How to be a Hero

WAFFENSAMMLUNG

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. November 2026





INHALT

Mittelalterliche Waffen und Rüstungen 3

MITTELALTERLICHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Das Zeughaus – Erweiterte Regeln für Mittelalterliche Waffen und Rüstungen.

Einleitung

Die Auswahl beim Schmied deines Vertrauens ist dir zu übersichtlich?

Deine Spieler interessieren sich mehr für die Schuhe deines NPCs als für seine tragische Hintergrundgeschichte?

Du brauchst mehr Loot?

Du stehst auf *TABELLEN*?

Dann bist du hier genau richtig! Hier findest du 53 neue Waffen sowie 50 Rüstungsteile für ein Mittelalter/Fantasy-Setting. Ziel dieses Moduls ist es, möglichst viele verschiedene und trotzdem gleichwertige Ausrüstungsoptionen für PCs und NPCs zu schaffen und dabei die Regeln so einfach wie möglich zu halten.

Ergänzungen zum Grundregelwerk:

Rüstungsteile haben einen bestimmten Schutzwert zwischen 1 und 10. Die Summe der Schutzwerte aller angelegten Rüstungsteile ergibt den Rüstungswert (RW) eines Charakters. Der bestmögliche Rüstungswert ist 50.

Alle Rüstungsteile sind in sieben Kategorien aufgeteilt, die das Körperteil benennen, das sie bedecken: *Kopf, Schultern, Oberkörper, Hände, Beine, Füße* sowie *Schilde*. Es kann nur ein Rüstungsteil pro Kategorie getragen werden.

Charaktere, die Rüstung tragen, können versuchen alle Angriffe einer Runde zu parieren, nicht nur einen. Außerdem können auch Fernangriffe pariert werden.

Paradewürfe werden um den RW erleichtert.

Der Initiativewurf wird um 10% des RWs erschwert.

Ausdauer- oder Athletikproben wie Sprinten, Springen oder Klettern werden um den halben RW erschwert.

Wenn eine einhändige Waffe geführt wird, kann die andere Hand genutzt werden um einen Schild zu halten oder eine zweite einhändige Waffe zu führen. Schilde können nicht gleichzeitig mit einer zweihändigen Waffe getragen werden. Kämpft ein Charakter mit zwei einhändigen Waffen, kann er sich entscheiden, welche er in einer Runde benutzt. Er kann *NICHT* in einer Runde mit beiden angreifen.

Beispiele für Rüstungswerte:

Die folgenden Werte dienen als Beispiele für Rüstungswerte eines Charakters.

ungepanzert: 0 - 10
Stammeskrieger (RW 6): Plänklerschild (4), Wollmantel (1), schwere Hose (1)

Leicht gepanzert: 11 - 20
Wikinger (RW 17): Spangenhelm (5), Aketon (2), Rundschild (8), Schwere Hose (1), Lederstiefel (1)

Mittelschwer gepanzert: 21 - 30
Legionär (RW 24): Spangenhelm (5), Kettenrüstung (5), Turmschild (10), Beinschienen(4)

Schwer gepanzert: 31 - 50
Kreuzritter (RW 34): Topfhelm (7) Kettenhemd (5), Drachenschild (9), Kettenkragen (3), Kettenhandschuhe (3), Kettenbeinlinge (3), Kettenstiefel (3)

Rüstungsteile

Kopf

Kopf	Schutzwert	Beschreibung
Gefütterte Kappe	1	Diese Kappe wurde mit Flachs und Wolle gepolstert, um Schläge auf den Kopf abzufedern.
Lederhaube	2	Eine weite Kapuze aus zähem Leder, die vor allem Schutz vor Wind und Wetter bietet.
Hirnhaube	3	Dieser kleine Metallhelm bedeckt zwar nur die Oberseite des Schädels, lässt sich dafür bequem unter einem Hut tragen.
Lederhelm	4	Ein einfacher Helm aus dickem Leder. Sein geringes Gewicht macht ihn beliebt bei Reitern und einfachen Kriegern.
Spangenhelm	5	Die konische Form des Spangenhelms lässt feindliche Schläge leicht abgleiten. Die Wangenklappen und der Nackenschutz aus Kettengeflecht sorgen für zusätzlichen Schutz.
Eisenhut	6	Die breite Krempe dieses bei einfachen Soldaten verbreiteten Helms schützt seinen Träger vor Hieben von oben.
Topfhelm	7	Der Topfhelm umschließt zwar den ganzen Kopf, schränkt dafür aber die Sicht stark ein.
Sturmhaube	8	Der markante Augenschirm und große metallische Kamm geben diesem Helm eine unverwechselbare Form.
Beckenhaube	9	Die Beckenhaube besteht aus einer den Kopf umschließenden Helmschale und einem spitz zulaufenden Visier.
Visierhelm	10	Das Visier dieses meisterhaft gearbeiten Helms kann bei Bedarf hochgeklappt werden, um frei zu sehen und zu atmen.

