

Waffen

Nahkampfwaffen

Waffe	Preis	Schadensstufe	Stärkeminimum	Ini	Gewicht	Größe	Gattung
Armklinge/ Handklinge/ Spornen (W-)	20/ einziehbar 200	1	5	+2	1	1	Waffenlos
Degen/Florett / Rapier (W-)	40	4	5	+2	1	2	Klingenwaffe
Dolch	8 Kupfer	2	5	+2 /+0(W)	1	1	Dolche
Dreizack	25	5	11	+0	7	3	Speere
Dreschflügel, Morgenstern (4)	35	5	10	+0	8	3	Kettenwaffe
Dreifacher Morgenstern (DM)	150	8	13	-3	12	3	
Handaxt	12	4	10	+1/ -1 (W)	2	2	Hiebwaaffe
Hellebarde	150	11*	15	-2	12	6	Starb
Holzfülleraxt	15	5/8*	11	+0	4	4	Kettenwaffe
Kampfstab	5	2 **	5	+0	4	5	Stab
Kettenstab (4)	10	2	5	+1/ -1 (W)	3	2	Kettenwaffe
Keule	2	3	7	+1/ -1(W)	3	2	Hiebwaaffe
Kurzschwert	16	4	5	+1/ -1 (W)	2	2	Klingenwaffe
Kurzspeer	2	3	9	+0	3	3	Speer
Lanze (2)	150	5	15	-2	10	6	Speer
Messer	3 Kupfer	1	4	+2/ +0 (W)	10 Unzen	1	Dolch
Peitsche (1)	10	3	7 (7)	+2	1	3	Peitsche
Schlagringe	3	1	4	+0	5 Unzen	1	Waffenlos
Schwanzklinge	12	1	3	Wie Hauptwaaffe	1	1	Dolch
Schwanzsense	20	2	5	Wie Hauptwaaffe	2	2	Dolch
Schwert	25	5	9	+0	3	3	Klingenwaffe
Sense	8	8*	10	-1	5	5	Stab
Speer	3	7*	11	+0	4	4	Speer
Stangenwaffen	100	11*	15	-2	12	6	Stangenwaaffe
Streitaxt	35	6/9*	13	+0	5	4	Hiebwaaffe/ Zweihandwaaffe
Streithammer	125	10	15	-1	7	5	Zweihandwaaffe
Streitkolben	20	4	9	+0	5	3	Hiebwaaffe
Trollschwert	50	6/9*	13	+0/+1 (T)	6	4	Hiebwaaffen
Trollstangenwaaffe	200	12*	19	-3/-2 (T)	15	7	Stangenwaaffe
Trollstreitaxt	70	10*	17	-1/+0 (T)	8	5	Zweihandwaaffe
Trollzweihänder	250	11*	19	-2/-1 (T)	10	6	Zweihandwaaffe
Totschläger	1	1	2	+2/+0 (W)	8 Unzen	1	Hiebwaaffe
Turnierschwert (3)	20	4	6	+0	2	3	Klingenwaffe
Windlingsschwert/-Axt usw (W+)	10	3	4	+0	1	1	Klingenwaaffe/ Hiebwaaffe
Windlingsspeer (W+)	1	5*	5	-1	2	2	Speer
Zweihandschwert	125	10*	15	-1	7	5	Zweihänder
Zweihandwindlingsschwert (W+)	45	6*	7	-1	3	2	Dolch/ Zweihänder (für Windlinge)

1	Zahl in Klammern ist die Mindestgeschicklichkeit	
2	Nur vom Reittier aus benutzbar	
3	Kann nur Betäubung Angriffe ausführen	
4	Waffen mit Ketten erhalten keinen- 2 Abzug bei fehlgeschlagenen „in den Schild gehen“.	
*	Zweihandbonus bereits eingerechnet (evtl. Werte vor der Klammer wenn einhändig geführt)	
**	Diese Waffen erhalten keinen Zweihandbonus	
T	Der Zweite Wert gilt für Trolle und Obsidianer	
W	Der Zweite Wert ist für Windlinge	
W-	Nicht für Windlinge geeignet	
W+	Nur für Windlinge	
DM	Diese Waffe ist dermaßen kompliziert das je KR eine GES gegen 5 abgelegt werden muss um anzugreifen	

Optionen:

Option	Preis	Nutzen	Einschränkungen
Verzierte Waffe	Gesamtpreis mal 2+	Sieht schön aus	
Angst Einflößendes aussehender	Gesamtpreis mal 3+	+ 1 auf alle Einschüchterungs- und Angsteffekten	
Blutmagischewaffe	Gesamtpreis mal 2,5 (Das Ritual muss beim Waffen erschaffen gewirkt werden)	Der Führer einer solchen Waffe muss sich auf blutmagischem Wege (1Bluschadenspunkt) mit der Waffe verbinden. Für Blindwütige angriffe gibt es einen zusätzlichen Bonus von +2 Schaden, allerdings steigt der Wille MW von 5 auf 7.	
Gezackte Klinge	Gesamtpreis mal 1,5	Der Schaden sinkt um 1, jedoch braucht es 3 Punkte Weniger für eine Wunde und 5weniger für eine blutende Wunde.	Nur Waffen mit Klingen
Kristallwaffe (M)	Gesamtpreis mal 25+	+1 Schaden, Stärkeminimum +1,Gewicht mal 1,2 (aufgerundet)	
Rüstungsstecher	Gesamtpreis mal 1,5	Ignoriert 2 Punkte Physische Rüstung	Nur Waffen mit Klingen, nicht mit anderen Klingen Modifikationen kompatibel.
Obsidianwaffe (M)	Gesamtpreis mal 50+	Schaden +2 Stufen, Stärkeminimum mal 1,5, Gewicht mal 1,5 Diese Waffen erhalten +3 Stufen Schaden bei Angriffen um Schilder zu zerstören. Proben um gegen solche Waffen stehen zu bleiben erhalten einem Malus von 2 Stufen.	
Umwuchtwaffe	+10	+1 Schaden, -2 INI, Stärke Min +3,	nur Hiebaffen oder Zweihänder
Lichtquarzwaffe	+200	Kleiner Lichtquarz in Waffe	
Wahre Luft (E)	+160	+ 1 Auf den Angriffswurf, die Waffe wiegt nur noch die Hälfte. Stärke min -2 (min 1)	
Wahre Erde (E)	+160	Grund Schaden +1 Stufe, die Waffe ist nur noch durch starke Magie zu Zerschlagen. Stärke min +1	
Wahres Feuer (E)	+250	zusätzlich 1W4 Feuerschaden (bei 4 auf W4 1 SP durch Verbrennungen auf den Waffenträger), die Waffe wird Feuerfest.	
Wahres Wasser (E)	+200	alle Parier, Ausweich usw. versuche des Ziels erhalten -1 Stufe, die Waffe ist Rostfrei.	
Wahres Holz (E)	+400	Der Träger Ignoriert den ersten Überanstörungsschaden je Kampfrunde durch diese Waffe.	
Wasserklinge	Preis mal drei	Die Waffe wird zur Wasserklinge, kann aber keine weiteren Optionen enthalten.	
Teilbar	Mal 5+ (je Effekt)	Waffen können in kleinere Teile oder Waffen zerlegt werden	
(E)	Es können bei Standarthändlern nur Waffen mit einem Element ausgerüstet werden		
(M)	Die Waffe kann nur aus einer Materialart bestehen.		

Waffenqualität Nahkampfaffen

Qualität	Grundpreis	Treffer	Schaden	Ini
Schrott	10- %	-1 Stufe	-1 Stufe	-2 Stufen
schlecht	30 %	-1 Stufe	-	-1 Stufe
Durchschnitt	100 %	-	-	
gut	200 %	-	-	+1 Stufe
hervorragend	500 %	+1 Stufe	-	+1 Stufe
außergewöhnlich	2.500 %	+1 Stufe	+1 Stufe	+1 Stufe

Hervorragende und Außergewöhnliche Qualität haben nur wenige Schmiede.

