



**CORPS**<sup>TM</sup>

1.5 zanzásított változat

© 1994 by Greg Porter

Magyar változat: Bakó László

Kiadja:

BTRC

P.O. Box 1121

Collinsville, VA 24078 USA

Web: [www.btrc.net](http://www.btrc.net)

Minden jog fenntartva, stb...

„Játéktervezőnek lenni azt jelenti, hogy tudatában vagy, bármelyik pillanatban kicserélhetnek végtelen számú majommal...”

Greg Porter

## Mi ez?

Ez a **CORPS** (Complete Omniversal Role-Playing System – Teljes Többcélú Szerepjátékrendszer) zanzásított változata. Ez teljesen ingyenes. Azonban le van védve, és nem adható el, nem módosítható, nem tekinthető sajátodnak és így tovább. Továbbadható, közzétehető az interneten, írhat bármit, ami ezt a rendszert használja, amíg nem szeged meg a „személyes felhasználás” részét a jogvédelmi törvénynek, vagy másoktól nem kersz pénzt annak, vagy bármilyen kapcsolódó anyag felhasználásáért, amihez nem adtuk írásos beleegyezésünket.

## A szabályok

Elég ennyi törvényi blabla. Szükség a hely, ezért nem szerepel itt *minden* szabály, csak annyi, amivel alapkaraktereket lehet készíteni és ráérez a dolgokra. Ebből kitűnik az is, hogy milyen kevés dolgot kell megjegyezned, hogy megtanuld a rendszer használatát.

## Karakterkészítés

A karakterek Tulajdonságpontokból (TP) és Képzettségpontokból (KP) épülnek, akik nem keverhetők. A karakterednek mindent ezekből a pontokból veszel. Úgy 100 TP és 50 KP kell egy „átlagos” karakter készítéséhez, míg egy hősi fantasy karakter 150 TP-vel és 150 KP-vel kezdhet. Itt következnek a tulajdonság- és képzettségárak:

Szint	Ár	Átlagos férfi*	Átlagos nő*
1	1	ERŐ 5	ERŐ 4
2	4	ÜGY 4	ÜGY 5
3	9	TUD 4	TUD 4
4	16	AKE 4	AKE 4
5	25	EGS 5	EGS 5
6	36	ENE 1	ENE 1
7	49		
8	64	*99 TP-ből	
9	81		
10	100		

**Példa** – Egy játékos szeretné, ha karakterének átlag fölötti ERŐ értéke legyen, és ezt megveszi 6-os szinten. Ez 36 TP-be kerül, amit már nem használhat fel más tulajdonságok vagy előnyök felvételére.

Az emberek rendszerint 1-től 10-ig terjedő értéket érhetnek el minden tulajdonságból, amik a következők:

<b>ERŐ</b>	<b>Erő</b> - fizikai erő
<b>ÜGY</b>	<b>Ügyesség</b> - fürgeség, koordináció
<b>TUD</b>	<b>Tudatosság</b> - IQ, érzékelés
<b>AKE</b>	<b>Akaraterő</b> - kitartás, személyiség, kinézet
<b>EGS</b>	<b>Egészség</b> - Gyógyulás, állóképesség
<b>ENE</b>	<b>Energia</b> - Pszichikus potenciál

Minden tulajdonság nyers potenciált vagy széleskörű tapasztalatot jelképez. Ez a potenciál egy alacsony szintű képzettséget ad *minden* olyan területen, ami ahhoz a tulajdonsághoz kapcsolódik. Ezt a képzettségszintet nevezzük Tehetségnek, ami a tulajdonság szintjének 1/4-e, a közelebbihez kerekítve.

**Példa** - Egy 6-os Ügyességű ember (2-es Tehetség) természetesen jobban forgatja a kardot, mint egy 4-es Ügyességű (1-es Tehetség), de még mindig nem olyan jól, mint egy olyan személy, aki egy közepes, 3-as szintre fejlesztett képzettséggel rendelkezik.

