

Auflistung der Endprodukte

1. Zur Orientierung findet ihr hier alle Endprodukte der Handwerker (keine Zwischenprodukte) und die Eigenschaften des Produktes. Es wird stetig an weiteren Endprodukten entwickelt, dementsprechend werden die Listen aktualisiert.
 2. Die Rezepte finden ihr auf dem Server in Rezeptbücher, die fast in jeder Siedlung angeboten werden.
 3. Die hier aufgeführten Endprodukte sind fest beschlossen und stehen nicht zur Diskussion. Aber es dürfen neue Endprodukte mit Rezepten vorgeschlagen werden, nutzt dafür bitte das entsprechende Forum und nicht diesen Thread.
 4. Allgemeine und aktualisierte Informationen zum Handwerk und den Berufen findet ihr in den Threads [Handwerk & Berufe](#) und [Endprodukte der Handwerker und ihr Mindestlevel](#) unter Allgemeine Informationen im Allgemeinen Forum
 5. Bei Fragen PM an mich.
-

Ich werde nach und nach versuchen, alle Endprodukte hier auflisten und gelegentlich aktualisieren.

Ergänzungen:

In Klammer benötigtes Mindestlevel zur Benutzung angehängt soweit bekannt und verifiziert, Informationen zu den Waffenölen berichtigt.

Stand der Informationen:

Stand des Forums vom 21.10.2008, bekannte Änderungen bis zum 21.10.2008, aufbauend auf den Posts von CacySunLee, Tulas_Mantal, Alcedo (Rüstungsschmiede), Tests von SuEllen und Kessi, Kommentare und Rückmeldungen aus dem Forum

Cut&Paste und formatiert (by rwm) 21/10/2008

--- BASTLER ---

(Mindestlevel fehlen zum Teil)

Normale Falle:

Elektrizität
Feuer
Giftgas
Kälte
Negative Energie
Säurespritzer
Schall
Speere
Verstrickung

Gefährliche Falle:

Elektrizität
Feuer
Giftgas (2)
Kälte
Negative Energie
Säurespritzer
Schall
Speere
Verstrickung

Sehr gefährliche Falle:

Elektrizität (2)
Feuer
Giftgas (3)
Kälte
Negative Energie
Säurespritzer
Schall
Speere
Verstrickung

Tödliche Falle:

Elektrizität (4)
Feuer (3)
Giftgas (5)
Kälte
Negative Energie
Säurespritzer
Schall
Speere
Verstrickung

Steuerkristall Eisengolem:

Kleiner Eisengolem (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (5)
Mittelgroßer Eisengolem (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (8)
Großer Eisengolem (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (9)
Mächtiger Eisengolem (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (11)

Steuerkristall Klingengolem:

Kleiner Klingengolem (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (5)
Mittelgroßer Klingengolem (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (8)
Großer Klingengolem (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (9)
Mächtiger Klingengolem (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (11)

Steuerkristall Klingenspinne:

Kleine Klingenspinne (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (5)
Mittlere Klingenspinne (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (8)
Große Klingenspinne (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (9)
Mächtige Klingenspinne (3 Ladungen, 5 RL-Min.) (11)

Katapulte, Leicht beladen (25 Schuss)

Schwaches Katapult (25 Schuss, Schaden schwach)

Mittelstarkes Katapult (25 Schuss, Schaden mittel)

Starkes Katapult (25 Schuss, Schaden stark)

Katapulte, Schwer beladen (50 Schuss)

Schwaches Katapult (50 Schuss, Schaden schwach)

Mittelstarkes Katapult (50 Schuss, Schaden mittel)

Starkes Katapult (50 Schuss, Schaden stark)

Trebuchete, Leicht beladen (25 Schuss)

Schwaches Trebuchet (25 Schuss, Schaden schwach)

Mittelstarkes Trebuchet (25 Schuss, Schaden mittel)

Starkes Trebuchet (25 Schuss, Schaden stark)

Trebuchete, Schwer beladen (50 Schuss)

Schwaches Trebuchet (50 Schuss, Schaden schwach)

Mittelstarkes Trebuchet (50 Schuss, Schaden mittel)

Starkes Trebuchet (50 Schuss, Schaden stark)

Musikinstrumente

Wolfsfell Trommel (Auftreten und Sagenkunde +2)

Pantherfell Trommel (Auftreten und Sagenkunde +4, Bonuszauberslot Barde +2)

Wehrholz Flöte (Auftreten und Sagenkunde +6, Bonuszauberslot Barde +3) (5)

Suthholz Flöte (Auftreten und Sagenkunde +8, Bonuszauberslot Barde +4) (10)

Sumpfzypressenholz Laute (Auftreten und Sagenkunde +10, Bonuszauberslot Barde +5) (11)

Drachenholz Laute (Auftreten und Sagenkunde +12, Bonuszauberslot Barde +6) (15)

--- BOGENBAUER ---

(Mindestlevel fehlen zum Teil, evtl. ist es aber bei den fehlenden 1, nichts verifiziert)

Einfache Waffen

Schleuder

- Hirsch Schleuder (normale Waffe)
- Wolf Schleuder (Angriff +1)
- Panther Schleuder (Angriff +2) (3)
- Worg Schleuder (Angriff +3, Mächtig +2) (7)
- Bären Schleuder (Angriff +4, Mächtig +4) (10)
- Tiger Schleuder (Angriff +5, Mächtig +6) (15)