Projektilwaffen

Waffe	Preis	Schadens stufe	Stärke Minimum	INI	Gewicht	Größe	Reichweite in Schritten		
							K	M -2	W -3
Armbrust (A)	100	13	13	-2	6	5	2-50	51-175	176-275
15 Armbrustbolzen	20	-	-		3	-	-	-	-
Blasrohr	2	1	1	+1	10 Unz.	1	1-2	3-4	5-6
Schachtel mit 10 Nadeln	1	-	-		8 Unz.	-	-	-	-
Elf. Kriegsbogen (E)	200	5	13	+0	4	5	2-40	41-200	201-300
20 Kriegsbogenpfeile	25	-	-		7	-	-	-	-
Kompositbogen	120	5	14	-1	3	5	2-40	41-150	151-250
20 Kompositpfeile	20	-	-		7	-	-	-	-
Kurzbogen / Reiterbogen	15	3	10	+0	3	3	2-25	26-80	81-120
20 Kurzbogenpfeile	5	-	-		5	-	-	-	-
Langbogen	60	4	13	+0	4	5	2-40	41-100	101-220
20 Langbogenpfeile	10	-	-		7	-	-	-	-
Leichte Armbrust (A)	50	10	10	-1	5	4	2-50	51-125	126-200
15 Leichte Bolzen	15	-	-		3	-	-	-	-
Mini-Armbrust	60	2	7	+0/-2(w)	2	2	1-15	16-30	31-60
15 Minibolzen	10	-	-		5	-	-	-	-
Schleuder	3	2	7	+1	2	2	2-15	16-40	41-100
Schwere Armbrust (1) (A)	170	15	15	-2	10	6	5-60	61-215	216-340
15 Schwere Bolzen	25	-	-		5	-	-	-	-
Trollbogen	220	6	16	-2/+0(T)	6	5	2-40	41-180	181-280
20 Trollpfeile	25	-	-		7	-	-	-	-
Trolllangbogen	250+	7	20	-2/+0(T)	8	6	2-45	46-120	121-250
20 Trolllangpfeile	40	-	-		-	-	-	-	-
Troll Schleuder	15	4	15	-1/+1(T)	3	4	2-25	26-60	61-100
Überschwere Armbrust (2) (A)	180	17	16	-2	12	6	2-50	51-200	201-330
15 Überschwere Bolzen	45	-	-		7	-	-	-	-
Windlingsbogen (W+)	25	3	5	+0	14 Unz.	2	2-25	26-80	81-100
20 Windling Pfeile	5	-	-		8 Unz.	-	-	-	-
1	Die schwere Armbrust benötigt ein Aktion zum laden, und kann erst in der darauffolgenden Runde erneut abgefeuert werden.								
2	Die Überschwere Armbrust benötigt zweiAktion zum laden, und kann erst in der darauffolgenden Runde erneut abgefeuert werden.								
W	Der Zweite Wert ist für Windlinge								
W+	Nur für Windlinge								
T	Der Zweite Wert gilt für Trolle und Obsidianer								
(A)	Armbrüste werden nicht durch die STä des Tregers modifiziert und erhalten den doppelten Malus durch Entfernung								
(E)	Erfordert Ges 15								

Waffenoptionen:

Option	Preis	Nutzen
Verzierte Waffe	Gesamtpreis mal 2+	Sieht schön aus
Angst Einflößendes aussehen	Gesamtpreis mal 3	+ 1 auf alle Einschüchterungs- und Angsteffekten
Kratas Klappbogen	Gesamtpreis mal 3	Die Waffe kann in einer Runde Zerlegt oder zusammengebaut werden.
Wahre Luft (E)	+160	+ 10% Reichweite, die Waffe wiegt nur noch die Hälfte.
Wahre Erde (E)	+160	+1 Schaden und die Waffe ist nur noch durch starke Magie zu Zerschlagen. Leider sinkt die INI im Umgang mit der Waffe um 2.
Wahres Feuer (E)	+250	Die Waffe wird Feuerfest. Und Normale Pfeile können als Brandpfeile verschossen werden.
Wahres Wasser (E)	+200	Die INI Steigt um 1 und die Waffe ist Rostfrei/ Wasserfest.
Wahres Holz (E)	+400	Der Träger Ignoriert den ersten Überanstrengungsschaden je Kampfrunde durch diese Waffe.
(E)	Es können bei Standarhändlern nur Waffen mit einem Element ausgerüstet werden	
(M)	Die Waffe kann nur aus einer Materialart bestehen.	

Waffenqualität Fernkampfaffen

Qualität	Grundpreis	Reichweite	Schaden
Schrott	10- %	-50%	Halbiert
schlecht	30 %	-25%	-1
Durchschnitt	100 %	-	-
gut	200 %	+10%	-
hervorragend	500 %	+20%	-
außergewöhnlich	2.500 %	+25%	+1 Stufe

Hervorragende und Außergewöhnliche Qualität haben nur wenige Schmiede.