Oberkörper

Oberkörper	Schutzwert	Beschreibung
Gefütterte Jacke	1	Eine dicke Jacke, die mehr vor der Kälte als vor Verletzungen schützt.
Aketon	2	Dieser dicke Wams besteht aus mehreren Schichten aus Stoff und Filz, die Schutz vor Schnitten bieten.
Lederwams	3	Strapazierfähige Arbeitskleidung, die gerne von Jägern und Handwerkern getragen wird.
Gambeson	4	Ein dicker, mit Stoff und Filz gepolsterter Mantel, der besonders bei einfachen Soldaten beliebt ist. Bietet guten Schutz für wenig Geld.
Kettenhemd	5	In langwieriger Handarbeit wurden zahllose Metallringe miteinander verflochten. Das Ergebnis ist ein flexibles Hemd, das hervorragend vor Schnitten schützt.
Schuppenpanzer	6	Die unzähligen Metallschuppen dieser Rüstung erinnern an die Haut einer Schlange… oder eines Karpfens.
Lamellenrüstung	7	Mehrere schmale, sich überlappende Metallstreifen machen die Lamellenrüstung gleichermaßen stabil und flexibel.

Brigandine	8	Für diesen leichten und widerstandsfähigen Brustpanzer wurden mehrere Metallplättchen dicht an dicht zwischen mehreren dicken Stoffschichten vernäht. Mit kostbaren Stoffen bespannt ist sie außerdem auch noch äußerst schick.
Kürass	9	Ein starrer aus Stahl geschmiedeter Panzer, der Brust und Rücken schützt.
Plattenharnisch	10	Diese meisterhafte Rüstung wurde maßgefertigt, um seinem Träger größtmöglichen Schutz Bewegungsfreiheit zu bieten.

Schilde

Schilde	Schutzwert	Beschreibung
Buckler	1	Ein metallener Fechtschild, der gerade mal die Faust seines Trägers bedeckt. Eine Ähnlichkeit mit einem Suppenteller ist nicht von der Hand zu weisen.
Faustschild	2	Dieser kleine Schild wird vor allem in Duellen Mann gegen Mann verwendet.
Targe	3	Seine konkave Form erleichtert es dem Träger dieses kleinen Holzschildes, Die Waffe seines Gegners zu parieren.
Plänklerschild	4	Ein leichter Schild aus mit Leder bespannten Weidengeflecht, der von leichten Fußtruppen verwendet wird.
Holzschild	5	Ein zuverlässiger Schild, der aus mehreren Lagen Holz gefertigt wurde.
Reiterschild	6	Dank seiner geschickten Bauweise behindert dieser leichte Lederschild nicht die Hand am Zügel.
Dreiecksschild	7	Dieser dreieckige Schild bietet genug Platz, um es mit aufwendigen Mustern zu bemalen.
Rundschild	8	Ein großer, kreisrunder Infanterieschild mit einer Randeinfassung aus Rohhaut oder Metall.
Drachenschild	9	Ein mandelförmiger Schild, der seinen Träger vom Kinn bis zum Schienbein abschirmt.
Turmschild	10	Dieser rechteckige Schild ist so breit wie sein Träger. Der beste Schild, den sich ein Fußsoldat wünschen kann.