Ez fontos, mert amikor képzettségeket veszel fel, azok erről a tehetségi szintről indulnak, így az adott tulajdonsághoz kapcsolódó képzettségek egy 1-es Tehetség esetén 1 KP-vel kevesebbe kerülnek (2-5-ös tulajdonság) és 4 KP-vel kevesebbe egy 2-es Tehetség (6-9-es tulajdonság) esetén.

## Képzettségek

A képzettségek legtöbbször azok a képességek, amikben tudatosan jártasságra tettél szert, de amiknek gyakran fizikai összetevőjük vagy korlátuk van – például az, hogy mennyire jó táncos vagy, az az ügyességedtől függ. A tulajdonságok jelzik a potenciált, míg a képzettségek a valóságot.

Teljes képz.	Leírás	TUD példa	ÜGY példa
1	Tehetség	Képzetlen	Képzetlen
2	Jó tehetség	Általános iskola	Sárga öv
3	Szabadidős tevék.	Középiszkola	Zöld öv
4		Szakképzés	Kék öv
5	Komoly amatőr	Tanársegéd	Vörös öv
6	Kevésbé profi	Baccalaureus	
7	Profi		Fekete öv
8		Tanári fokozat	3 dan
9		Ph.D.	5 dan
10	Világ szintű	Nobel-díjas	

## Képzettségtípusok

A karaktereknek többféle típusú képzettségük lehet, különböző játékbeli hatásokkal:

**Szabad képzettségek** – TUD szinten megkapod az anyanyelvedet, TUD/2 (felfelé kerekítve) szinten pedig a születési kultúrköröd képzettségét - ingyen. Ezek elsődleges képzettségeknek számítanak. A JM engedélyezhet további ingyenes, „mindenkinek van” képzettségeket is.

**Ismerős dolog** – 2 KP-be kerül. Ez minimális rendes tanulást jelent, a képzettségi szint pedig továbbra is a Tehetség szintje. Ez lehetővé teszi, hogy a karakter használja a „harcon kívül” bónuszt, amit a csak Tehetséggel rendelkezők nem tehetnek meg. Ez az ismeret csak elsődleges képzettségkategóriákra érvényes, és nem kaphatsz másodlagos, harmadlagos képzettségeket, ha csak felületesen ismered a fő kategóriát.

**Elsődleges képzettség** – A legszélesebb képzettségkategória, mint például a „Lőfegyverek”. Ennek rendes képzettségára van, *amiből levonhatod a Tehetségbónuszt (1 vagy 4 KP)*. Az elsődleges képzettséged értéke nem haladhatja meg az ezt uraló tulajdonságot.

**Másodlagos képzettség** – Ez egy elsődlegesnek a specializációja, mint a „Pisztolyok” a „Lőfegyverek” alcsoportja. Ez hozzáadódik az elsődlegeshez, de az ebben elérhető maximális szint az elsődlegesnek a fele, lefelé kerekítve (legalább +1). A Tehetség *nem adódik* a másodlagos vagy harmadlagos képzettségekhez. A JM engedélyével ezek az alkategóriák elsődleges képzettségként is felvehetők.

**Harmadlagos képzettségek** – Ez a másodlagos további specializációja, ahogy a „Beretta 92F” a „Pisztolyok” harmadlagosa. Ez *hozzáadódik* a másodlagoshoz, de a maximális szint nem haladhatja meg a másodlagos felét, lefelé kerekítve (legalább +1).

#### Bonyolult képzettségek

Ha egy képzettséget nehezebb/könnyebb megtanulni, mint egy átlagosat, változik a felvétel költsége. Ez a nehézség a költség meghatározásának szempontjából hozzáadódik vagy kivonódik a valódi szintből. Például egy (+1)-es képzettség 4-es szinten felvéve annyiba kerül, mintha 5-ös szinten lett volna megvéve. *Néhány* KP-t még egy könnyű (-1)-es képzettség megtanulására is kell áldozni.

