

Ausrüstung

Rüstung

Kopf

Halstuch - 2B | W10 | KO | 2R | MER: +2 | Warm und kuschelig.

Helm - 7B | S10 | KO | 4R | Besser als ein Holzeimer.

Helm des Mutes - 7B | C10 | KO | 4R | Gegen BED mit MER: +3 | Gibt Mut durch Hoffnung.

Lederkappe - 4B | A10 | KO | 2R | Eine Kappe voll Hoffnung.

Schimmernder Pilzhut - 2B | C8 | KO | 1R | 5GX: -2F für 2 Runden | Ein lebender Hut der Sporen ausschüttet.

Oberkörper

Alchemistenrobe - 6B | I10 | OK | 4R | ALC: +2 | Geeignet für alchemistische Experimente.

Blauverzierter Mantel - 6B | C10 | OK | 4R | MAN: +2 | Ein mit magischen Fäden durchzogener Reisemantel.

Frilliges Kleid - 3B | C10 | OK | 2R | Bezirzen mit SSP: +3 | Ein Tanzkleid das Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Harnisch - 13B | S10 | OK | 8R | Bietet guten Schutz.

Rissfestes Seidenhemd - 4B | A10 | OK | 6R | Ein besonders gewobenes Hemd.

Ritter-Stahlrüstung - 12B | S10 | OK | 9R | Reiten mit NAT: +3 | Eines jeden Ritters bester Freund.

Robe - 6B | W10 | OK | 4R | NAC: +3 | Eine simple Robe.

Samtenes Festkleid - 3B | C10 | OK | 4R | Tanzen mit SSP: +5 | Ein Kleid für besondere Anlässe.

Stahlrüstung - 12B | S10 | OK | 9R | Schwer gepanzert.

Unterkörper

Alchemistenstiefel - 5B | I10 | UK | 2R | UMB mit Erde: +3 | Mit magischen Runen durchzogen.

Lederschuhe - 5B | A10 | UK | 4R | Hergestellt aus gegerbten Leder.

Lederschuhe der Standhaftigkeit - 6B | W10 | UK | 4R | MER: +2 | Lässt einen auf festem Boden stehen.

Leinenhose - 3B | C10 | UK | 2R | MAN: +2 | Aus gutem Leinen.

Leinenhose der Schwarzmagie - 3B | I10 | UK | 2R | UMB: +2 | Ein magisch durchzogener Stoff verstärkt die eigenen Fähigkeiten.

Stiefel - 6B | S10 | UK | 4R | Gibt guten Schutz für die Beine.

Tigerstiefel - 5B | A10 | UK | 2R | Schleichen mit HEI: +3 | Hat besonders weiche Sohlen.

Winterstiefel - 4B | W10 | UK | 2R | Hält 3 Lumen in Kälte warm | Hat ein uscheliges warmes Innenfutter.

Waffen

Starker Nahkampf

Keule - 6B | S10 | EH | STN: S+18 GX | STN+7F: S+26GX + 13% Reduzierung auf nächste Verteidigung | Nur der Hering fehlt.

Langschwert - 7B | S10 | EH | STN: S+20 GX | STN+7F: S+28GX + 14 EX | Ein langes Schwert, gut ausbalanciert.

Streitkolben - 8B | S10 | EH | STN: S+19 GX | STN+7F: S+24GX + 5 Rüstungsschaden | Über das Gewicht lässt sich streiten.

Wurfbeil - 4B | S10 | EH | STN: S+18 GX | Geworfen mit LEF: +5 | STN+7F: S+26GX | Zum Werfen optimiert.

Zweihänder - 9B | S10 | ZH | STN: S+22 GX | STN+12F: S+30GX auf 2 | Zweihänder der zwei Gegner ins Visier nehmen kann.

Schneller Nahkampf

Großkatana - 8B | A10 | ZH | SNN: A+11 GX | SNN+12F: A+20GX + 10GX Blutung (Bonusschaden für nächsten Angriff) | Zweihändiges Katana mit brutalem Combo.

Holzkatana - 3B | A10 | EH | 2R | SNN: A+7 GX | SNN+7F: A+13GX + 7EX | Eine gute Trainingswaffe.

Kurzsword - 4B | A10 | EH | SNN: A+10 GX | SNN+7F: A+21GX | Ein ausgeglichenes Schwert für schnelle Angriffe.

Säbel - 5B | A10 | EH | SNN: A+10 GX | SNN+7F: A+17GX + 17EX | Ein kurvigtes Schwert, um Gegner aus dem toten Winkel zu treffen.

Leichter Fernkampf

Armbrust - 6B | A10 | ZH | LEF: A+21 GX | LEF+7: A+28GX | Eine handliche Armbrust um schnell wieder nachzuladen.

Kurzbogen - 5B | A10 | ZH | LEF: A+19 GX | LEF+7: A+30GX | Kleiner Bogen um aus nächster Nähe zu schießen.

Scharfe Wurfdolche - 3B | A10 | EH | LEF: A+19 GX | LEF+7F: A+28GX | Dolche zum Werfen.

Schwerer Fernkampf

Großarmbrust - 8B | S10 | ZH | SWF: S+22 GX | SWF+7: S+27GX | Eine Armbrust für weite Distanzen.

Langbogen - 7B | S10 | ZH | SWF: S+21 GX | SWF+7: S+30GX | Langbogen mit großer Reichweite.

Runensteine

Feuerschneise Runenstein - 2B | I10 | EH | UMB+15F: I+30GX Feuerwand für 5 Runden um eine Zone | Feuerzauber mit Flächenangriff.

Phantomgeräusch Runenstein - 2B | C10 | EH | 4R | Illusion+10F: C+4 Geräuschquelle innerhalb

von 4Z | Illusionszauber für Ablenkungen.

Scheinverwandlung Runenstein - 2B | C10 | EH | Illusion+13F: C+4 Verwandlung des Anwenders für 4 Lumen | Illusionszauber zum Verwandeln.

Utensilien

Fackel - 2B | I10 | EH | STN: S+15 GX | Angezündet: Licht in 1Z für 5 Lumen | Das Licht in der Dunkelheit.

Großschild - 8B | S10 | EH | 4R | RES: -10% auf Angriff und +10% auf Verteidigung

Kleinschild - 4B | A10 | EH | 4R | RES: -15% auf Angriff

Rundschild - 5B | S10 | EH | 4R | RES: +15% auf Verteidigung

Revision #10

Created 28 October 2019 10:09:05 by Heideblum

Updated 4 March 2025 00:41:47 by Heideblum