

Ausrüstungsgegenstand		
1	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Umfang	-
<p><b>Bemerkung:</b></p> <p>1.) max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</p> <p>2.) Die Fackel kann nur ein mal verwendet werden und hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</p> <p><i>Fackeln können selber recht schnell erstellt werden. Sie sind nützlich, um an dunklen Orten für ein wenig Licht zu sorgen und damit dem Benutzer die Möglichkeit zu erlauben, besser sehen zu können. Fackeln, die extra hergestellt werden, sind meist besser in ihrer Brenndauer. Meist ist es ein Holzstück, an dessen Ende ein in Öl getauchtes Leinen gebunden ist.</i></p>		

Gegenstand

Gegenstand

Gegenstand

Gegenstand

Gegenstand

Gegenstand

Gegenstand

Gegenstand

Gegenstand

Ausrüstungsgegenstand		
1x		
	Preis/Wert	
	Gewicht	
	Material	
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x		
	Preis/Wert	
	Gewicht	
	Material	
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x		
	Preis/Wert	
	Gewicht	
	Material	
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x		
	Preis/Wert	
	Gewicht	
	Material	
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x		
	Preis/Wert	
	Gewicht	
	Material	
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x		
	Preis/Wert	
	Gewicht	
	Material	
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x		
	Preis/Wert	
	Gewicht	
	Material	
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x		
	Preis/Wert	
	Gewicht	
	Material	
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x		
	Preis/Wert	
	Gewicht	
	Material	
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Bogen zum Feuermachen	
	Preis/Wert	8 ZS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Bogen zum Feuermachen	
	Preis/Wert	8 ZS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Bogen zum Feuermachen	
	Preis/Wert	8 ZS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Bogen zum Feuermachen	
	Preis/Wert	8 ZS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Bogen zum Feuermachen	
	Preis/Wert	8 ZS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Bogen zum Feuermachen	
	Preis/Wert	8 ZS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Bogen zum Feuermachen	
	Preis/Wert	8 ZS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Bogen zum Feuermachen	
	Preis/Wert	8 ZS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Bogen zum Feuermachen	
	Preis/Wert	8 ZS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Einbruchswerkzeug	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werkzeug ist aus einem Set</li> <li>- Bruchfaktor der Ausrüstung 15%</li> <li>- Einzelteile können nicht repariert werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	+5 auf "Schlösser öffnen"	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Einbruchswerkzeug	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werkzeug ist aus einem Set</li> <li>- Bruchfaktor der Ausrüstung 15%</li> <li>- Einzelteile können nicht repariert werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	+5 auf "Schlösser öffnen"	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Einbruchswerkzeug	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werkzeug ist aus einem Set</li> <li>- Bruchfaktor der Ausrüstung 15%</li> <li>- Einzelteile können nicht repariert werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	+5 auf "Schlösser öffnen"	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Einbruchswerkzeug	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werkzeug ist aus einem Set</li> <li>- Bruchfaktor der Ausrüstung 15%</li> <li>- Einzelteile können nicht repariert werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	+5 auf "Schlösser öffnen"	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Einbruchswerkzeug	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werkzeug ist aus einem Set</li> <li>- Bruchfaktor der Ausrüstung 15%</li> <li>- Einzelteile können nicht repariert werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	+5 auf "Schlösser öffnen"	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Einbruchswerkzeug	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werkzeug ist aus einem Set</li> <li>- Bruchfaktor der Ausrüstung 15%</li> <li>- Einzelteile können nicht repariert werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	+5 auf "Schlösser öffnen"	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Einbruchswerkzeug	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werkzeug ist aus einem Set</li> <li>- Bruchfaktor der Ausrüstung 15%</li> <li>- Einzelteile können nicht repariert werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	+5 auf "Schlösser öffnen"	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Einbruchswerkzeug	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werkzeug ist aus einem Set</li> <li>- Bruchfaktor der Ausrüstung 15%</li> <li>- Einzelteile können nicht repariert werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	+5 auf "Schlösser öffnen"	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Einbruchswerkzeug	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werkzeug ist aus einem Set</li> <li>- Bruchfaktor der Ausrüstung 15%</li> <li>- Einzelteile können nicht repariert werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	+5 auf "Schlösser öffnen"	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Fackel kann nur ein mal verwendet werden</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Fackel</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Fackel kann nur ein mal verwendet werden</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Fackel</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Fackel kann nur ein mal verwendet werden</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Fackel</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Fackel kann nur ein mal verwendet werden</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Fackel</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Fackel kann nur ein mal verwendet werden</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Fackel</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Fackel kann nur ein mal verwendet werden</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Fackel</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Fackel kann nur ein mal verwendet werden</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Fackel</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Fackel kann nur ein mal verwendet werden</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Fackel</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Fackel	
	Preis/Wert	3 ZS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Fackel kann nur ein mal verwendet werden</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 6 Std.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Fackel</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Faden (50 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,1 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Faden (50 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,1 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Faden (50 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,1 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Faden (50 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,1 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Faden (50 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,1 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Faden (50 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,1 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Faden (50 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,1 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Faden (50 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,1 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Faden (50 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,1 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Feuerstein und Zunder	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Stein
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- bei Nässe <b>-70</b> auf Anwendung - für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Feuerstein und Zunder	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Stein
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- bei Nässe <b>-70</b> auf Anwendung - für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Feuerstein und Zunder	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Stein
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- bei Nässe <b>-70</b> auf Anwendung - für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Feuerstein und Zunder	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Stein
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- bei Nässe <b>-70</b> auf Anwendung - für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Feuerstein und Zunder	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Stein
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- bei Nässe <b>-70</b> auf Anwendung - für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Feuerstein und Zunder	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Stein
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- bei Nässe <b>-70</b> auf Anwendung - für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Feuerstein und Zunder	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Stein
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- bei Nässe <b>-70</b> auf Anwendung - für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Feuerstein und Zunder	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Stein
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- bei Nässe <b>-70</b> auf Anwendung - für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Feuerstein und Zunder	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Stein
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- bei Nässe <b>-70</b> auf Anwendung - für die Anwendung GE (Bonus) + W-Wurf		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	



Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kerzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Bienenwachs
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 120 min.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Kerze</li> <li>- Kerze wird bei ca. 40C° weich</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kerzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Bienenwachs
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 120 min.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Kerze</li> <li>- Kerze wird bei ca. 40C° weich</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kerzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Bienenwachs
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 120 min.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Kerze</li> <li>- Kerze wird bei ca. 40C° weich</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kerzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Bienenwachs
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 120 min.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Kerze</li> <li>- Kerze wird bei ca. 40C° weich</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kerzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Bienenwachs
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 120 min.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Kerze</li> <li>- Kerze wird bei ca. 40C° weich</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kerzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Bienenwachs
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 120 min.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Kerze</li> <li>- Kerze wird bei ca. 40C° weich</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kerzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Bienenwachs
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 120 min.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Kerze</li> <li>- Kerze wird bei ca. 40C° weich</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kerzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Bienenwachs
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 120 min.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Kerze</li> <li>- Kerze wird bei ca. 40C° weich</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kerzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Bienenwachs
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 6 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- hat eine max. Brenndauer von 120 min.</li> <li>- bei Nässe -70 beim Anzünden der Kerze</li> <li>- Kerze wird bei ca. 40C° weich</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Klammern/Stangen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Klammern/Stangen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Klammern/Stangen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Klammern/Stangen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Klammern/Stangen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Klammern/Stangen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Klammern/Stangen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Klammern/Stangen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Klammern/Stangen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kletterhaken	
	Preis/Wert	7 BS
	Gewicht	1,2 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kletterhaken	
	Preis/Wert	7 BS
	Gewicht	1,2 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kletterhaken	
	Preis/Wert	7 BS
	Gewicht	1,2 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kletterhaken	
	Preis/Wert	7 BS
	Gewicht	1,2 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kletterhaken	
	Preis/Wert	7 BS
	Gewicht	1,2 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kletterhaken	
	Preis/Wert	7 BS
	Gewicht	1,2 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kletterhaken	
	Preis/Wert	7 BS
	Gewicht	1,2 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kletterhaken	
	Preis/Wert	7 BS
	Gewicht	1,2 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Kletterhaken	
	Preis/Wert	7 BS
	Gewicht	1,2 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Laterne	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz/Metall/Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 15 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Gerüst ist stabil, Glas zerbrechlich</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Laterne	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz/Metall/Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 15 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Gerüst ist stabil, Glas zerbrechlich</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Laterne	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz/Metall/Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 15 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Gerüst ist stabil, Glas zerbrechlich</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Laterne	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz/Metall/Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 15 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Gerüst ist stabil, Glas zerbrechlich</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Laterne	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz/Metall/Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 15 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Gerüst ist stabil, Glas zerbrechlich</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Laterne	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz/Metall/Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 15 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Gerüst ist stabil, Glas zerbrechlich</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Laterne	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz/Metall/Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 15 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Gerüst ist stabil, Glas zerbrechlich</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Laterne	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz/Metall/Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 15 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Gerüst ist stabil, Glas zerbrechlich</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Laterne	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz/Metall/Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- max. 15 m Umkreis ist der Lichtkegel</li> <li>- Gerüst ist stabil, Glas zerbrechlich</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Nähnadel	
	Preis/Wert	1 ZS
	Gewicht	0,0 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Nähnadel	
	Preis/Wert	1 ZS
	Gewicht	0,0 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Nähnadel	
	Preis/Wert	1 ZS
	Gewicht	0,0 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Nähnadel	
	Preis/Wert	1 ZS
	Gewicht	0,0 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Nähnadel	
	Preis/Wert	1 ZS
	Gewicht	0,0 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Nähnadel	
	Preis/Wert	1 ZS
	Gewicht	0,0 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Nähnadel	
	Preis/Wert	1 ZS
	Gewicht	0,0 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Nähnadel	
	Preis/Wert	1 ZS
	Gewicht	0,0 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Nähnadel	
	Preis/Wert	1 ZS
	Gewicht	0,0 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ölfläschchen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann eine beliebige Flüssigkeit für 6 Stunden Brenndauer fassen</li> <li>- der Inhalt ist auffüllbar</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ölfläschchen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann eine beliebige Flüssigkeit für 6 Stunden Brenndauer fassen</li> <li>- der Inhalt ist auffüllbar</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ölfläschchen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann eine beliebige Flüssigkeit für 6 Stunden Brenndauer fassen</li> <li>- der Inhalt ist auffüllbar</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ölfläschchen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann eine beliebige Flüssigkeit für 6 Stunden Brenndauer fassen</li> <li>- der Inhalt ist auffüllbar</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ölfläschchen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann eine beliebige Flüssigkeit für 6 Stunden Brenndauer fassen</li> <li>- der Inhalt ist auffüllbar</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ölfläschchen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann eine beliebige Flüssigkeit für 6 Stunden Brenndauer fassen</li> <li>- der Inhalt ist auffüllbar</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ölfläschchen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann eine beliebige Flüssigkeit für 6 Stunden Brenndauer fassen</li> <li>- der Inhalt ist auffüllbar</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ölfläschchen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann eine beliebige Flüssigkeit für 6 Stunden Brenndauer fassen</li> <li>- der Inhalt ist auffüllbar</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ölfläschchen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Glas
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann eine beliebige Flüssigkeit für 6 Stunden Brenndauer fassen</li> <li>- der Inhalt ist auffüllbar</li> <li>- Bruchfaktor für Glas bei Stößen ist 35%</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Pflöcke/Pfähle	
	Preis/Wert	9 ZS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Pflöcke/Pfähle	
	Preis/Wert	9 ZS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Pflöcke/Pfähle	
	Preis/Wert	9 ZS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Pflöcke/Pfähle	
	Preis/Wert	9 ZS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Pflöcke/Pfähle	
	Preis/Wert	9 ZS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Pflöcke/Pfähle	
	Preis/Wert	9 ZS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Pflöcke/Pfähle	
	Preis/Wert	9 ZS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Pflöcke/Pfähle	
	Preis/Wert	9 ZS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
10x	Pflöcke/Pfähle	
	Preis/Wert	9 ZS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Holz
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Plane (1,5 x 2,5 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Plane (1,5 x 2,5 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Plane (1,5 x 2,5 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Plane (1,5 x 2,5 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Plane (1,5 x 2,5 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Plane (1,5 x 2,5 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Plane (1,5 x 2,5 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Plane (1,5 x 2,5 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Plane (1,5 x 2,5 m)	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	



Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rucksack	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 10 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 1 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rucksack	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 10 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 1 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rucksack	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 10 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 1 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rucksack	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 10 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 1 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rucksack	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 10 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 1 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rucksack	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 10 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 1 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rucksack	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 10 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 1 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rucksack	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 10 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 1 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rucksack	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 10 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 1 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rückentrage	
	Preis/Wert	33 KS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 20 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 2 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rückentrage	
	Preis/Wert	33 KS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 20 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 2 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rückentrage	
	Preis/Wert	33 KS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 20 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 2 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rückentrage	
	Preis/Wert	33 KS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 20 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 2 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rückentrage	
	Preis/Wert	33 KS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 20 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 2 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rückentrage	
	Preis/Wert	33 KS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 20 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 2 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rückentrage	
	Preis/Wert	33 KS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 20 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 2 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rückentrage	
	Preis/Wert	33 KS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 20 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 2 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Rückentrage	
	Preis/Wert	33 KS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ist für max. 20 kg Traglast ausgerichtet</li> <li>- pro 2 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&amp;M</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Sack	
	Preis/Wert	8 KS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder/Jute
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- ist für max. 15 kg Traglast ausgerichtet - pro 1,5 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&M - Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Sack	
	Preis/Wert	8 KS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder/Jute
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- ist für max. 15 kg Traglast ausgerichtet - pro 1,5 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&M - Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Sack	
	Preis/Wert	8 KS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder/Jute
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- ist für max. 15 kg Traglast ausgerichtet - pro 1,5 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&M - Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Sack	
	Preis/Wert	8 KS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder/Jute
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- ist für max. 15 kg Traglast ausgerichtet - pro 1,5 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&M - Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Sack	
	Preis/Wert	8 KS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder/Jute
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- ist für max. 15 kg Traglast ausgerichtet - pro 1,5 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&M - Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Sack	
	Preis/Wert	8 KS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder/Jute
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- ist für max. 15 kg Traglast ausgerichtet - pro 1,5 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&M - Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Sack	
	Preis/Wert	8 KS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder/Jute
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- ist für max. 15 kg Traglast ausgerichtet - pro 1,5 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&M - Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Sack	
	Preis/Wert	8 KS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder/Jute
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- ist für max. 15 kg Traglast ausgerichtet - pro 1,5 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&M - Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Sack	
	Preis/Wert	8 KS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Leder/Jute
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- ist für max. 15 kg Traglast ausgerichtet - pro 1,5 kg Mehrgewicht 10% Reißfaktor bei B&M - Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schlafdecke	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	2,0 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schlafdecke	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	2,0 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schlafdecke	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	2,0 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schlafdecke	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	2,0 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	


Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schlafdecke	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	2,0 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schlafdecke	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	2,0 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schlafdecke	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	2,0 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schlafdecke	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	2,0 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schlafdecke	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	2,0 kg
	Material	Wolle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit der Fähigkeit "Nähen" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m)	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	2,8 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m)	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	2,8 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m)	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	2,8 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m)	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	2,8 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m)	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	2,8 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m)	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	2,8 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m)	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	2,8 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m)	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	2,8 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m)	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	2,8 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (50 m)	
	Preis/Wert	13 BS
	Gewicht	7,5 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (50 m)	
	Preis/Wert	13 BS
	Gewicht	7,5 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (50 m)	
	Preis/Wert	13 BS
	Gewicht	7,5 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (50 m)	
	Preis/Wert	13 BS
	Gewicht	7,5 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (50 m)	
	Preis/Wert	13 BS
	Gewicht	7,5 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (50 m)	
	Preis/Wert	13 BS
	Gewicht	7,5 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (50 m)	
	Preis/Wert	13 BS
	Gewicht	7,5 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (50 m)	
	Preis/Wert	13 BS
	Gewicht	7,5 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (50 m)	
	Preis/Wert	13 BS
	Gewicht	7,5 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m) gute Qualität	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- 50% höhere Belastung als ein normales Seil		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m) gute Qualität	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- 50% höhere Belastung als ein normales Seil		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m) gute Qualität	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- 50% höhere Belastung als ein normales Seil		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m) gute Qualität	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- 50% höhere Belastung als ein normales Seil		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m) gute Qualität	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- 50% höhere Belastung als ein normales Seil		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m) gute Qualität	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- 50% höhere Belastung als ein normales Seil		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m) gute Qualität	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- 50% höhere Belastung als ein normales Seil		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m) gute Qualität	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- 50% höhere Belastung als ein normales Seil		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Seil (15 m) gute Qualität	
	Preis/Wert	12 BS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Farn
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- 50% höhere Belastung als ein normales Seil		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ski	
	Preis/Wert	3 SS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- von Zeit zu Zeit sollten die Ski gewachst werden - Benutzung nur mit Fähigkeit "Ski fahren"		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ski	
	Preis/Wert	3 SS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- von Zeit zu Zeit sollten die Ski gewachst werden - Benutzung nur mit Fähigkeit "Ski fahren"		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ski	
	Preis/Wert	3 SS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- von Zeit zu Zeit sollten die Ski gewachst werden - Benutzung nur mit Fähigkeit "Ski fahren"		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ski	
	Preis/Wert	3 SS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- von Zeit zu Zeit sollten die Ski gewachst werden - Benutzung nur mit Fähigkeit "Ski fahren"		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ski	
	Preis/Wert	3 SS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- von Zeit zu Zeit sollten die Ski gewachst werden - Benutzung nur mit Fähigkeit "Ski fahren"		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ski	
	Preis/Wert	3 SS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- von Zeit zu Zeit sollten die Ski gewachst werden - Benutzung nur mit Fähigkeit "Ski fahren"		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ski	
	Preis/Wert	3 SS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- von Zeit zu Zeit sollten die Ski gewachst werden - Benutzung nur mit Fähigkeit "Ski fahren"		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ski	
	Preis/Wert	3 SS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- von Zeit zu Zeit sollten die Ski gewachst werden - Benutzung nur mit Fähigkeit "Ski fahren"		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Ski	
	Preis/Wert	3 SS
	Gewicht	1,4 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- von Zeit zu Zeit sollten die Ski gewachst werden - Benutzung nur mit Fähigkeit "Ski fahren"		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	