#### Képzettségfa

Minden műfajnak megvannak a jellemző képzettségei. Alább látható egy részleges példa.

#### Előnyök és hátrányok

Ezek azok a karaktervonások, amikből vagy TP-ket és/vagy KP-ket nyerhetsz (hátrányok), vagy TP-be és/vagy SP-be kerülnek neked (előnyök).

**Kor** – Minden 16. év fölötti évért kapsz 2 TP-t és 4 KP-t (30 évesig).

**Háttér** – 5 TP-t vagy KP-t kapsz egy 500 szavas karaktertörténetért.

**Kapcsolatok** – 15 KP-be kerül egy jóbarát, aki szívességeket tehet neked.

**Ellenségek** – 15 KP-t vagy TP-t kapsz, ha számkivetett vagy.

**Született tehetség** – 10 TP-be kerül, hogy megfelezd egyetlen tulajdonság költségét (a JM engedélyével).

**Fájdalomtűrés** – 5 TP, hogy ne érezd az AKE teh-nél nem nagyobb nem halálos sérüléseket.

**Fizikai előny** – 5 TP egy tulajdonság bizonyos használatára +2 bónusz.

**Fizikai hátr.** – 4 TP-t vagy KP-t kapsz, ha egy tul. bizonyos használatára -2.

**Vagyon** – 2 KP-t kapsz -1 év megtakarításért, 2 KP-ba kerül +1 év.

#### Pénz

A kezdőpénzed a legjobban alkalmazható képzettségeden alapul, ha négyzetre emeled, megszorozod 20-szal, megszorozva a 16 *főlötti* életkoroddal, amennyit munkaviszonyban tölthetél. Ha nincs alkalmazható képzettséged, vedd az ERŐ és a TUD tulajdonságokból a nagyobbat és oszd el kettővel, ami azt tükrözi, hogy a született erődből vagy eszedből teremtett elő a megélhetésre valót.

#### Felszerelés

Lásd a szabályok végén található karakterlap rövid felszereléslistáját. Egyébként rád van bízva.

#### High fantasy képzettségfa

##### Kategória (tulajdonság)

###### Elsődleges képzettség

Másodlagos képzettség  
Harmadlagos képz.

##### Harci képzettségek (ÜGY)

###### Lőfegyverek

Íjak  
Számszeríjak  
Parittyák

###### Közelharc fegyverek

Kés  
Kard  
Buzogány/bunkó  
Szálfegyverek  
Bot  
Dobófegyverek  
Balták  
Dárdák  
Kések  
Egyéb

###### Fegyvertelen harc

Ütés  
Rúgás  
Lefogás  
Hárítás

###### Harcművészetek (+1)

Ütés  
Rúgás  
Lefogás  
Hárítás  
Kitérés  
Átdobás  
Halálos ütés

##### Járműkezelés (ÜGY)

###### Lovaglás

Egyéni állatfajta

###### Szárazföldi járművek

Fogathajtás

###### Vízijárművek

Vitorlások  
Evezősök

##### Orvosi (TUD)

###### Állatorvos (+1)

###### Elsősegély

###### Orvoslás (+1)

##### Szakmák (TUD)

###### Állattartás

Szándék vagy típus

###### Fegyverkovács

Páncél vagy fegyvertíp.

###### Főzés

Nemzeti vagy konyhatíp.