Wurfpfeil

- Fichten Wurfpfeil (normale Wurfpfeil)
- Zalantar Wurfpfeil (Verbesserungsbonus +1)
- Wehr Wurfpfeil (Verbesserungsbonus +2)
- Suth Wurfpfeil (Verbesserungsbonus +3)
- Sumpfyypressen Wurfpfeil (Verbesserungsbonus +4) (2)
- Drachen Wurfpfeil (Verbesserungsbonus +5) (3)

Leichte Armbrust

- Leichte Fichten Armbrust (normale Waffe)
- Leichte Zalantar Armbrust (Angriff +1)
- Leichte Wehr Armbrust (Angriff +2) (3)
- Leichte Suth Armbrust (Angriff +3, Mächtig +2) (7)
- Leichte Sumpfyypressen Armbrust (Angriff +4, Mächtig +4) (10)
- Leichte Drachen Armbrust (Angriff +5, Mächtig +6) (15)

Schwere Armbrust

- Schwere Fichten Armbrust (normale Waffe)
- Schwere Zalantar Armbrust (Angriff +1)
- Schwere Wehr Armbrust (Angriff +2) (3)
- Schwere Suth Armbrust (Angriff +3, Mächtig +2) (7)
- Schwere Sumpfyypressen Armbrust (Angriff +4, Mächtig +4) (10)
- Schwere Drachen Armbrust (Angriff +5, Mächtig +6) (15)

Kriegswaffen

Wurfbeil

- Fichten Wurfbeil (normale Wurfbeil)
- Zalantar Wurfbeil (Verbesserungsbonus +1)
- Wehr Wurfbeil (Verbesserungsbonus +2)
- Suth Wurfbeil (Verbesserungsbonus +3) (2)
- Sumpfyypressen Wurfbeil (Verbesserungsbonus +4) (3)
- Drachen Wurfbeil (Verbesserungsbonus +5) (4)

Kurzbogen

- Fichten Kurzbogen (normale Waffe)
- Zalantar Kurzbogen (Angriff +1)
- Wehr Kurzbogen (Angriff +2) (3)
- Suth Kurzbogen (Angriff +3, Mächtig +2) (7)
- Sumpfyypressen Kurzbogen (Angriff +4, Mächtig +4) (10)
- Drachen Kurzbogen (Angriff +5, Mächtig +6) (15)

Langbogen

- Fichten Langbogen (normale Waffe)
 - Zalantar Langbogen (Angriff +1)
 - Wehr Langbogen (Angriff +2) (3)
 - Suth Langbogen (Angriff +3, Mächtig +2) (7)
 - Sumpfyypressen Langbogen (Angriff +4, Mächtig +4) (10)
 - Drachen Langbogen (Angriff +5, Mächtig +6) (15)
-

Exotische Waffen

Shuriken

Kupfer Shuriken (normale Shuriken)

Eisen Shuriken (Verbesserungsbonus +1)

Silber Shuriken (Verbesserungsbonus +2)

Gold Shuriken (Verbesserungsbonus +3) (2)

Mithral Shuriken (Verbesserungsbonus +4) (2)

Arandur Shuriken (Verbesserungsbonus +5) (unbekannt da nicht im system)

Sonstiges

Magier Stecken

Fichten Stecken (Konzentration und Zauberkunde +3) (3)

Zalantar Stecken (Bonuszauberslot Hexenmeister, Hexer, Magier +1) (4)

Wehr Stecken (Bonuszauberslot Hexenmeister, Hexer, Magier +3) (9)

Suth Stecken (Bonuszauberslot Hexenmeister, Hexer, Magier +5) (15)

Sumpfzypressen Stecken (Bonuszauberslot Hexenmeister, Hexer, Magier +7) (17)

Drachen Stecken (Bonuszauberslot Hexenmeister, Hexer, Magier +9) (21)

Munition

Elementare Schleuderkugeln

Schleuderkugeln der Elektrizität (Elementarschaden 1W6)

Schleuderkugeln des Feuers (Elementarschaden 1W6)

Schleuderkugeln der Kälte (Elementarschaden 1W6)

Schleuderkugeln des Schalls (Elementarschaden 1W6)

Schleuderkugeln der Säure (Elementarschaden 1W6)

Meister Schleuderkugeln der Elektrizität (Elementarschaden 2W6) (4)

Meister Schleuderkugeln des Feuers (Elementarschaden 2W6) (4)

Meister Schleuderkugeln der Kälte (Elementarschaden 2W6) (4)

Meister Schleuderkugeln des Schalls (Elementarschaden 2W6) (4)

Meister Schleuderkugeln der Säure (Elementarschaden 2W6) (4)

Besondere Schleuderkugeln

Schleuderkugeln der Stiche (Stichschaden 1W4)

Schleuderkugeln der Wucht (Wuchtschaden 1W4)

Schleuderkugeln der Hiebe (Hiebschaden 1W4)

Gesellen Schleuderkugeln der Stiche (Stichschaden 1W8) (3)

Gesellen Schleuderkugeln der Wucht (Wuchtschaden 1W8) (3)

Gesellen Schleuderkugeln der Hiebe (Hiebschaden 1W8) (3)