Ausrüstungsgegenstand		
1x	Wasserschlauch (0,5 L)	
	Preis/Wert	1 KS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- wiegt gefüllt 0,8 kg		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Wasserschlauch (0,5 L)	
	Preis/Wert	1 KS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- wiegt gefüllt 0,8 kg		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Wasserschlauch (0,5 L)	
	Preis/Wert	1 KS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- wiegt gefüllt 0,8 kg		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Wasserschlauch (0,5 L)	
	Preis/Wert	1 KS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- wiegt gefüllt 0,8 kg		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Wasserschlauch (0,5 L)	
	Preis/Wert	1 KS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- wiegt gefüllt 0,8 kg		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Wasserschlauch (0,5 L)	
	Preis/Wert	1 KS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- wiegt gefüllt 0,8 kg		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Wasserschlauch (0,5 L)	
	Preis/Wert	1 KS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- wiegt gefüllt 0,8 kg		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Wasserschlauch (0,5 L)	
	Preis/Wert	1 KS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- wiegt gefüllt 0,8 kg		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Wasserschlauch (0,5 L)	
	Preis/Wert	1 KS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- wiegt gefüllt 0,8 kg		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (2 Personen)	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	3,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 2 Personen</li> <li>- Personen dürfen max. 2 m groß sein</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (2 Personen)	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	3,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 2 Personen</li> <li>- Personen dürfen max. 2 m groß sein</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (2 Personen)	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	3,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 2 Personen</li> <li>- Personen dürfen max. 2 m groß sein</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (2 Personen)	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	3,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 2 Personen</li> <li>- Personen dürfen max. 2 m groß sein</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (2 Personen)	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	3,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 2 Personen</li> <li>- Personen dürfen max. 2 m groß sein</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (2 Personen)	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	3,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 2 Personen</li> <li>- Personen dürfen max. 2 m groß sein</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (2 Personen)	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	3,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 2 Personen</li> <li>- Personen dürfen max. 2 m groß sein</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (2 Personen)	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	3,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 2 Personen</li> <li>- Personen dürfen max. 2 m groß sein</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (2 Personen)	
	Preis/Wert	2 SS
	Gewicht	3,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 2 Personen</li> <li>- Personen dürfen max. 2 m groß sein</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (4 Personen)	
	Preis/Wert	7 SS
	Gewicht	6,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 4 Personen</li> <li>- Zeltmaße 3 x 4 x 1,5 m (Länge x Breite x Höhe)</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (4 Personen)	
	Preis/Wert	7 SS
	Gewicht	6,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 4 Personen</li> <li>- Zeltmaße 3 x 4 x 1,5 m (Länge x Breite x Höhe)</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (4 Personen)	
	Preis/Wert	7 SS
	Gewicht	6,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 4 Personen</li> <li>- Zeltmaße 3 x 4 x 1,5 m (Länge x Breite x Höhe)</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (4 Personen)	
	Preis/Wert	7 SS
	Gewicht	6,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 4 Personen</li> <li>- Zeltmaße 3 x 4 x 1,5 m (Länge x Breite x Höhe)</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (4 Personen)	
	Preis/Wert	7 SS
	Gewicht	6,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 4 Personen</li> <li>- Zeltmaße 3 x 4 x 1,5 m (Länge x Breite x Höhe)</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (4 Personen)	
	Preis/Wert	7 SS
	Gewicht	6,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 4 Personen</li> <li>- Zeltmaße 3 x 4 x 1,5 m (Länge x Breite x Höhe)</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (4 Personen)	
	Preis/Wert	7 SS
	Gewicht	6,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 4 Personen</li> <li>- Zeltmaße 3 x 4 x 1,5 m (Länge x Breite x Höhe)</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (4 Personen)	
	Preis/Wert	7 SS
	Gewicht	6,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 4 Personen</li> <li>- Zeltmaße 3 x 4 x 1,5 m (Länge x Breite x Höhe)</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Zelt (4 Personen)	
	Preis/Wert	7 SS
	Gewicht	6,5 kg
	Material	Leder/Felle
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 4 Personen</li> <li>- Zeltmaße 3 x 4 x 1,5 m (Länge x Breite x Höhe)</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Dolchscheide	
	Preis/Wert	15 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Dolchscheide	
	Preis/Wert	15 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Dolchscheide	
	Preis/Wert	15 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Dolchscheide	
	Preis/Wert	15 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Dolchscheide	
	Preis/Wert	15 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Dolchscheide	
	Preis/Wert	15 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Dolchscheide	
	Preis/Wert	15 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Dolchscheide	
	Preis/Wert	15 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Dolchscheide	
	Preis/Wert	15 BS
	Gewicht	0,3 kg