###### Gazdálkodás

###### Gépészet

###### Hajóács

##### Szakmák (ÜGY)

###### Ékszerész

###### Fazekas

###### Kovács

###### Kőműves

###### Zárkovács

(Zárnyitás)

##### Tudományos (TUD)

###### Alkímia

Mérgek

###### Biológia

(Herbalizmus)

###### Csillagászat

(Asztrológia)

###### Építészet

Erődítmények

###### Filozófia

Régi vallások

###### Gazdaságtan

(Megvesztegetés)

###### Hadtudomány

Egységtaktika  
Ostromtaktika

###### Idegen nyelv (egyenként)

Csak írt vagy olvasott (-2)  
Kapcsolatos nyelv (-1)

###### Írás

Magyarázat

###### Nyomozó kutatások

Bürokrácia  
Könyvtári kutatás  
(Utcaismeret)

###### Pszichológia

(Befolyásolás)  
(Csábítás)  
(Kihallgatás)

###### Színház

(Álruha)  
(Légtorna)  
(Zsebmetszés)

###### Történelem

Titkos társaságok (+1)

##### Törvény

Nemzeti

Egyháztörvény

##### Zene

(Egyedi hangszer)

##### Varázslás

Varázslástípus

##### Területismeret (TUD)

**N. nagy terület/tárgy (+2)**

**Nagy terület/tárgy (+1)**

**Közepes terület/tárgy**

**Kis terület/tárgy (-1)**

**N. kis terület/tárgy (-2)**

##### Környezet (TUD)

###### Túlélés

Hideg éghajlat  
Mérsékelt égöv  
Száras éghajlat  
Városi

###### Vadászat

(Lopakodás)  
(Nyomkövetés)

##### Környezet (EGS)

###### Futás

###### Ivás

###### Mászás

###### Úszás

##### Egyéb (?)

###### Sportok

###### Hobbik (-2)

## Képzettséghasználát

A CORPS-ban a képzettséget össze kell hasonlítani az elvégzendő feladat nehézségével. Ha a képzettség nem kisebb, mint a nehézség, sikerrel jársz. Ha nem, dobj 1k10-et, hogy megnézd, sikerrel jársz-e. A sikerhez 11-et, vagy kevesebbet kell dobnod, *mínusz 2 minden pontnyi különbséget* a képzettséged és a nehézség között.

**Példa** – Ha a képzettséged 4 és a nehézség 6, 11-4-et (a 2 pontnyi különbséget) = 7-et vagy kevesebbet kell dobnod.

### Feladatok nehézsége

A TUD vagy hosszútávú feladatokra ezek a nehézségek alkalmazhatók:

Feladat	Nehézség	Alapidó
Hihetetlenül könnyű	1	1 cselekedet
Nagyon könnyű	2	1 másodperc
Könnyű (fegyvert rántani vagy újratölteni)	3	2 másodperc
Átlagos	4	5 másodperc
Közepes (átlagos zárat feltörni)	5	10 másodperc
Nehéz (autóindítás kulcsok nélkül)	6	20 másodperc
Profi szintű (drágakő felbecslése)	7	1 perc
Képzés nélkül lehetetlen	8	2 perc
Profi képzés nélkül lehetetlen	12	1 óra
Majdnem mindenkinek lehetetlen	16	1 nap

Bár sok képzettségnek egyedi módosítói vannak, a következő lista a legtöbb képzettség nehézségére vonatkozhat.

Feladat	Módosító
„Nem harcban“ (nem kockázatos helyzetek)	-2
A rendes idő fele alatt (pl. pisztoly gyors előrántása)	+1
Rendes idő alatt (alapeset)	+0
2-4-szeres idő alatt (plusz fázis célzási idő)	-1
5-9-szeres idő alatt (teljes kör célzási idő)	-2
10-16-szoros idő alatt (két kör célzási idő)	-3
Támogató körülmények (jó felszerelés, stb.)	-1, -2
Hátráltató körülmények (gőzöd sincs, hogyan csináld, stb.)	+1-től +5-ig

Sosem kaphatsz több időbónuszt, mint az elsődleges képzettséged fele (felfelé kerekítve). Például a JM azt mondja, hogy a fal megmászásának nehézsége 5-ös, míg az ÜGY Tehetséged 2. Ha a rendes idő kétszeresét töltöd ezzel, a nehézség 4-re csökken. Mivel a Tehetséged 2, nem kaphatsz -1-nél nagyobb módosítót a további időért.