Schultern

Schultern	Schutzwert	Beschreibung
Wollmantel	1	Ein dicker Mantel aus Loden der vor Regen und Kälte schützt.
Gefütterter Lederkragen	2	Dieser hohe Kragen wurde mit zusätzlichen Schichten aus Stoff gepolstert.
Kettenkragen	3	Ein Überwurf aus Kettengeflecht, der Hals und Schultern bedeckt.
Helmbart	4	Ein Rüstungsteil aus Metallplatten, das die Halspartie und das Kinn seines Trägers schützen.
Schulterpanzer	5	Die einzelnen Panzerplatten lassen sich ineinander schieben, um die Armfreiheit seines Trägers nicht einzuschränken.

Hände

Hände	Schutzwert	Beschreibung
Lederhandschuhe	1	Einfache Lederhandschuhe, wie sie von Handwerkern getragen werden.
Schwere Handschuhe	2	Diese dicken Arbeitshandschuhe werden auch von Schmieden und Bergleute getragen.
Kettenhandschuhe	3	Ein Lederfäustling, der auf der Oberseite mit Kettengeflecht bedeckt ist.

Beschlagene Handschuhe	4	Maßgeschneiderte Lederhandschuhe die mit zusätzlichen Stahlteilen verstärkt wurden.
Panzerhandschuhe	5	Obwohl Sie aus Stahlplatten gefertigt wurden, lassen diese metallischen Handschuhe den Fingern noch immer ihre volle Beweglichkeit.

Beine

Beine	Schutzwert	Beschreibung
Schwere Hose	1	Eine wiederstandsfähige Hose, gemacht um bei schwere Arbeiten getragen zu werden.
Lederhose	2	Diese Hose aus Leder kriegt so schnell nichts klein.
Kettenbeinlinge	3	Eine Hose aus Kettengeflecht. Erlaubt es seinem Träger, sich frei zu bewegen.
Beinschienen	4	Aus Stahlblech getriebene Rüstung für die Unterschenkel. Sie schützen die Schienbeine vor fiesen Tritten.
Plattenbeinlinge	5	Das aus Stahlblech gefertigte Beinzeug bedeckt Ober- und Unterschenkel.

Füße

Füße	Schutzwert	Beschreibung
Lederschuhe	1	Gewöhnliche Schuhe aus Leder, wie sie von jedermann getragen werden.
Schwere Stiefel	2	Diese robusten Arbeitsstiefel sind aus dickem Leder gefertigt.
Kettenstiefel	3	Ein aus Kettengeflecht gefertigter Überzug für die Füße.
Beschlagene Stiefel	4	Die auf diese Stiefel genieteten Metallstreifen bieten zusätzlichen Schutz.
Eisenschuh	5	Aufgrund der starken Stahlplatten kann nur so sehr wenig den Stiefel durchdringen.

Waffen

Sonderregeln

Schwert: Die Balance eines Schwertes ermöglicht es seinem Träger Angriffe gegen ihn effektiver zu parieren als mit andern Waffen. Charaktere, die mit einem Schwert kämpfen, erhalten **+5 auf den Paradewurf**.

Stangenwaffe: Durch ihre größere Reichweite verleihen Stangenwaffen **+10 auf den Initiativewurf**.

Schlagwaffe: Ihre zusätzliche Masse macht Äxte und Hammer noch etwas durchschlagender. **Beim Auswürfeln des Schadens dürfen alle 1er einmal wiederholt werden**.

Grob: Grobe Waffen geben einen Malus auf den Fertigkeitenwert bei Trefferwürfen um den angegebenen Wert.

Schwer: Schwere Fernkampfwaffen erleiden einen Malus auf den Fertigkeitenwert bei Trefferwürfen um den angegebenen Wert.

Flink: Flinke Waffen geben einen Bonus auf den Fertigkeitenwert bei Trefferwürfen um den angegebenen Wert.

Genau: Genaue Fernkampfwaffen geben einen Bonus auf den Fertigkeitenwert bei Trefferwürfen um den angegebenen Wert.

Rüstungsbrechend: Diese Waffe negiert gegnerische RW-Punkte um den angegebenen Wert.

Aufspießen: Kritische Erfolge werden mit dieser Waffe bei den niedrigsten 20% des Fähigkeitswertes erzielt, statt den üblichen 10%.

Kombinationswaffe: Diese Waffe hat zwei oder mehrere Köpfe mit unterschiedlichen Regeln. Jede Runde kann sich der Spieler neu entscheiden, welchen Kopf er einsetzt.