Pfeile und Bolzen

(je Pfeil nur eine Option möglich)

Name	Preis (je Pfeil)	Schadens stufe	Reichweite	Sonstiges
Ampulle	Mal 2	-2	-10 %	Können Substanzen enthalten
Brandpfeil	Mal 2		-20 %	leichtentzündliche Ziele Brennen
Elementare Erde	+15	+1	-50%	
Elementares Feuer	+25		-10%	Entzündet Ziel mit W2 Schaden zusätzlich
Elementare Luft	+15		Mal 3	Wird von Luft kaum beeinflusst
Elementares Wasser	+20	-		Wird von Wasser nicht beeinflusst
Kristall	Mal 5	+1		
Stumpfe Pfeile	Normal	-2	-10 %	Nur Betäubungsschaden
Schreier	Mal 2	-	-10 %	+ 1 auf alle Einschüchterungs- und Angsteffekten, weil der Pfeil „schreit“
Lichtquarzpfeil	+100	-2	-10%	Leuchtet

Wurfaffen

Waffe	Preis	Schadens stufe	Ini	Stärke Minimum	Gewicht	Größe	Reichweite in Schritten		
							K	M	W
Bola (1)	1	1	-2	4	1	2	2-15	16-25	26-35
Boomerang	40	2	+0	5	8 Unz.	2	2-30	31-60	61-100
Brennende Öflasche	6	5 (B)	+0	5	8 Unz.	3	2-10	11-20	21-30
Dolch	8 Kupfer	2	+1	9	1	1	2-5	6-10	11-15
Falkenklau	125	4	+0	9	2	3	2-25	26-80	81-125
Lasso (1)	2	4	-2	6 (G)	10 Unz.	2	1-2	3-4	5-6
Netz (1)	15	3	-1	9	5	6	1-2	3-4	5-6
Wurfpeer	3	4	+0	5	4	4	2-15	16-40	41-100
Winding Speer (W+)	45	2	+0	4	8 Unz.	2	2-15	16-40	41-75
Windlingsnetz (1)(W+)	15	0	-1	4	2	2	1-2	3-4	5-6
Wurfaxt	25	3	+0	5	3	3	2-15	16-25	26-40
Wurfdolch	2	2	+1	12	12 Unz.	1	2-10	11-20	21-30
Wurfhammer	140	4	-1	13	2	3	2-10	11-25	26-50
Wurfpfeile	5 Kupfer	1	+2	5	2 Unz.	1	1-3	4-6	6-9
Wurfstern	10	2	+2	6	3 Unz.	1	2-15	16-25	26-35
Zweihand Wurfaxt	150	5	-1	18	4	4	2-10	11-20	21-30
1	Es wird kein Schaden verursacht, der erwülfelte Schaden ist das MW um sich zu befreien.								
B	Brandschaden ohne Stärkewert des Werfers								
G	Stärkeminimum wird zu Geschicklichkeitsminimum								
W+	Nur für Windlinge								

Waffenoptionen:

Option	Preis	Nutzen
Verzierte Waffe	Gesamtpreis mal 2+	Sieht schön aus
Angst Einflößendes aussehen	Gesamtpreis mal 3	+ 1 auf alle Einschüchterungs- und Angsteffekten
Wahre Luft (E)	+160	+ 10% Reichweite, die Waffe wiegt nur noch die Hälfte.
Wahre Erde (E)	+160	+1 Schaden und die Waffe ist nur noch durch starke Magie zu Zerschlagen. Leider sink die Reichweite um 20%.
Wahres Feuer (E)	+250	Die Waffe verursacht zusätzlich W4 Brandschaden und die Waffe wird Feuerfest.
Wahres Wasser (E)	+200	Die INI Steigt um 1 und die Waffe ist Rostfrei/ Wasserfest.
Wahres Holz (E)	+400	Der Träger Ignoriert den ersten Überanstörungsschaden je Kampfrunde durch diese Waffe.
Lichtquarz	+200	Enthält kleinen ,Lichtquarz
(E)	Es können bei Standarhändlern nur Waffen mit einem Element ausgerüstet werden	

Waffenqualität wie Fernkampfaffen !