## Harci alapok

Minden harc 1 másodperce körökből áll. Egy kör alatt a karakterek a legnagyobb képzettségtől a legkisebbig cselekednek a kezdeményezési fázisokban, a 0. kezdeményezést elérve pedig új kört kezdve. Egy kezdeményezési fázisban végrehajthatsz egy támadást (ütés, lövés), egy védekezést (blokk, háritás) vagy mozgást (elindulás, megállás, hasra vágódás, kitérés). Minden általad végrehajtott cselekedetet legalább 2 kezdeményezési fázis kell, hogy elválasszon az előzőtől, és az első fázis után minden cselekedet után 2 pont büntetést kapsz a képzettségdobásoknál. Az ÜGY Tehetséged (rendszerint 1 vagy 2) a legnagyobb kezdeményezési fázis, amiben megváltoztathatod a mozgási helyzetedet. Egy körön belül többször is használhatod ugyanazt a képzettségedet. Egy körben 3 métert gyorsíthatsz vagy legfeljebb 6 métert lassíthatsz, s a legnagyobb futási sebesség 9 méter körönként. Az irányváltás 1 méter mozgásnak számít, a hátrafelé mozgás kétszeresen számít, a felállás pedig egy teljes kör mozgását igénybe veszi.

## Távolsági harc

Egy távolsági fegyverrel egy célpont eltalálásának a nehézsége a távolság négyzetgyöke méterben plusz 2.

Táv (m)	0	1	2-4	5-9	10-16	17-25	26-36	37-49	50-64	65-81	82-100
Neh.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Löv. mozg.	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Cél mozg.	-	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5

A fegyverednek lesz egy „távolságmódosító” értéke, ami a feltüntetett értékkel csökkenti a távolságon alapuló nehézséget, minimálisan nullára. Ha a lövész vagy a célpont mozog, a mozgott távolságon alapuló nehézségi módosítót kell alkalmazni.

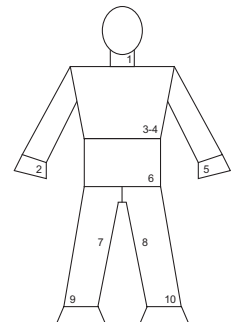
## Közelharc

Közelharcban a célpont eltalálásának alap nehézsége annak ÜGY Tehetsége. Ez minden rád alkalmazott büntetés után növekszik, ha többször cselekszel egy körben. Az ellenség blokkolhat, ami a képzettségének értékével növeli a nehézséget, vagy hárithat, ami a képzettség-1-gyel növeli. Egy blokkolás vagy háritás „elhasználódik” ha támadást intéztek ellene, és többé nem számít a bónusza. Egy kitérés újra engedi az ÜGY Tehetséged alkalmazását, s ez az egész körben minden támadás nehézségét növeli, de akkor a saját cselekedeteidhez is negatív módosítók járulnak.

## Sérülés

Egy sebesülés az adott testrészt által végzett cselekedetek nehézségét növeli, és ennek fele (lefelé kerekítve) a szomszédos testrészekét. A következő találati helyek vannak:

Dobás	Hely	Célz. nehézség
1	Fej/nyak	+2
2	Jobb kar	+2
3-4	Mellkas	+1
5	Bal kar	+2
6	Has	+1
7	Jobb felső lábszár	+2
8	Bal felső lábszár	+2
9	Jobb alsó lábszár	+2
10	Bal alsó lábszár	+2



A közelharc támadásoknak ERŐ alapú sebzésük van, és a fegyverek vagy támadási típusok módosíthatják a sebzést vagy találati helyet.