Jagdwaffe: Jagdwaffen erhalten einen Bonus von +15 auf den Trefferwurf bei Gegnern mit einem RW zwischen 0 und 15.

Nachladen: Armbrüste müssen nach jedem Schuss neu gespannt werden. Das Laden dauert 1 Runde in der nichts anderes gemacht werden kann.

Schwerter
Sonderregel:

Die Balance eines Schwertes ermöglicht es seinem Träger Angriffe gegen ihn effektiver zu parieren als mit andern Waffen

Charaktere, die mit einem Schwert kämpfen, erhalten **+5 auf den Paradewurf**.

Waffe	Schaden	Hände	Sonderregeln	Beschreibung
Kurzschwert	5W10	1	Schwert	Das Kurzschwert hat zwar nicht die Reichweite anderer Schwerter, ist dafür aber leichter und weniger sperrig.
Säbel	4W10 +5	1	Schwert	Seine geschwungene Schneide macht den Säbel zu einer gefürchteten Hiebwaffe.
Falchion	3W10 +10	1	Schwert, Jagdwaffe	Ein einschneidiges Schwert, dessen schwere, bauchige Klinge verheerend gegen leicht- und ungepanzerte Gegner wirkt.
Stechschwert	4W10 +3	1	Schwert, Rüstungsbrechend (-15)	Das Stechschwert hat eine dünne, starre Klinge, um zwischen die Lücken einer Plattenrüstung zu stoßen.
Panzerstecher	4W10 +1	1	Schwert, Rüstungsbrechend (-30)	Eine noch spezialisiertere Form des Stechschwerts. Wenig effektiv gegen leicht gepanzerte Gegner.
Degen	4W10	1	Schwert, Aufspießen	Ein Schwert mit einer leichten, biegsamen Klinge die für gezielte Stiche gegen die Schwachstellen des Gegners gemacht ist.
Rapier	3W10 +5	1	Schwert, Aufspießen	Der Rapier ist eine schwerere Version des Degens, der Schnelligkeit gegen einen wuchtigeren Angriff tauscht.
Langes Messer	3W10 +10	1	Schwert, Flink (+5)	Dieses einschneidige Schwert mit gekrümmter Klinge ist wegen seiner einfachen Bauweise weit verbreitet.
Bauernwehr	3W10	1	Schwert, Flink (+20)	Der einfachen Landbevölkerung stehen zum Selbstschutz meist nur diese einfachen Klingenwaffen zur Verfügung.
Langschwert	3W10 +8	1	Schwert, Flink (+10)	Die vornehme Waffe des Adels. Seine lange Klinge verleiht ihm eine größere Reichweite ohne seine Wendigkeit einzubüßen.

Bastardschwert	4W10 +2	1	Schwert, Flink (+10)	Ein Schwert mit langer Klinge und Griff, das sowohl mit einer als auch mit zwei Händen geführt werden kann.
Kriegsmesser	6W10	2	Schwert, Grob (-10)	Ein zweihändiges Schwert mit einer leicht gekrümmten, einschneidigen Klinge. Die Parierstange ist um eine Querstange erweitert.
Zweihänder	5W10 +10	2	Schwert, Grob (-15)	Dieses schwere Schwert, das mit beiden Händen geführt werden muss, verlangt seinem Träger sein ganzes Können ab.
Flamberg	6W10 +5	2	Schwert, Grob (-15)	Ein zweihändiges Schwert mit geflammter Klinge. Seine seltsame Form erinnert an ein zu groß geratenes Brotmesser.

Stangenwaffen

Sonderregel:

Durch ihre größere Reichweite verleihen Stangenwaffen **+10 auf den Initiativewurf**.