Rüstung

Rüstung	Preis (!)	Rüstungsschutz	Mystischer Bonus	Gewicht (!!)	Initiative
Blutkiesel (S)	300/350/300	5	3	NA	1
+ Arm und Beinschienen	+100	+ 1 DTB + 1 Mystische Rüstung + 1 SZW			
+ Helm	+150	+ 1 DTB + 1 Mystische Rüstung + 1 SZW + Helmooptionen			
Eisenplattenpanzer	900/1000/-	8	0	50/60/10	4
Espagraschuppenrüstung	800/900/-	6	3	35/ 45/ 7	2
Farngeflecht (L)	125/ 140/125	2	3	15/20/3	0
Fellrüstung	50/55/-	5	1	25/30/5	1
Gehärtetes Leder	40/45/-	5	0	20/25/4	1
Gestepptes Leder	20/25/-	4	0	20/25/4	0
Gestepptes Tuch	2/5/-	2	0	3/4/1	0
Kettenpanzer	180/200/-	7	0	40/50/8	3
Kristallringrüstung	500/550/-	4	4	45/55/9	2
Kristallschuppenpanzer	12,000/1500/-	7	7	90/110/18	5
Kristallschuppenrüstung	2,000/2500/-	5	5	55/70/11	3
Lebende Haarrüstung (S)	350/400/350	4	4	NA	1
+ Arm und Beinschienen	150	+ 0 DTB + 2 Mystische Rüstung + 1 SZW			
+ Helm	200	+ 0 DTB + 2 Mystische Rüstung + 1 SZW, + Helmooptionen			
Lebende Kristallrüstung (S)	1,100/1,250/1,100	6	3	NA	2
+ Arm und Beinschienen	300	+ 1 DTB + 1 Mystische Rüstung + 1 SZW			
+ Helm	600	+ 2 DTB + 1 Mystische Rüstung + 1 SZW, - 1 INI, + Helmooptionen			
Lederrüstung	10/12/-	3	0	15/20/3	0
Luftrüstung (E)	9,000/10.000/-	6	2(8) (EL)	20/25/4	0
Netzrüstung	500/550/-	5	0	22/27/4,5	0
Obsidianerhaut (-)	100/120/-	3	1	20/25/4	0
Rindenrüstung (L)	100 /120/100	3	3	20/25/4	2
Ringpanzer	110/120/-	6	0	30/35/6	2
Schuppenpanzer	3,000/ 3500/-	9	0	60/75/12	4
(!)	Erster Preis für Menschen, Zwerge, Elfen, Orks... Zweiter Preis für Trolle, T'skrang, Windlinge Dritter Preis für Obsidianer (ein – bedeutet Obsidianer können diese Rüstung nicht tragen).				
(!!)	Erste Spalte Normalgewicht (auch Obsidianer) Zweite Spalte Trollgröße Dritte Spalte Windlingsgewicht				
(S)	Das Tragen solcher Rüstungen verursacht Blutschaden: Blutkiesel 4 Punkte, lebende Haarrüstung 4 Punkte und lebende Kristallrüstung 5 Punkte. Alle Rüstungen haben SZW 1				
(L)	Lebende Rüstung mit spezieller Pflege				
(E)	Elementare Luftrüstungen können nicht weiter optimiert werden.				
(EL)	Der Wert in Klammern ist gegen Lufteffekte				
(-)	Bei vielen Namengebern stoßen solche Rüstungen auf Abneigung bis hin zu tiefen Hass und sofortigen Angriffen.				

Vollrüstung	Preis (!)	Rüstungsschutz	Mystischer Bonus	Gewicht (!!)	Initiative	DTB
Vollplattenrüstung (Metall)	6,000 /6500/ -	13	0	80/100/16	6	10
Vollplattenrüstung (Kristall)	30.000/40.000/-	10	10	75/90/15	5	7

Rüstungsoptionen:

Option	Preis	Nutzen
Verzierte Waffe	Gesamtpreis mal 2+	Sieht schön aus
Lichtquarz	+200	Enthält Kleinen Lichtquarz
Angst Einflößendes aussehen	Gesamtpreis mal 3+	+ 1 auf alle Einschüchterungs- und Angsteffekten
Wahre Luft (E)	+160	+ 1 auf die INI, die Rüstung wiegt 20% weniger.
Wahre Erde (E)	+160	+1 Physische Rüstung und die Rüstung ist nur noch durch starke Magie zu Zerbrechen. Die Rüstung behindert einen Punkt mehr (INI-1) und sie wiegt 20% mehr.
Wahres Feuer (E)	+250	Im Waffenlosenkampf fügt diese Rüstung W4 Brandschaden Zusätzlich zu. Die Rüstung wird Feuerfest.
Wahres Wasser (E)	+200	Der Mystische Rüstungsschutz steigt um1 und die Waffe ist Rostfrei/ Wasserfest.
Wahres Holz (E)	+400	Der Träger Ignoriert den ersten Überansträngungsschaden je Kampfrunde.
(E)	Es können bei Standarhändlern nur Waffen mit einem Element ausgerüstet werden	

