

# AUSRÜSTUNG: ERWEITERUNG

Gegenstand	Gewicht	Preis	Häufigkeit	Funktion
Brandpfeile	0,3	5 KL	Mittel	5 Brandpfeile die, mit etwas Öl (0,1 Kg) und Stoff (0,1 Kg), vieles in Brand setzen können.
Stoff	0,1	4 MU	Sehr häufig	Normaler Stoff.
Horn	0,2	3 TT	Selten	Ein aus Elfenbein gefertigtes Horn, mit dem man ein lautes Warnsignal von sich geben kann.
Giftpfeil	0,06	1 TT	Sehr selten	Ein in Gift getränkter Pfeil (Stufe 1, für 3 Runden).
Maske	0,2	8 KL	Mittel	Einfache Ledermaske die das Gesicht verbirgt.

Waffe	Gruppe	Mind. Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini-Bonus	Preis
Streitkolben	Wuchtwaaffe	-	+1	ST	3	-1	17 TT
Elfenlangschwert*	Lange Klingenwaaffe	4	+2	GE/ST	2,5	+1	10 GF
Elfenkurzschwert*	Kurze Klingenwaaffe	-	+1	GE	1,5	+2	7 GF
Elfenkampfmesser*	Kurze Klingen-/ Wurf-/ Stichwaaffe	-	+0	GE	0,4	+3	4 GF

\* Die Waffen der Elfen sind leichter, schärfer und besser zu führen, weil sie aus dem besten und hochwertigsten Metall geschmiedet werden.

Rüstung	Mind. Stärke	Rüstungsbonus	Manöver	Kosten	Gewicht in Kg
Pferderüstung Leder	-	2	-	5 GF	20
Pferderüstung Metall	-	4	-	15 GF	55

Trank	Gewicht in Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Kämpfers Blut	0,3	160 GF	Extrem selten	+5 Kampfbonus auf alle Waffen für eine Stunde.
Gottes Sicht	0,3	125 GF	Extrem selten	+5 Wahrnehmung für eine Stunde.
Magiers Kraft	0,3	100 GF	Extrem selten	+20 MP für eine Stunde.