Waffe	Schaden	Hände	Sonderregeln	Beschreibung
Speer	5W10	1	Stangenwaffe	Lang und spitz - Ein seit Jahrtausenden bewährtes Design.
Kurzspeer	3W10 +10	1	Stangenwaffe, Flink (+5)	Kürzer als ein normaler Speer, dafür leichter und wendiger.
Spieß	4W10 +5	1	Stangenwaffe, Jagdwaffe	Ein robuster Speer für die Jagd auf Wildschweine.
Flügelspeer	4W10	2	Stangenwaffe, Aufspießen	Der Flügelspeer besitzt eine breite, dolchartige Spitze. Die beiden namensgebenden Flügel verhindern das zu tiefe Eindringen des Speers.
Partisane	3W10 +5	2	Stangenwaffe, Aufspießen	Ähnlich dem Flügelspeer, jedoch mit massiveren, nach vorne gebogenen Flügeln, die genauso gefährlich sind wie die Spitze.
Hippe	4W10 +10	2	Stangenwaffe, Grob (-10)	Der Kopf der Hippe ist eine breite, sichelförmig geschwungene Klinge, die sich eher zum Hauen als zum Stechen eignet.
Bardike	5W10 +5	2	Stangenwaffe, Grob (-10)	Eine langstielige Axt mit einem weiten, halbmondförmigen Axtblatt, das oben spitz zuläuft.
Mordaxt		2	Stangenwaffe, Kombinationswaffe	Der Axtkopf dieser Waffe scheint im Vergleich zwar recht klein, aber das wird durch den langen Schaft, der Möglichkeit mit der Spitze zuzustechen und den panzerbrechenden Dorn mehr als wettgemacht.
Spitze	3W10		Aufspießen	
Axtkopf	4W10 +5			
Dorn	3W10 +5		Rüstungsbrechend (-30)	
Streithammer		2	Stangenwaffe, Kombinationswaffe	Gegenüber dem Hammerkopf sitzt ein Dorn um gegnerische Harnische zu durchschlagen. Mit der zusätzlichen Speerspitze ist diese Waffe für alle Sitiationen gewappnet.
Spitze	3W10		Aufspießen	

Hammer	5W10			
Dorn	4W10		Rüstungsbrechend (-30)	
Hellebarde		2	Stangenwaffe, Kombinationswaffe	Eine bei Soldaten weit verbreitete Waffe, die die Reichweite eines Speers mit der Wucht einer Axt verbindet.
Spitze	3W10		Aufspießen	
Beil	3W10 +10			
Lanze	4W10 +5	1	Stangenwaffe, +10 Schaden wenn beritten	Ihr ganzes Potenzial erreicht die Lanze erst vom Rücken eines Pferdes aus.

Hämmer und Äxte

Sonderregel:

Ihre zusätzliche Masse macht Äxte und Hammer noch etwas durchschlagender. **Beim Auswürfeln des Schadens dürfen alle 1er einmal wiederholt werden**.

Waffe	Schaden	Hände	Sonderregeln	Beschreibung
Axt	5W10	1	Schlagwaffe	Ein einfaches Handbeil das genauso gut geeignet ist um Kaminholz klein zu machen.
Knüppel	2W10 +5	1	Schlagwaffe, Flink (+20)	Für diese einfachste Version eines Schlagstocks sind keine Vorkenntnisse nötig.
Streitkolben	3W10 +10	1	Schlagwaffe, Rüstungsbrechend (-30)	Seine robusten Schlagblätter können Plattenpanzer mit Leichtigkeit verbeulen.
Morgenstern	4W10 +5	1	Schlagwaffe, Rüstungsbrechend (-30)	Vor den spitzen Dornen am Kopf dieser Waffe hilft auch der beste Harnisch nicht.
Keule	4W10 +5	1	Schlagwaffe, Flink (+5)	Der massive Schlagstock ist eine einfache und weit verbreitete Waffe.
Flegel	5W10 +5	1	Schlagwaffe, Grob (-10)	Der kleine, an einer Kette befestigte Stahlkopf trifft sein Ziel mit überraschender Wucht.
Streitaxt	4W10 +10	2	Schlagwaffe, Grob (-10)	Der Schaft dieser einschneidigen Axt ist so lang wie sein Träger.
Großaxt	6W10	2	Schlagwaffe, Grob (-10)	Eine schwere, zweischneidige Axt, die ganze Gliedmaßen durchtrennen kann.
Großflegel	6W10+5	2	Schlagwaffe, Grob (-15)	Die zweihändige Version des Flegels ist aus dem bäuerlichen Dreschflegel hervorgegangen.
Reiterhammer		1	Schlagwaffe, Kombinationswaffe	Eine Reiterwaffe für den Kampf gegen Ritter und Fußsoldaten gleichermaßen.
Hammerkopf	4W10			
Dorn	3W10		Rüstungsbrechend (-30)	

Bögen und Armbrüste

Waffe	Schaden	Hände	Sonderregeln	Munition	Beschreibung
Langbogen	5W10	2		Pfeile	Ein Bogen aus Eibe oder Esche, dessen Länge der Armspanne seines Schützen entspricht.