Rüstungsqualität

Qualität	Grundpreis	Rüstungsschutz	Mystischer Bonus	INI
Schrott	10- %	-50%	-50%	-2 INI
schlecht	30 %	-25%	-25%	-1 INI
Durchschnitt	100 %	-	-	
gut	200 %		-	+ 1 INI
hervorragend	500 %	+1	-	+1 INI
außergewöhnlich	2.500 %	+1	+1	+ 1 INI

Hervorragende und Außergewöhnliche Qualität haben nur wenige Schmiede.

Unterkleidung

Rüstung	Preis (!)	Rüstungsschutz	Mystischer Bonus	Gewicht (!!)	Initiative
Wattierung mit Wahrer Luft	+200				-1
Wattierung mit Luft und Erde oder Wasser	+500	+1 (Erde)	+1 (Wasser)		0
Wattierung / Wattierte Unterkleidung	In Werten eingerechnet (kann nicht Verbessert werden)				

Können nicht weiter modifiziert werden

Arm und Beinschienen:

Name	Preis	DTB	Mystische RS
Leder	10	+1	-
Metall	40	+2	-
Kristall	75	+2	+1

Können nicht weiter modifiziert werden

Teile Rüstungsbonus:

Können nur von Trollen und Orks benutzt werde und werden zusätzlich benutzt.

Name	Rüstung	mystisch	DTB	INI	Gewicht	Preis
Tuch			+1		1	2
Leder	+1		+1		2	5
Fell		+1	+1		2	5
Schuppen	+2		+3	-2	5	30
Kette	+1		+2	-1	3	10
Kristall	+1	+1	+1	-1	3	10
Farnengeflecht		+1			1	2

Können nicht weiter modifiziert werden

Helme

Helm	Preis	Mystischer Bonus	DTB	Gewicht	Ini-Abzug
Farnhaube (L)	20/25/20	+1	0	1/2/0,2	0
Gehärtetes Leder	10/12/-	0	1	2/3/0,4	0
Kettenhaube, Topfhelm, Tellerhelm u ähnliche Helme	30/35/-	0	2	4/5/1	1
Kristallhelm	2.000/2500/-	+1	2	8/10/2	2
Lederhelm	4	0	0	1/2/0,2	0
Mooshelm (L)	60	+1	1	1/2/0,2	1
Ritterhelm, mit Visier, u ähnliche Helme	500	0	3	8/10/2	2
(!)	Erster Preis für Menschen, Zwerge, Elfen, Orks... Zweiter Preis für Trolle, T'skrang, Windlinge Dritter Preis für Obsidianer (ein – bedeutet Obsidianer können diese Rüstung nicht tragen).				
(!!)	Erste Spalte Normalgewicht (auch Obsidianer) Zweite Spalte Trollgröße Dritte Spalte Windlingsgewicht				
(L)	Lebende Rüstung mit spezieller Pflege				

Rüstungsoptionen:

Option	Preis	Nutzen
Lichtquarz	+200	Enthält kleinen Lichtquarz
Verzierte Waffe	Gesamtpreis mal 2+	Sieht schön aus
Angst Einflößendes aussehen	Gesamtpreis mal 3+	+ 1 auf alle Einschüchterungs- und Angsteffekten, wenn die Rüstung auch diese Option hat.
Magierkappe (A)	+200	Für 3 Überansträngungsschaden kann einmal je Runde der Fadenweben-, spruchzaubereiwert oder die Wirkung eines Zaubers um 1 Stufe erhöht werden.
Gedankenschutz (A)	+200	Für 3 Überansträngung je Kampfrunde kann die Willenskraft zum Widerstehen von Zaubern um 1 gesteigert werden.
Wahre Luft (E)	+160	Der Helm kühlt schön und wiegt 50% weniger.
Wahre Erde (E)	+160	+1 Physische Rüstung und der Helm ist nur noch durch starke Magie zu zerbrechen. Die Rüstung behindert einen Punkt mehr (INI-1) und sie wiegt 50% mehr.
Wahres Feuer (E)	+250	Der Helm wird Feuerfest und leuchtet wie ein Lichtquarz was den Träger nicht behindert.
Wahres Wasser (E)	+200	Der Mystische Rüstungsschutz steigt um 1 und die Waffe ist rostfrei/Wasserfest.
Wahres Holz (E)	+400	Der Helm erhält +1 DTB
(E)	Es können bei Standarthändlern nur Waffen mit einem Element ausgerüstet werden	
(A)	Diese Modifikation schließt weitere Modifikationen aus.	

