

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 Klengenwaaffe	4	+2	GE/ST	2,5	+1	60 GF
Elfenkurzschwert*	Kurze Klengenwaaffe	-	+0	GE	1,5	+2	42 GF
Elfenkampfmesser*	Kurze Klengen-/ Wurf-/ Stichwaaffe	-	-1	GE	0,4	+3	24 GF
Elfenzweihänder*	Lange Klengenwaaffe	6	+3	ST	3,5	+0	90 GF

* Die Waffen der Elfen sind leichter, schärfer und besser zu führen, weil sie aus dem besten und hochwertigsten Metall geschmiedet werden. +1 Kampfbonus.

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.