Közelharc támadás	Sebzésérték	Helymódosító
Ütési sebzés	ERŐ/4(k)	-2
Rúgási sebzés	ERŐ/3(k)	+1

## Páncél

A páncélt két szám jellemzi, így: x/y. Az első szám az egész sebzésből levonódik. A második szám az első levonás után fennmaradó *halálos* sérülést konvertálja át *nem halálos* sérüléssé. Például egy 2/4-es páncél felfog 2 pontnyi golyóütötté sérülést, és másik négy nem halálos sérülést ad. A második szám *nem* befolyásolja azokat a sebzéseket, amik *eredendően* nem halálosak.

## Gyógyulás

A sérült karakterek naponta gyógyulnak egy nem halálos sérülést és havonta egy halálosat.

Név: \_\_\_\_\_ Magasság: \_\_\_ cm Kor: \_\_\_\_\_ Hátér: \_\_\_\_\_

Foglalkozás: \_\_\_\_\_ Súly: \_\_\_\_\_ kg Kinézet: \_\_\_\_\_

Szint Tehetség Pont

<b>ERŐ</b>			
------------	--	--	--

<b>ÜGY</b>			
------------	--	--	--

<b>TUD</b>			
------------	--	--	--

<b>AKE</b>			
------------	--	--	--

<b>EGS</b>			
------------	--	--	--

<b>ENE</b>			
------------	--	--	--

Szállítási kapacitás	tömeg	büntetés
Terhelés nélkül (ERŐ <sup>2</sup> ×0,25)	___ kg	+0
Félig terhelve ((ERŐ <sup>2</sup> ×0,5)	___ kg	+1
Teljesen terhelve (ERŐ <sup>2</sup> ×1)	___ kg	+2
2× terhelve (ERŐ <sup>2</sup> ×2)	___ kg	+4
3× terhelve (ERŐ <sup>2</sup> ×3)	___ kg	+6
4× terhelve (ERŐ <sup>2</sup> ×4)	___ kg	+8
5× terhelve (ERŐ <sup>2</sup> ×5)	___ kg	+10

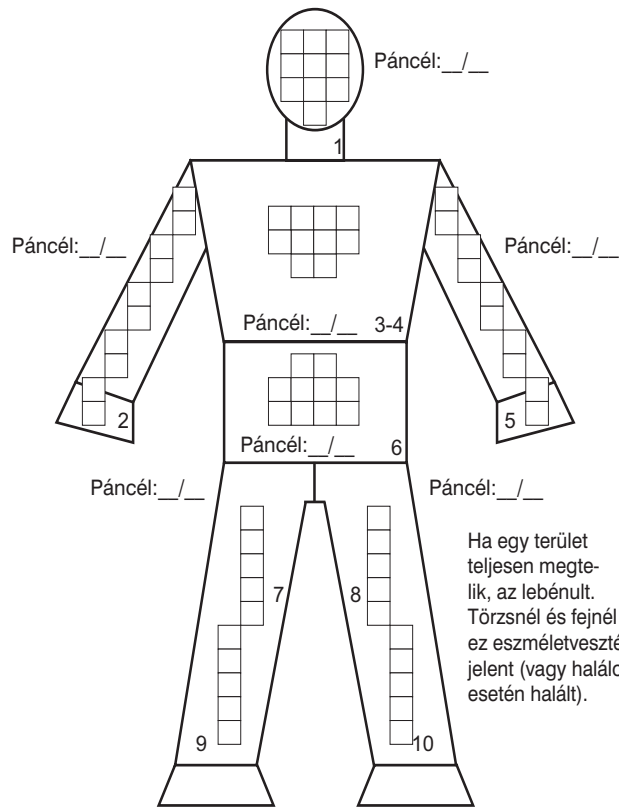
Előnyök és hátrányok:	TP	KP
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Alapösszeg	_____	_____
Teljes TP és KP	_____	_____

Képzettségek:	Szint	Ár	Tap.
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
Teljes képzettségár	_____	_____	_____ KP