Rüstungsqualität Helme

Qualität	Grundpreis	DTB	Mystischer Bonus	INI
Schrott	10- %	-50%	-50%	-2 INI
schlecht	30 %	-25%	-25%	-1 INI
Durchschnitt	100 %	-	-	
gut	200 %	+1	-	
hervorragend	500 %	+2	-	
außergewöhnlich	2.500 %	+2	+1	

Hervorragende und Außergewöhnliche Qualität haben nur wenige Schmiede.

Schilder

Schilder	Preis (!)	KWSK	Mystischer Bonus	Gewicht	Initiative-Abzug	Bruchschwelle
Farnschild (L)	22/25	+0	+2	5/6/1	1	16
Holzschild, Reiterschild, Rundschild (W-)	15/17	+2	0	10/12/2	1	19
Kristallschild (W-)	150/175	+2	+3	15/18/3	2	18
Parierdolch / Buckler (D)	5/6	+1	0	1/1,5/0,2	0	/
Panzerarm (P)(W-)	10/12	+0	0	2/3/0,5	0	/
Turmschild(W-)	50/55	+3	0	15/18/3	2	21
Windlingsschild (W+)	5	+1	0	2/3/0,5	1	12
W-	Nicht für Windlinge geeignet					
W+	Nur für Windlinge					
D	Nur wenn die Waffe nicht zum Angriff genutzt wird, ansonsten haben sie werte wie Dolche.					
P	Erhöht den DTB um 1, senkt die Ini um 1 wenn in der Hand eine Waffe genutzt wird					
(!)	Erster Preis für Menschen, Zwerge, Elfen, Orks... Zweiter Preis für Trolle, T'skrang, Windlinge					
(!!)	Erste Spalte Normalgewicht (auch Obsidianer) Zweite Spalte Trollgröße Dritte Spalte Windlingsgewicht					
(L)	Lebende Rüstung mit spezieller Pflege					

Rüstungsoptionen:

Option	Preis	Nutzen
Lichtquarz	+200	Enthält kleinen Lichtquarz
Verzierte Waffe	Gesamtpreis mal 2+	Sieht schön aus
Angst Einflößendes aussehen	Gesamtpreis mal 3+	+ 1 auf alle Einschüchterungs- und Angsteffekten, wenn die Rüstung auch diese Option hat.
Wahre Luft (E)	+160	Die Behinderung sinkt um 1 und das Schild wiegt 20% weniger.
Wahre Erde (E)	+160	Die Bruchschwelle vervierfacht sich. Die Rüstung behindert einen Punkt mehr (INI-1) und sie wiegt 20% mehr.
Wahres Feuer (E)	+250	Das Schild wird Feuerfest und richtet bei Schildangriffen W4 Zusätzlichen Feuerschaden an.
Wahres Wasser (E)	+200	Der Mystische Rüstungsschutz steigt um1 und die Waffe ist Rostfrei/ Wasserfest.
Wahres Holz (E)	+400	Der erste Überanstrangungsschaden der je Kampfrunde mit dem Schild verursacht wird, wird ignoriert.
(E)	Es können bei Standardhändlern nur Waffen mit einem Element ausgerüstet werden	

Rüstungsqualität Schilde

Qualität	Grundpreis	KWSK	Mystischer Bonus	INI
Schrott	10- %	-50% (min -2)	-50% (min -2)	-2 INI
schlecht	30 %	-25% (min -1)	-25% (min -1)	-1 INI
Durchschnitt	100 %	-	-	
gut	200 %		-	+1
hervorragend	500 %	+1	-	+1
außergewöhnlich	2.500 %	+1	+1	+1

Hervorragende und Außergewöhnliche Qualität haben nur wenige Schmiede