Meister Schleuderkugeln der Stiche (Stichschaden 2W6) (4)

Meister Schleuderkugeln der Wucht (Wuchtschaden 2W6) (4)

Meister Schleuderkugeln der Hiebe (Hiebschaden 2W6) (4)

Magische Schleuderkugeln

Normale Schleuderkugeln (Schleuderkugeln (normal))

Verbesserte Schleuderkugeln (Schleuderkugeln +1)

Schleuderkugeln des Gesellen (Schleuderkugeln +2)

Schleuderkugeln des Meisters (Schleuderkugeln +3) (2)

Eisen Schleuderkugeln des Meisters (Schleuderkugeln +3, (kaltgeschmiedetes Eisen)) (2)

Silber Schleuderkugeln des Meisters (Schleuderkugeln +3, (Alchemistensilber)) (2)

Gold Schleuderkugeln des Meisters (Schleuderkugeln +3, (Dunkelstahl)) (2)

Mithral Schleuderkugeln des Meisters (Schleuderkugeln +3, (Mithral)) (2)

Arandur Schleuderkugeln des Meisters (Schleuderkugeln +3, (Adamantit)) (2)

Elementare Pfeile

Pfeile der Elektrizität (Elementarschaden 1W6)

Pfeile des Feuers (Elementarschaden 1W6)

Pfeile der Kälte (Elementarschaden 1W6)

Pfeile des Schalls (Elementarschaden 1W6)

Pfeile der Säure (Elementarschaden 1W6)

Meister Pfeile der Elektrizität (Elementarschaden 2W6) (5)

Meister Pfeile des Feuers (Elementarschaden 2W6) (5)

Meister Pfeile der Kälte (Elementarschaden 2W6) (5)

Meister Pfeile des Schalls (Elementarschaden 2W6) (5)

Meister Pfeile der Säure (Elementarschaden 2W6) (5)

Besondere Pfeile

Pfeile der Stiche (Stichschaden 1W4)

Pfeile der Wucht (Wuchtschaden 1W4)

Pfeile der Hiebe (Hiebschaden 1W4)

Gesellen Pfeile der Stiche (Stichschaden 1W8) (3)

Gesellen Pfeile der Wucht (Wuchtschaden 1W8) (3)

Gesellen Pfeile der Hiebe (Hiebschaden 1W8) (3)

Meister Pfeile der Stiche (Stichschaden 2W6) (5)

Meister Pfeile der Wucht (Wuchtschaden 2W6) (5)

Meister Pfeile der Hiebe (Hiebschaden 2W6) (5)

Magische Pfeile

Normale Pfeile (Pfeile (normal))

Verbesserte Pfeile (Pfeile +1)

Pfeile des Gesellen (Pfeile +2)

Pfeile des Meisters (Pfeile +3) (2)

Eisen Pfeile des Meisters (Pfeile +3, (kaltgeschmiedetes Eisen)) (2)

Silber Pfeile des Meisters (Pfeile +3, (Alchemistensilber)) (2)

Gold Pfeile des Meisters (Pfeile +3, (Dunkelstahl)) (2)

Mithral Pfeile des Meisters (Pfeile +3, (Mithral)) (2)

Arandur Pfeile des Meisters (Pfeile +3, (Adamantit)) (2)

Elementare Bolzen

Bolzen der Elektrizität (Elementarschaden 1W6)

Bolzen des Feuers (Elementarschaden 1W6)

Bolzen der Kälte (Elementarschaden 1W6)

Bolzen des Schalls (Elementarschaden 1W6)

Bolzen der Säure (Elementarschaden 1W6)

Meister Bolzen der Elektrizität (Elementarschaden 2W6) (5)

Meister Bolzen des Feuers (Elementarschaden 2W6) (5)

Meister Bolzen der Kälte (Elementarschaden 2W6) (5)

Meister Bolzen des Schalls (Elementarschaden 2W6) (5)

Meister Bolzen der Säure (Elementarschaden 2W6) (5)

Besondere Bolzen

Bolzen der Stiche (Stichschaden 1W4)

Bolzen der Wucht (Wuchtschaden 1W4)

Bolzen der Hiebe (Hiebschaden 1W4)

Gesellen Bolzen der Stiche (Stichschaden 1W8) (3)

Gesellen Bolzen der Wucht (Wuchtschaden 1W8) (3)

Gesellen Bolzen der Hiebe (Hiebschaden 1W8) (3)

Meister Bolzen der Stiche (Stichschaden 2W6) (5)

Meister Bolzen der Wucht (Wuchtschaden 2W6) (5)

Meister Bolzen der Hiebe (Hiebschaden 2W6) (5)

Magische Bolzen

Normale Bolzen (Bolzen (normal))

Verbesserte Bolzen (Bolzen +1)

Bolzen des Gesellen (Bolzen +2)

Bolzen des Meisters (Bolzen +3) (2)

Eisen Bolzen des Meisters (Bolzen +3, (kaltgeschmiedetes Eisen)) (2)

Silber Bolzen des Meisters (Bolzen +3, (Alchemistensilber)) (2)

Gold Bolzen des Meisters (Bolzen +3, (Dunkelstahl)) (2)

Mithral Bolzen des Meisters (Bolzen +3, (Mithral)) (2)

