

2. Fernkampfaffen

Diese Gegenstände haben das Flag *fernkampffähig* gesetzt und können Gegenstände mit dem Flag *verschießbar* verschießen.

Schablone	n f	f f	v s	r b	f t	v z	l b	s ö	l s	z f	Schad.	Rw . [m]	Mu n	Händ e	Nac h- lad e- zeit	Gewicht (in Steinen)	Wert (in Nuggets)
Kurzbogen		X									1	20	Pfl	2	1	15	20
Langbogen		X									2	35	Pfl	2	1	20	35
Kompositbogen		X									3	50	Pfl	2	1	35	45
Repetierarmbrust		X									2	25	Blz	2	2	25	60
Spannhebelarmbrust		X									4	30	Blz	2	5	25	40
Turmarmbrust		X									6	50	Blz	2	10	50	70

2.1 Munition

Für alle Gegenstände mit dem gesetzten Flag *fernkampffähig* muß die benötigte Art von Munition angegeben werden. Diese kann sein:

Schablone	Munitions -art	n f	ff	v s	r b	f t	v z	l b	s ö	l s	z f	Gewicht (in Steinen)	Wert (in Nuggets)
Pfeil	Pfl			X					x			1	1
Bolzen	Blz			X		x						1	1

Alle neun unterschiedlichen Munitionen werden in einem automatischen Behälter (Köcher) des Inventories gesammelt und von dort auch verschossen. Für jede Art gibt es einen eigenen Slot und nur dort kann die entsprechende Munition getragen werden.

5. Schriftwerk

Gegenstände mit dem gesetzten Flag *lesbar* enthalten Text oder Grafik.

Schablone	n f	f f	v s	r b	f t	v z	l b	s ö	l s	z f	Text	Gewicht (in Steinen)	Wert (in Nuggets)
Schriftrolle							X				(erst bei der Instanzierung)	3	15
Buch							X				dito	10	100
Holztafel							X				dito	15	5
Karte							X				dito	2	10

6. Schlüssel

... und andere Gegenstände sind in der Lage die Schlösser an Türen und Truhen zu öffnen. Dafür ist das Flag *schlösseröffnend* gesetzt.

Schablone	n f	f f	v s	r b	f t	v z	l b	s ö	l s	z f	Schloß	Gewicht (in Steinen)	Wert (in Nuggets)
Schlüssel								x			(erst bei der Instanzierung)	1	3
Dietrich								x			-	1	10
<i>Dolch</i>	x	x			x			x			-	<i>s.o</i>	<i>s.o</i>
<i>Pfeil</i>			x					x			-	<i>s.o</i>	<i>s.o</i>

WICHTIG: Der Gegenstand Schlüssel nimmt eine Sonderrolle ein:

- Alle Schlüssel werden im automatischen Behälter (Schlüsselring) des Inventories gesammelt und auch von dort aus benutzt. Nach der Benutzung wird an den Namen „Schlüssel“ die Stelle angehängt, wo er benutzt wurde. So kann aus einem „Schlüssel“ ein „Schlüssel für das Nordtor“, ein „Schlüssel für die Söldnerhalle“ oder ein „Schlüssel für die Kellergewölbe“ werden.
- Ein Schlüssel ist unzerstörbar (keine bzw. unendlich Strukturpunkte).
 - Ein Schlüssel öffnet sein zugehöriges Schloß immer, andere Schlösser allerdings nie.

7. Lichtquellen

Alle Gegenstände, die Licht machen, haben das Flag *lichtspendend* gesetzt.

Schablone	n f	f f	v s	r b	f t	v z	l b	s ö	l s	z f	Hellig k.	Leucht- modus	Ort	Gewicht (in Steinen)	Wert (in Nuggets)
Öllampe									X		6	flackernd	Gürtel	10	4
Sturmlaterne									X		8	schwellend	Gürtel	10	7
<i>Fackel</i>	X								x		10	<i>flackernd</i>	<i>Hand</i>	<i>s.o</i>	<i>s.o</i>

Eine *Öllampe/Sturmlaterne* macht der Spieler stets am Gürtel fest, das heißt im Inventory gibt es einen Slot „Lichtquelle am Gürtel“. Auf diese Weise muß ein Bogenschütze oder 2H-Nahkämpfer auch in den Dungeons nicht auf Licht oder seine Waffe verzichten.

Für die wirklich helle Lichtquelle *Fackel* allerdings muß der Spieler wohl oder über eine Hand freimachen. Dafür kann diese dann aber auch als Waffe eingesetzt werden.

Nimmt der Spieler eine Lichtquelle in die Hand bzw. legt er sie in den Lampenslot am Gürtel, wird die Lichtquelle automatisch angezündet. Wird eine Fackel zu Boden gelegt/geworfen geht sie **langsam** aus.

8. Zahlungsmittel

Schablone	nf	f f	vs	r b	f t	vz	lb	sö	ls	zf	Wert	Gewicht (in Steinen)	Wert (in Nuggets)
Erznuggets										X	1	1	1

9. Sonstiges

Alle anderen im Spiel vorkommenden Gegenstände, die **kein** Flag tragen, da ihr Vorkommen keinen direkten Verwendungszweck hat, werden nun aufgeführt. Sie könnten entweder im Rahmen eines Auftrages besorgt werden müssen oder sind einfach nur da, um die Spielwelt zu bereichern.

Schablone	Anmerkungen	Gewicht (in Steinen)	Wert (in Nuggets)
Symbol		2	25
Statuette		2	25

Siegel		2	25
Wappen		2	25
Kristall		1	15
Gemme		1	50
Scherbe		1	10
Feder		1	1

10. Tränke

Schablone	Anmerkungen	Gewicht (in Steinen)	Wert (in Nuggets)
Heiltrank			
Manatrank			
PSI-Trank			

11. Magische Artefakte

Schablone	Vorlage	Magische Vorteile	Magische Nachteile
„Flammenzunge“	Breitschwert	Feuerschaden; Leuchtwirkung einer Fackel	
„Axt des Wahnsinnigen“	Berserkeraxt	hoher magischer Schaden	Wahnsinn steigt
„Dämonenklinge“	Zweihänder	hoher magischer Schaden; Schadensresistenzen; saugt Lebenskraft	LP sinken langsam; kann nicht abgelegt werden; Wahnsinn steigt langsam
„Phantombogen“	Metallbogen	Keine Pfeile nötig, Magischer Schaden	keinerlei Magie möglich
„Panzer der Morgenröte“	Plattenpanzer	sehr leicht, hoher normaler Rüstungsschutz, glüt dunkelrot	extrem auffällig