Hornbogen	4W10 +5	2		Pfeile	Das verbaute Tierhorn verleiht dem Bogen mehr Durchschlagskraft.
Kurzbogen	3W10 +10	2		Pfeile	Ein handlicher Bogen für Ziele auf kurze Reichweite.
Reiterbogen	4W10 +3	2	Genau (+10)	Pfeile	Dank seiner kompakten Bauweise kann dieser Bogen selbst im vollen Galopp zielsicher abgefeuert werden.
Jagdbogen	4W10	2	Genau (+20)	Pfeile	Mit diesem Bogen wurden schon zahlreiche Hasen und Rehe erlegt.
Kriegsbogen	4W10 +10	2	Schwer (-10)	Pfeile	Dieser schwere Bogen wird nur von erfahrenen Bogenschützen verwendet.
Jagdarmbrust	5W10 +10	2	Genau (+5), Nachladen	Bolzen	Eine leichte, aber präzise Armbrust für die Jagd.
Armbrust	6W10 +5	2	Nachladen	Bolzen	Eine Armbrust schießt vielleicht nicht so schnell wie ein Bogen, ihre größere Durchschlagskraft macht das aber wieder mehr als wett.
Kriegsarmbrust	6W10 +10	2	Schwer (-10), Nachladen	Bolzen	Diese schwere Armbrust muss mit einem komplexen Windensystem gespannt werden.

Pfeil-/Bolzenspitzen

Projektilspitzen können als Aufwertung für Pfeile und Armbrustbolzen gekauft werden und verleihen einzelnen Geschossen Sonderregeln.

Projektilspitze	Sonderregel
Jagdspitze	Jagdwaffe
Bodkinspitze	Rüstungsbrechend (-15)
Brandspitze	-10 Schaden, setzt bei einem erfolgreichen Treffer sein Ziel in Brand

Werkzeuge

Werkzeuge sind für Arbeiten im und ums Haus geschaffen. Da man mit ihnen in der Regel nur leblose Gegenstände bearbeitet, welche wenig Ambitionen haben sich zur Wehr zu setzen, eignen sie sich denkbar schlecht dafür etwas zu bearbeiten, was lebendig, ausgestattet mit einem Selbsterhaltungstrieb und wütend ist.

Waffe	Schaden	Hände	Sonderregeln	Beschreibung
Messer	2W10	1	Aufspießen	Ein einfaches Küchenmesser.
Schaufel	4W10	2	Grob (-10)	Macht Löcher in den Boden und ein unterhaltsames *"DONG"* auf dem Kopf eines Ziels.
Handbeil	3W10 +5	1		Eine kleine Axt, mit der Brennholz für den Ofen klein gemacht wird.
Hammer	4W10	1		Ausgestattet mit einem massiven Kopf, überall zu finden und nicht besonders subtil. Im Grunde also wie der typische Kneipenschläger.
Machete	4W10 +3	1		Eine schwere Klinge mit der Zweige, Büsche oder junge Bäume abgehauen werden.
Mistgabel	3W10	2		Wird verwendet um Mist von Punkt A nach Punkt B zur befördern. Im Falle eines Bauernaufstands ersetze man "Mist" mit "Fürsten" und "A" und "B" mit "Dies-" und "Jenseits"

Holzfälleraxt	4W10 +5	2		Was dieses Werkzeug mit einer 30 Meter hohen Eiche anstellen kann, ist auch bei einem zwei Meter großen Mann möglich.
Vorschlaghammer	5W10	2		Ein Hammer auf Steroiden.
Spitzhacke	4W10	2	Rüstungsbrechend (-30)	Das Werkzeug eines Bergmanns, mit dem Erz aus dem Berg geholt wird.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Mittelalterliche Waffen und Rüstungen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Mittelalterliche+Waffen+und+R%C3%BCstungen&oldid=29154`