Arandur Bolzen des Meisters (Bolzen +3, (Adamantit)) (2)

--- FEINSCHMIED ---

(Mindestlevel fehlen zum Teil, evtl. ist es aber bei den fehlenden 1, nichts verifiziert)

Einfache Waffen

Dolche

Kupfer Dolch (normale Stichwaffe)

Eisen Dolch (Stich +1)

Eisen Dolch (Stich +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Dolch (Stich +2) (3)

Silber Dolch (Stich +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Dolch (Stich +2, +1 Sockel) (3)

Gold Dolch (Stich +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Dolch (Stich +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Dolch (Stich +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Dolch (Stich +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Dolch (Stich +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Sichel

Kupfer Sichel (normale Hiebwaffe)

Eisen Sichel (Hieb +1)

Eisen Sichel (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Sichel (Hieb +2) (3)

Silber Sichel (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Sichel (Hieb +2, +1 Sockel) (3)

Gold Sichel (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Sichel (Hieb +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Sichel (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Sichel (Hieb +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Sichel (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Kampfstab

Kupfer Kampfstab (normale Wuchtwaffe)

Eisen Kampfstab (Wucht +1)

Eisen Kampfstab (Wucht +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Kampfstab (Wucht +2) (3)

Silber Kampfstab (Wucht +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Kampfstab (Wucht +2, +1 Sockel) (3)

Gold Kampfstab (Wucht +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Kampfstab (Wucht +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Kampfstab (Wucht +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Kampfstab (Wucht +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Kampfstab (Wucht +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Speer

Kupfer Speer (normale Stichwaffe)

Eisen Speer (Stich +1)

Eisen Speer (Stich +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Speer (Stich +2)

Silber Speer (Stich +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Speer (Stich +2, +1 Sockel) (3)

Gold Speer (Stich +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Speer (Stich +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Speer (Stich +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Speer (Stich +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Speer (Stich +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Kriegswaffen

Rapier

Kupfer Rapier (normale Stichwaffe)

Eisen Rapier (Stich +1)

Eisen Rapier (Stich +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Rapier (Stich +2) (3)

Silber Rapier (Stich +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Rapier (Stich +2, +1 Sockel) (3)

Gold Rapier (Stich +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Rapier (Stich +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Rapier (Stich +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Rapier (Stich +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Rapier (Stich +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Krummsäbel

Kupfer Krummsäbel (normale Hiebwaaffe)

Eisen Krummsäbel (Hieb +1)

Eisen Krummsäbel (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Krummsäbel (Hieb +2) (3)

Silber Krummsäbel (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Krummsäbel (Hieb +2, +1 Sockel) (3)

Gold Krummsäbel (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Krummsäbel (Hieb +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Krummsäbel (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Krummsäbel (Hieb +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Krummsäbel (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Langschwert

Kupfer Langschwert (normale Hiebwaaffe)

Eisen Langschwert (Hieb +1)

Eisen Langschwert (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Langschwert (Hieb +2) (3)

Silber Langschwert (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Langschwert (Hieb +2, +1 Sockel) (3)

Gold Langschwert (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Langschwert (Hieb +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Langschwert (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Langschwert (Hieb +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Langschwert (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Kurki

Kupfer Kurki (normale Hiebwaaffe)

Eisen Kurki (Hieb +1)

Eisen Kurki (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Kurki (Hieb +2) (3)

Silber Kurki (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Kurki (Hieb +2, +1 Sockel) (3)

Gold Kurki (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Kurki (Hieb +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Kurki (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Kurki (Hieb +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Kurki (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Kurzschwert

Kupfer Kurzschwert (normale Stichwaffe)

Eisen Kurzschwert (Stich +1)

Eisen Kurzschwert (Stich +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Kurzschwert (Stich +2) (3)

Silber Kurzschwert (Stich +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Kurzschwert (Stich +2, +1 Sockel) (3)

Gold Kurzschwert (Stich +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Kurzschwert (Stich +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Kurzschwert (Stich +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Kurzschwert (Stich +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Kurzschwert (Stich +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Krummschwert

Kupfer Krummschwert (normale Hiebwaaffe)

Eisen Krummschwert (Hieb +1)

Eisen Krummschwert (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Krummschwert (Hieb +2) (3)

Silber Krummschwert (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Krummschwert (Hieb +2, +1 Sockel) (3)

Gold Krummschwert (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Krummschwert (Hieb +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Krummschwert (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Krummschwert (Hieb +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Krummschwert (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Exotische Waffen

Kama

Kupfer Kama (normale Hiebwappe)

Eisen Kama (Hieb +1)

Eisen Kama (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Kama (Hieb +2) (3)

Silber Kama (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Kama (Hieb +2, +1 Sockel) (3)

Gold Kama (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Kama (Hieb +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Kama (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Kama (Hieb +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Kama (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Katana

Kupfer Katana (normale Hiebwappe)

Eisen Katana (Hieb +1)

Eisen Katana (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Katana (Hieb +2) (3)

Silber Katana (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemisten Silber) (3)

Gold Katana (Hieb +2, +1 Sockel) (3)

Gold Katana (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Katana (Hieb +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Katana (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Katana (Hieb +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Katana (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

--- GROBSCHMIED ---

(Mindestlevel fehlen zum Teil, evtl. ist es aber bei den fehlenden kleinen 1, nichts verifiziert)

