1. Nahkampfwaffen

Diese Gegenstände sind *nahkampffähig* und verfügen über weitere Eigenschaften: Ein Großes "X" bedeutet Hauptflag, ein kleines "x" ist ein weiteres Flag.

Orkische Waffen sind im Spiel nicht frei erhältlich. Man kann sie nur einem Ork abnehmen.

Schablone	n	f	v	r	f	v	l	S	l	Z	Schade	Händ	Gewicht	Wert	Benötigte
	f	f	S	b	t	Z	b	ö	S	f	n	e	(in Steinen)	(in Nuggets)	Attribute
Messer	X	Х			Х			Х			1	1	4	1	-
Fleischermesser	X	Х									2	1	20	2	-
Dolch	X	Х			Х			Х			2	1	10	2	-
Dolch2	X	Х						Х			3	1	15	5	-
Kurzschwert	X										2	1	20	3	-
Kurzschwert2	X										2	1	20	3	-
Schwert	Χ										3	1	30	10	-
Schwert2	Χ										3	1	30	12	-
Schwert3	X										4	1	45	25	St 4
Schwert4	Χ										4	1	50	20	St 5
(Ork)															
Breitschwert	X										5	1	50	50	St 5
Bastardschwert	X										5	1	45	60	St 4
Bastardschwert2	Χ										6	1	55	80	St 5
Zweihänder	X										5	2	60	50	St 6
Zweihänder2	Χ										6	2	70	70	St 7
Zweihänder3	X										7	2	70	100	St 7
Zweihänder4	X										8	2	100	80	St 10
(Ork)															
Flammenschwert	X										9	2	80	150	St 8
Beil	X										3	1	20	3	-
Axt	X										4	1	50	25	St 5
Axt2	Χ										5	1	60	50	St 6
Spitzhacke	X										6	2	55	10	St 4
Kriegsaxt	X										6	2	70	70	St 7
Kriegsaxt2	Χ										7	2	75	90	St 7
Kriegsaxt3	X										8	2	85	100	St 8
Kriegsaxt4 (Ork)	X										9	2	100	70	St 10
Kriegsaxt5 (Ork)	X										10	2	120	80	St 12
Knüppel	X										2	1	15	1	-
Streitkolben	X										3	1	25	5	_
Streitkolben2	X										4	1	30	20	-
Streitkolben3	X										5	1	45	45	St 4
Kriegshammer	X										6	1	60	55	St 5
Kriegshammer2	X										7	2	70	65	St 6

2. Fernkampfwaffen

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

Schablone	n	f	v	r	f	v	l	S	l	Z	Schad.	Rw	Mu	Händ	Nac	Gewicht	Wert
	f	f	S	b	t	Z	b	ö	S	f			n	e	h-	(in	(in
												[m]			lad	Steinen)	Nuggets)
															e-		
															zeit		
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
Spannhebelarmbrus		X									4	30	Blz	2	5	25	40
t																	
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.

3. Rüstungen & Schilde

Schablone	n	f	v	r	f	V	l	S	l	Z	Schutz	Körpe	Gewicht	Wert
	f	f	S	b	t	Z	b	ö	S	f		r-stelle	(in Steinen)	(in Nuggets)
Tarngewand				X							0	Körper	15	15
Waffenrock				X							1	Körper	35	40
Lederpanzer				X							2	Körper	60	75
Kettenhemd				X							4	Körper	120	150
Plattenpanzer				X							8	Körper	350	500
Lederhaube				X							1	Kopf	10	25
Kettenhaube				X							2	Kopf	30	50
Helm				X							3	Kopf	50	100
Visierhelm				X							4	Kopf	60	150
Ohrring				X							0	Ohr	1	10
Amulett				X							0	Hals	2	25
Kette				X							0	Hals	2	5

4. Nahrungsmittel

Schablone	nf	f	VS	r	f	VZ	lb	sö	ls	zf	Heilwirkun	Gewicht	Wert
		f		b	t						g	(in Steinen)	(in Nuggets)
Apfel						X					1	2	1
Brot						X					1	5	1
Hammelkeule						X					1	3	1
Käse						X					1	3	1
Wein						X					1	5	2
Met						X					1	5	2
Bier						X					1	5	1
Rachenputzer						X					1	5	3
Honigpilz						X					5	1	5
Stinkmorchel						X					-5	1	1
				·									

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	Wert (in
												Steinen)	Nuggets)
Schriftrolle							X				(erst bei der	3	15
											Instanzierun		
											g)		
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 Instanzierun g)	1	3
Dietrich								X			-	1	10
Dolch Pfeil	х	х	x		х			x			-	S.O S.O	S.O S.O

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 angehägt, 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. <u>Lichtquellen</u>

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
Fackel	X								х		10	flackernd	Hand	S.O	S.O

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	Wert (in
												Steinen)	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	Wert
		(in	(in
		Steinen)	Nuggets)
Heiltrank			
Manatrank			
PSI-Trank			

11. Magische Artefakte

Schablone	Vorlage	Magische Vorteile	Magische Nachteile
"Flammenzunge"	Breitschwer	Feuerschaden; Leuchtwirkung einer	
	t	Fackel	
"Axt des	Berserkerax	hoher magischer Schaden	Wahnsinn steigt
Wahnsinnigen"	t		
"Dämonenklinge"	Zweihänder	hoher magischer Schaden;	LP sinken langsam; kann nicht abgelegt werden;
		Schadensresistenzen; saugt Lebenskraft	Wahnsinn steigt langsam
"Phantombogen"	Metallboge	Keine Pfeile nötig, Magischer Schaden	keinerlei Magie möglich
	n		
"Panzer der	Plattenpanz	sehr leicht, hoher normaler	extrem auffällig
Morgenröte"	er	Rüstungsschutz, glüt dunkelrot	