ss	3 kg	D	K	7	+2	S+(? x2+1)			
Buzdygan, krótka maczuga, buława	50 ss	3 kg	Ś	O	6	+2	S+(? x3-1)	+1		
Cep bojowy, długi	1,5 nFL	7 kg	Ś	O	7	+1	S+(? x2)	+1		
Chwytnak **	3 nFL	4 kg	D	–	7	+3	–			
Dmuchałka	50 ss	1 kg	Ś	–	5	–	–	+1		
Igła	2 m	–	M	K	–	–	L+(? x1-1)			
Strzałka	1 ss	–	M	K	–	–	L+(? x1+1)			
Harpun	2 nFL	3 kg	D	K	9	+1	S+(? x4-1)	+2		
Kij	–	2 kg	D	O	4	+4	L+(? x2+1)			
Kiścień (jazdy)	80 ss	2,5 kg	Ś	O	6	+1	L+(? x3+1)			
Kopia ciężka	1,5 nFL	7 kg	D	K	9	+3	C+(? x5)	+2		

Kopia lekka	60 ss	2,5 kg	D	K	5	+2	C+(? x3+1)	+2	
Kopia średnia	1 nFL	5 kg	D	K	7	+1	C+(? x4)	+2	
Kopia turniejowa	2 nFL	10 kg	D	K	10	+2	L+(? x4-1)		
Korbacz (Morgensztern, Morning star)	1 nFL	6 kg	Ś	O	7	+1	S+(? x4+1)	+1	
Kusza ciężka	5 nFL	7 kg	Ś	K	10	-	C+(? x4)	+2	
Kusza lekka	3,5 nFL	3 kg	Ś	K	7	-	S+(? x4+1)	+2	
Kusza ręczna	30 nFL	1,5 kg	M	-	5	-	L+(? x4)	+2	
Bełt do kuszy	10 ss/10	-	M	K	-	-	-	-	-
Łuk długi	7,5 nFL	1,5 kg	D	-	8	-	S+(? x3-1)	+1	
Łuk długi refleksyjny	10 nFL	1,5 kg	D	-	7	-	S+(? x3)	+1	
Łuk krótki	3 nFL	1 kg	Ś	-	7	-	S+(? x2-1)	+1	
Łuk krótki refleksyjny	7,5 nFL	1 kg	Ś	-	6	-	S+(? x2)	+1	
Łuk długi refleksyjny norishiański	50 nFL	1 kg	D	-	5	-	S+(? x4+1)	+2	
Łuk krótki refleksyjny norishiański	40 nFL	1 kg	Ś	-	4	-	S+(? x4-1)	+1	
Strzała do łuku	6 ss/10	-	M	K	-	-	-		
Maczuga bojowa, długa	80 ss	5 kg	Ś	O	7	+2	S+(? x3)		
Kopesz	1 nFL	3 kg	Ś	S	9	+1	S+(? x3-1)		
Miecz długi	1,5 nFL	2 kg	Ś	S	5	+3	S+(? x3)		
Miecz dwuręczny	5 nFL	7 kg	D	S	10	+4	C+(? x3)	+1	Siła: 15
Miecz krótki	1 nFL	1,5 kg	M	K	3	+1	S+(? x2-1)	+1	
Miecz półtoraręczny	2,5 nFL	5 kg	Ś	S	-	-	-		
Trzymany jednoręczny	-	-	-	-	6	+2	S+(? x3)		
Trzymany oburęczny	-	-	-	-	8	+3	C+(? x2+1)		
Pałasz, miecz szeroki	1 nFL	2 kg	Ś	S	5	+2	S+(? x3)		
Scimitar	2 nFL	1,5 kg	M	S	3	+2	S+(? x3-1)		
Szabla	1,5 nFL	2 kg	Ś	S	4	+3	S+(? x3-1)		
Ken-to (miecz tesijski)	20 nFL	2,5 kg	D	S	-	-	-		
Trzymany jednoręczny	-	-	-	-	7	+3	S+(? x4-1)		Zr: 15
Trzymany oburęczny	-	-	-	-	7	+4	C+(? x3-2)		Zr: 15
Waka-zushi	15 nFL	1 kg	Ś	S	3	+2	S+(? x3-4)	+1	Zr: 15
Młot bojowy jednoręczny	20 ss	3 kg	Ś	O	6	+2	S+(? x3+2)		
Młot bojowy dwuręczny	1,2 nFL	8 kg	D	O	12	+2	C+(? x4+1)	+1	Siła: 17
Nadziak (jazdy)	70 ss	2 kg	Ś	K	5	-	L+(? x3)		
Nadziak (piechoty)	80 ss	3 kg	Ś	K	7	+1	L+(? x4-1)		
Nóż	5 ss	0,2 kg	M	K/S	2	-	L+(? x2-1)	+1	
Oszczep	50 ss	1 kg	Ś	K	4	+1	S+(? x4-1)	+2	
Pała	-	1,5 kg	Ś	O	4	+1	L+(? x2)		
Proca	5 m		M	-	6	-	-		
Proca drzewcowa	2 ss	1 kg	Ś	-	11	-	-		
Kamień do procy	-	0,2 kg	M	O	-	-	L+(? x2)	+1	
Pocisk do procy	1 m	0,2 kg	M	O	-	-	L+(? x2-1)	+1	
Sierp	6 ss	1,5 kg	M	S	4	-	L+(? x2+1)		
Sztylet, dirk	20 ss	0,5 kg	M	K	2	-	L+(? x2-1)	+1	
Topór bojowy jednoręczny	80 ss	3 kg	Ś	S	7	+2	S+(? x4-1)		
Topór bojowy dwuręczny	2 nFL	6 kg	D	S	11	+3	C+(? x4-1)	+1	Siła: 16
Siekiera, toperek	10 ss	2,5 kg	Ś	S	4	+1	S+(? x2-1)		
Trójzab	1,5 nFL	2,5 kg	D	K	8	+2	S+(? x4-1)	+1	
Włócznia krótka	18 ss	2,5 kg	Ś	K	6	+1	L+(? x4-1)	+1	
Włócznia długa	35 ss	3,5 kg	D	K	8	+2	S+(? x3+1)	+1	

* Przy redukcji ran po trafieniu arkebuzem, w przypadku posiadania zbroi, bierze się pod uwagę tylko modyfikator ran ogólnych (ignorujemy rany sieczne, klute i obuchowe).