Einfache Waffen

Keule

Kupfer Keule (normale Wuchtwaffe)

Eisen Keule (Wucht +1)

Eisen Keule (Wucht +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Keule (Wucht +2) (3)

Silber Keule (Wucht +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)

Gold Keule (Wucht +2, +1 Sockel) (3)

Gold Keule (Wucht +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Keule (Wucht +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Keule (Wucht +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Keule (Wucht +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Keule (Wucht +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Streitkolben

Kupfer Streitkolben (normale Wuchtwaffe)

Eisen Streitkolben (Wucht +1)

Eisen Streitkolben (Wucht +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Streitkolben (Wucht +2) (3)

Silber Streitkolben (Wucht +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)

Gold Streitkolben (Wucht +2, +1 Sockel) (3)

Gold Streitkolben (Wucht +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Streitkolben (Wucht +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Streitkolben (Wucht +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Streitkolben (Wucht +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Streitkolben (Wucht +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Morgenstern

Kupfer Morgenstern (normale Wuchtwaffe)

Eisen Morgenstern (Wucht +1)

Eisen Morgenstern (Wucht +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Morgenstern (Wucht +2) (3)

Silber Morgenstern (Wucht +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)

Gold Morgenstern (Wucht +2, +1 Sockel) (3)

Gold Morgenstern (Wucht +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Morgenstern (Wucht +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Morgenstern (Wucht +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Morgenstern (Wucht +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Morgenstern (Wucht +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Leichter Streitflegel

Kupfer Leichter Streitflegel (normale Wuchtwaffe)

Eisen Leichter Streitflegel (Wucht +1)

Eisen Leichter Streitflegel (Wucht +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)

Silber Leichter Streitflegel (Wucht +2) (3)

Silber Leichter Streitflegel (Wucht +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)

Gold Leichter Streitflegel (Wucht +2, +1 Sockel) (3)

Gold Leichter Streitflegel (Wucht +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)

Mithral Leichter Streitflegel (Wucht +2, +2 Sockel) (3)

Mithral Leichter Streitflegel (Wucht +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)

Arandur Leichter Streitflegel (Wucht +2, +3 Sockel) (3)

Arandur Leichter Streitflegel (Wucht +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Kriegswaffen

Leichter Hammer

Kupfer Leichter Hammer (normale Wuchtwaffe)
Eisen Leichter Hammer (Wucht +1)
Eisen Leichter Hammer (Wucht +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Leichter Hammer (Wucht +2) (3)
Silber Leichter Hammer (Wucht +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)
Gold Leichter Hammer (Wucht +2, +1 Sockel) (3)
Gold Leichter Hammer (Wucht +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)
Mithral Leichter Hammer (Wucht +2, +2 Sockel) (3)
Mithral Leichter Hammer (Wucht +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)
Arandur Leichter Hammer (Wucht +2, +3 Sockel) (3)
Arandur Leichter Hammer (Wucht +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Beil

Kupfer Beil (normale Hiebwanne)
Eisen Beil (Hieb +1)
Eisen Beil (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Beil (Hieb +2)
Silber Beil (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber)
Gold Beil (Hieb +2, +1 Sockel)
Gold Beil (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl)
Mithral Beil (Hieb +2, +2 Sockel)
Mithral Beil (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral)
Arandur Beil (Hieb +2, +3 Sockel)
Arandur Beil (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit)

Streithammer

Kupfer Streithammer (normale Wuchtwaffe)
Eisen Streithammer (Wucht +1)
Eisen Streithammer (Wucht +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Streithammer (Wucht +2)
Silber Streithammer (Wucht +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber)
Gold Streithammer (Wucht +2, +1 Sockel)
Gold Streithammer (Wucht +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl)
Mithral Streithammer (Wucht +2, +2 Sockel)
Mithral Streithammer (Wucht +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral)
Arandur Streithammer (Wucht +2, +3 Sockel)
Arandur Streithammer (Wucht +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit)

Streitaxt

Kupfer Streitaxt (normale Hiebwanne)
Eisen Streitaxt (Hieb +1)
Eisen Streitaxt (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Streitaxt (Hieb +2) (3)
Silber Streitaxt (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)
Gold Streitaxt (Hieb +2, +1 Sockel) (3)
Gold Streitaxt (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)
Mithral Streitaxt (Hieb +2, +2 Sockel) (3)
Mithral Streitaxt (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)
Arandur Streitaxt (Hieb +2, +3 Sockel) (3)
Arandur Streitaxt (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Sense

Kupfer Sense (normale Hiebwanne)
Eisen Sense (Hieb +1)
Eisen Sense (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Sense (Hieb +2) (3)
Silber Sense (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)
Gold Sense (Hieb +2, +1 Sockel) (3)
Gold Sense (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)
Mithral Sense (Hieb +2, +2 Sockel) (3)
Mithral Sense (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)
Arandur Sense (Hieb +2, +3 Sockel) (3)
Arandur Sense (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Hellebarde