	Material	Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Köcher	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,2 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 20 Pfeile/Bolzen</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Köcher	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,2 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 20 Pfeile/Bolzen</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Köcher	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,2 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 20 Pfeile/Bolzen</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Köcher	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,2 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 20 Pfeile/Bolzen</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Köcher	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,2 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 20 Pfeile/Bolzen</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Köcher	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,2 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 20 Pfeile/Bolzen</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Köcher	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,2 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 20 Pfeile/Bolzen</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Köcher	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,2 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 20 Pfeile/Bolzen</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Köcher	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,2 kg
	Material	Holz/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- bietet Platz für 20 Pfeile/Bolzen</li> <li>- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schwertscheide	
	Preis/Wert	25 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Metall/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schwertscheide	
	Preis/Wert	25 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Metall/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schwertscheide	
	Preis/Wert	25 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Metall/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schwertscheide	
	Preis/Wert	25 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Metall/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schwertscheide	
	Preis/Wert	25 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Metall/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schwertscheide	
	Preis/Wert	25 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Metall/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schwertscheide	
	Preis/Wert	25 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Metall/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schwertscheide	
	Preis/Wert	25 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Metall/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Schwertscheide	
	Preis/Wert	25 BS
	Gewicht	1,0 kg
	Material	Metall/Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- keine		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Waffengurt	
	Preis/Wert	5 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Waffengurt	
	Preis/Wert	5 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Waffengurt	
	Preis/Wert	5 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Waffengurt	
	Preis/Wert	5 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Waffengurt	
	Preis/Wert	5 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Waffengurt	
	Preis/Wert	5 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Waffengurt	
	Preis/Wert	5 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Waffengurt	
	Preis/Wert	5 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Ausrüstungsgegenstand		
1x	Waffengurt	
	Preis/Wert	5 BS
	Gewicht	0,5 kg
	Material	Leder
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Schäden können mit den Fähigkeiten "Nähen" und "Lederverarbeitung" behoben werden		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	11 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	11 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	11 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	11 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	11 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	11 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	11 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	11 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	11 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	



Munition		
10x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	6 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	6 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	6 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	6 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	6 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	6 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	6 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	6 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	6 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	3 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Armbrustbolzen	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolzen kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 15% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Pfeil	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Pfeil	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Pfeil	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Pfeil	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Pfeil	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Pfeil	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Pfeil	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Pfeil	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
20x	Pfeil	
	Preis/Wert	4 BS
	Gewicht	1,5 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
10x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 BS
	Gewicht	0,75 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Pfeil	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Pfeil	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Pfeil	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Pfeil	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Pfeil	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Pfeil	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Pfeil	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Pfeil	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
5x	Pfeil	
	Preis/Wert	1 BS
	Gewicht	0,375 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden - Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 KS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 KS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 KS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 KS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 KS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 KS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 KS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 KS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	

Munition		
1x	Pfeil	
	Preis/Wert	2 KS
	Gewicht	0,075 kg
	Material	Holz/Metall
	Hersteller	alle Völker
Besonderheiten		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pfeil kann zusätzlich mit Gift versehen werden</li> <li>- Bruchfaktor liegt bei 40% bei Einschlag</li> </ul>		
Bonus/Malus		
OB	kein	
DB	kein	
BES	kein	