Felszerelés	Tömeg
Fejfedő _____	___ kg
_____	___ kg
Ingzseb _____	___ kg
_____	___ kg
Dzseki _____	___ kg
_____	___ kg
_____	___ kg
_____	___ kg
Nadrágzseb _____	___ kg
_____	___ kg
Cipő/boka _____	___ kg
_____	___ kg
Ékszer, stb.: _____	___ kg
_____	___ kg
_____	___ kg
_____	___ kg
Egyéb: _____	___ kg
_____	___ kg
_____	___ kg
_____	___ kg

**Találati helyek** ☑ = Nem halálos ☒ = Halálos

Páncél: \_\_\_/\_\_\_

Páncél: \_\_\_/\_\_\_

Páncél: \_\_\_/\_\_\_ 3-4

Páncél: \_\_\_/\_\_\_ 6

Páncél: \_\_\_/\_\_\_

Páncél: \_\_\_/\_\_\_

Ha egy terület teljesen megtelelik, az lebénult. Törzsénél és fejnél ez eszméletvesztést jelent (vagy halálos esetén halált).

Lőfegyverek	Sebzés	Kezdemény.	Táv. mód.	Tömeg	lövés#	Ár
XVIII. sz-i kovás pisztoly	4	+1	0	1,5 kg	1	75 kr
XIX. sz-i revolver	5	+1	1	1,2 kg	6	160 kr
XX. sz-i derringer	4	+2	-1	0,4 kg	2	60 kr
XX. sz-i 9 mm félautomata	6	+1	2	1,2 kg	15	600 kr
XX. sz-i .44 revolver	9	+1	2	1,2 kg	6	400 kr

XVIII. sz-i kovás puska	10	+0	3	4,1 kg	1	140 kr
XX. sz-i vadászpuska	20	+0	5	3,9 kg	5	600 kr
XX. sz-i gépkarabély	16	+0	4	3,9 kg	30	900 kr

4 ERŐ íj	2	+1	2	0,9 kg	1	60 kr
5 ERŐ íj	3	+1	2	1,2 kg	1	75 kr
6 ERŐ íj	4	+0	2	1,5 kg	1	100 kr
5 ERŐ számszerj	3	+0	3	2,0 kg	1	360 kr
7 ERŐ számszerj	6	-1	3	2,2 kg	1	360 kr

Közelharc fegyverek	Sebzés	Kezdemény.	Tömeg	Ár	Megjegyzés
Kis kés	ERŐ sebz+0	+0	0,1 kg	5 kr	+1 használati nehézs.
Nagy kés	ERŐ sebz+1	+0	0,3 kg	35 kr	-1 sebzés dőfésnél
Rövidkard	ERŐ sebz+2	-1	1,1 kg	145 kr	
Széleskard	ERŐ sebz+3	-2	1,6 kg	195 kr	-1 sebzés dőfésnél
Csatabárd	ERŐ sebz+3	-3	1,6 kg	195 kr	Nem lehet vele döfni
Kétkézkes lándzsa	ERŐ sebz+2	-1	1,1 kg	95 kr	Csak döfni lehet vele

Páncél	Érték	Tömeg	Ár	Megjegyzés
Vastag ruha	0/1	1,2 kg	80 kr	Dőfés ellen fele érték
Kitömött ruha	1/2	6,2 kg	120 kr	Dőfés ellen fele érték
Keményített bőr	2/2	4,6 kg	300 kr	Dőfés ellen fele érték
Láncing	2/4	31,0 kg	1200 kr	Dőfés ellen fele érték
Lemezvert	3/4	44,0 kg	600 kr	Lövés ellen fele érték
II. sz. golyóálló mellény	5/5	2,5 kg	500 kr	Dőfés ellen fele érték
Modern katonai sisak	8/1	0,7 kg	60 kr	Nem védi az arcot
Kis pajzs (+1 blokkolásra)	3/0	1,5 kg	20 kr	
Közepes pajzs (+2 blokk)	4/0	3,0 kg	40 kr	
Nagy pajzs (+3 blokkolásra)	5/0	6,0 kg	80 kr	