Kupfer Hellebarde (normale Stichwanne)
Eisen Hellebarde (Stich +1)
Eisen Hellebarde (Stich +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Hellebarde (Stich +2) (3)
Silber Hellebarde (Stich +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)
Gold Hellebarde (Stich +2, +1 Sockel) (3)
Gold Hellebarde (Stich +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)
Mithral Hellebarde (Stich +2, +2 Sockel) (3)
Mithral Hellebarde (Stich +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)
Arandur Hellebarde (Stich +2, +3 Sockel) (3)
Arandur Hellebarde (Stich +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Kriegsstreitkolben

Kupfer Kriegsstreitkolben (normale Wuchtwaffe)
Eisen Kriegsstreitkolben (Wucht +1)
Eisen Kriegsstreitkolben (Wucht +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Kriegsstreitkolben (Wucht +2) (3)
Silber Kriegsstreitkolben (Wucht +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)
Gold Kriegsstreitkolben (Wucht +2, +1 Sockel) (3)
Gold Kriegsstreitkolben (Wucht +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)
Mithral Kriegsstreitkolben (Wucht +2, +2 Sockel) (3)
Mithral Kriegsstreitkolben (Wucht +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)
Arandur Kriegsstreitkolben (Wucht +2, +3 Sockel) (3)
Arandur Kriegsstreitkolben (Wucht +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Zweihänder

Kupfer Zweihänder (normale Waffe)
Eisen Zweihänder (Hieb +1)
Eisen Zweihänder (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Zweihänder (Hieb +2) (3)
Silber Zweihänder (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)
Gold Zweihänder (Hieb +2, +1 Sockel) (3)
Gold Zweihänder (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)
Mithral Zweihänder (Hieb +2, +2 Sockel) (3)
Mithral Zweihänder (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)
Arandur Zweihänder (Hieb +2, +3 Sockel) (3)
Arandur Zweihänder (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Zweihändige Axt

Kupfer Zweihändige Axt (normale Hiebwaffe)
Eisen Zweihändige Axt (Hieb +1)
Eisen Zweihändige Axt (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Zweihändige Axt (Hieb +2) (3)
Silber Zweihändige Axt (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)
Gold Zweihändige Axt (Hieb +2, +1 Sockel) (3)
Gold Zweihändige Axt (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)
Mithral Zweihändige Axt (Hieb +2, +2 Sockel) (3)
Mithral Zweihändige Axt (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)
Arandur Zweihändige Axt (Hieb +2, +3 Sockel) (3)
Arandur Zweihändige Axt (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Exotische Waffen

Bastardschwert

Kupfer Bastardschwert (normale Hiebwaffe)
Eisen Bastardschwert (Hieb +1)
Eisen Bastardschwert (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Bastardschwert (Hieb +2) (3)
Silber Bastardschwert (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)
Gold Bastardschwert (Hieb +2, +1 Sockel) (3)
Gold Bastardschwert (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)
Mithral Bastardschwert (Hieb +2, +2 Sockel) (3)
Mithral Bastardschwert (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)
Arandur Bastardschwert (Hieb +2, +3 Sockel) (3)
Arandur Bastardschwert (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

Zwergische Streitaxt

Kupfer Zwergische Streitaxt (normale Hiebwaffe)
Eisen Zwergische Streitaxt (Hieb +1)
Eisen Zwergische Streitaxt (Hieb +1), Meisterarbeit (Kaltgeschmiedetes Eisen)
Silber Zwergische Streitaxt (Hieb +2) (3)
Silber Zwergische Streitaxt (Hieb +2), Meisterarbeit (Alchemistensilber) (3)
Gold Zwergische Streitaxt (Hieb +2, +1 Sockel) (3)
Gold Zwergische Streitaxt (Hieb +2, +1 Sockel), Meisterarbeit (Dunkelstahl) (3)
Mithral Zwergische Streitaxt (Hieb +2, +2 Sockel) (3)
Mithral Zwergische Streitaxt (Hieb +2, +2 Sockel), Meisterarbeit (Mithral) (3)
Arandur Zwergische Streitaxt (Hieb +2, +3 Sockel) (3)
Arandur Zwergische Streitaxt (Hieb +2, +3 Sockel), Meisterarbeit (Adamantit) (3)

--- JUWELIER ---

(Mindestlevel fehlen)

Einfache Ringe

Goldring (+3 Trefferpunkte)

Mithralring (+3 Trefferpunkte, +1 Fassung)

Arandurring (+3 Trefferpunkte, +2 Fassungen)

Lichtringe

Weiß glitzernder Ring (Licht Schwach (10 m) Weiß)

Grün glitzernder Ring (Licht Schwach (10 m) Grün)

Blau glitzernder Ring (Licht Schwach (10 m) Blau)

Rot glitzernder Ring (Licht Schwach (10 m) Rot)

Schutzringe

Silber Schildring (+1 RK)

Gold Schildring (+2 RK)

Mithral Schildring (+2 RK, +1 Fassung)

Arandur Schildring (+2 RK, +2 Fassung)

Einfache Amulette

Goldamulett (+3 Trefferpunkte)

Mithralamulett (+3 Trefferpunkte, +1 Fassung)

Aranduramulett (+3 Trefferpunkte, +2 Fassungen)

Amulette des klaren Verstandes

Eisen Amulett des klaren Verstandes (+1 Wille)

Silber Amulett des klaren Verstandes (+2 Wille)

Gold Amulett des klaren Verstandes (+3 Wille)

Mithral Amulett des klaren Verstandes (+3 Wille, +1 Fassung)

Arandur Amulett des klaren Verstandes (+3 Wille, +2 Fassung)

Amulette der Vitalität

Eisen Amulett der Vitalität (+1 Reflex)

Silber Amulett der Vitalität (+2 Reflex)

Gold Amulett der Vitalität (+3 Reflex)

Mithral Amulett der Vitalität (+3 Reflex, +1 Fassung)

Arandur Amulett der Vitalität (+3 Reflex, +2 Fassung)

Amulette des Blutes

Eisen Amulett des Blutes (+1 Zähigkeit)

Silber Amulett des Blutes (+2 Zähigkeit)

Gold Amulett des Blutes (+3 Zähigkeit)

Mithral Amulett des Blutes (+3 Zähigkeit, +1 Fassung)

Arandur Amulett des Blutes (+3 Zähigkeit, +2 Fassung)

Edelsteine (Sockelbar)

Glattschliff

Glattgeschliffener Lapislazuli, +1 Diplomatie

Glattgeschliffener Schwarzopal, +1 Bluffen

Glattgeschliffener Onyx, +1 Einschüchtern

Glattgeschliffener Obsidian, +1 Sagenkunde

Glattgeschliffener Rubin, +1 Suchen

Glattgeschliffener Amethyst, +1 Lauschen

Glattgeschliffenes Falkenauge, +1 Entdecken

Glattgeschliffener Malachit, +1 Überleben

Glattgeschliffener Chrysokoll, +1 Falle stellen

Glattgeschliffener Smaragd, +1 Schlösser öffnen

Glattgeschliffener Diamant, +1 Heilkunde

Glattgeschliffener Feueropal, +1 Provozieren

Glattgeschliffener Amaratha, +1 Parieren

Glattgeschliffene Jade, +1 Auftreten

Glattgeschliffene Gruftjade, +1 Fingerfertigkeit

Glattgeschliffener Topas, +1 Mechanismus ausschalten

Glattgeschliffenes Katzenauge, +1 Leise Bewegen

Glattgeschliffener Aventurin, +1 Verstecken

Glattgeschliffener Iol, +1 Konzentration

Glattgeschliffener Phenalope, +1 Zauberkunde

Glattgeschliffener Schurkenstein, +1 Turnen

Glattgeschliffener Sardonyx, +1 Magischen Gegenstand benutzen

Glattgeschliffener Aquamarin, +1 RW gegen Krankheit

Glattgeschliffener Krötenstein, +1 RW gegen Gift

Glattgeschliffene Koralle, +1 RW gegen Furchteffekte

Glattgeschliffene Königsträne, +1 RW gegen Todesmagie

Facettenschliff

Facettenreicher Lapislazuli, +2 Diplomatie
Facettenreicher Schwarzopal, +2 Bluffen
Facettenreicher Onyx, +2 Einschüchtern
Facettenreicher Obsidian, +2 Sagenkunde
Facettenreicher Rubin, +2 Suchen
Facettenreicher Amethyst, +2 Lauschen
Facettenreiches Falkenauge, +2 Entdecken
Facettenreicher Malachit, +2 Überleben
Facettenreicher Chrysokoll, +2 Falle stellen
Facettenreicher Smaragd, +2 Schlösser öffnen
Facettenreicher Diamant, +2 Heilkunde
Facettenreicher Feueropal, +2 Provozieren
Facettenreicher Amaratha, +2 Parieren
Facettenreiche Jade, +2 Auftreten
Facettenreiche Gruftjade, +2 Fingerfertigkeit
Facettenreicher Topas, +2 Mechanismus ausschalten
Facettenreiches Katzenauge, +2 Leise Bewegen
Facettenreicher Aventurin, +2 Verstecken
Facettenreicher Iol, +2 Konzentration
Facettenreicher Phenalope, +2 Zauberkunde
Facettenreicher Schurkenstein, +2 Turnen
Facettenreicher Sardonyx, +2 Magischen Gegenstand benutzen
Facettenreicher Aquamarin, +2 RW gegen Krankheit
Facettenreicher Krötenstein, +2 RW gegen Gift
Facettenreiche Koralle, +2 RW gegen Furchteffekte
Facettenreiche Königsträne, +2 RW gegen Todesmagie

Brillantschliff

Brillanter Lapislazuli, +3 Diplomatie
Brillanter Schwarzopal, +3 Bluffen
Brillanter Onyx, +3 Einschüchtern
Brillanter Obsidian, +3 Sagenkunde
Brillanter Rubin, +3 Suchen
Brillanter Amethyst, +3 Lauschen
Brillantes Falkenauge, +3 Entdecken
Brillanter Malachit, +3 Überleben
Brillanter Chrysokoll, +3 Falle stellen
Brillanter Smaragd, +3 Schlösser öffnen
Brillanter Diamant, +3 Heilkunde
Brillanter Feueropal, +3 Provozieren
Brillanter Amaratha, +3 Parieren
Brillante Jade, +3 Auftreten
Brillante Gruftjade, +3 Fingerfertigkeit
Brillanter Topas, +3 Mechanismus ausschalten
Brillantes Katzenauge, +3 Leise Bewegen
Brillanter Aventurin, +3 Verstecken
Brillanter Iol, +3 Konzentration
Brillanter Phenalope, +3 Zauberkunde
Brillanter Schurkenstein, +3 Turnen
Brillanter Sardonyx, +3 Magischen Gegenstand benutzen
Brillanter Aquamarin, +3 RW gegen Krankheit
Brillanter Krötenstein, +3 RW gegen Gift
Brillante Koralle, +3 RW gegen Furchteffekte
Brillante Königsträne, +3 RW gegen Todesmagie

--- RUNENMEISTER ---

(Mindestlevel fehlen)

Steinrunen (Sockelbar)

Normale Runen

Rune der Stärke, Stärke +1 für Ausrüstung
Rune der Geschicklichkeit, Geschicklichkeit +1 für Ausrüstung
Rune der Konstitution, Konstitution +1 für Ausrüstung
Rune der Intelligenz, Intelligenz +1 für Ausrüstung
Rune der Weisheit, Weisheit +1 für Ausrüstung
Rune des Charismas, Charisma +1 für Ausrüstung
Rune der Verteidigung, RK +1 für Ausrüstung

Starke Runen

Starke Rune der Stärke, Stärke +2 für Ausrüstung
Starke Rune der Geschicklichkeit, Geschicklichkeit +2 für Ausrüstung
Starke Rune der Konstitution, Konstitution +2 für Ausrüstung
Starke Rune der Intelligenz, Intelligenz +2 für Ausrüstung
Starke Rune der Weisheit, Weisheit +2 für Ausrüstung
Starke Rune des Charismas, Charisma +2 für Ausrüstung
Starke Rune der Verteidigung, RK +2 für Ausrüstung

Schutzrunen

Schutzrune Elektrisch, Resistenz Elektrizität +5 für Ausrüstung
Schutzrune Feuer, Resistenz Feuer +5 für Ausrüstung
Schutzrune Kälte, Resistenz Kälte +5 für Ausrüstung
Schutzrune Schall, Resistenz Schall +5 für Ausrüstung
Schutzrune Säure, Resistenz Säure +5 für Ausrüstung

Starke Schutzrunen

Starke Schutzrune Elektrisch, Resistenz Elektrizität +10 für Ausrüstung
Starke Schutzrune Feuer, Resistenz Feuer +10 für Ausrüstung
Starke Schutzrune Kälte, Resistenz Kälte +10 für Ausrüstung
Starke Schutzrune Schall, Resistenz Schall +10 für Ausrüstung
Starke Schutzrune Säure, Resistenz Säure +10 für Ausrüstung

Keramikrunen (Sockelbar)

Normale Waffen Runen

Waffenrune der Elektrizität, Schaden elektrisch +1 für Waffe
Waffenrune des Feuers, Schaden Feuer +1 für Waffe
Waffenrune der Kälte, Schaden Kälte +1 für Waffe
Waffenrune des Schalls, Schaden Schall +1 für Waffe
Waffenrune der Säure, Schaden Säure +1 für Waffe
Waffenrune des Vampirs, Vamp. Regeneration +1 für Waffe
Waffenrune der negativen Energie, Schaden neg. Energie +1 für Waffe
Waffenrune des Waffenmeisters, Waffe +1 (Schaden + Angriff) für Waffe
Waffenrune des Kampfes, Angriff +2 für Waffe

Starke Waffen Runen

Starke Waffenrune der Elektrizität, Schaden elektrisch +2 für Waffe
Starke Waffenrune des Feuers, Schaden Feuer +2 für Waffe
Starke Waffenrune der Kälte, Schaden Kälte +2 für Waffe
Starke Waffenrune des Schalls, Schaden Schall +2 für Waffe
Starke Waffenrune der Säure, Schaden Säure +2 für Waffe
Starke Waffenrune des Vampirs, Vamp. Regeneration +2 für Waffe
Starke Waffenrune der negativen Energie, Schaden neg. Energie +2 für Waffe
Starke Waffenrune des Waffenmeisters, Waffe +2 (Schaden + Angriff) für Waffe
Starke Waffenrune des Kampfes, Angriff +4 für Waffe

--- RÜSTUNGSSCHMIED ---

(Mindestlevel fehlen zum Teil)

Leichte Rüstung

Kettenhemd

Kupfer Kettenhemd, normale Rüstung
Eisen Kettenhemd, +1 RK
Silber Kettenhemd, +2 RK
Gold Kettenhemd, +2 RK +1 Sockel
Mithral Kettenhemd, +2 RK +2 Sockel
Arandur Kettenhemd, +2 RK +3 Sockel

Mittelschwere Rüstung

Schuppenpanzer

Kupfer Schuppenpanzer, normale Rüstung
Eisen Schuppenpanzer, +1 RK
Silber Schuppenpanzer, +2 RK
Gold Schuppenpanzer, +2 RK +1 Sockel
Mithral Schuppenpanzer, +2 RK +2 Sockel
Arandur Schuppenpanzer, +2 RK +3 Sockel

Kettenpanzer

Kupfer Kettenpanzer, normale Rüstung
Eisen Kettenpanzer, +1 RK
Silber Kettenpanzer, +2 RK
Gold Kettenpanzer, +2 RK +1 Sockel
Mithral Kettenpanzer, +2 RK +2 Sockel
Arandur Kettenpanzer, +2 RK +3 Sockel

Brustplatte

Kupfer Brustplatte, normale Rüstung
Eisen Brustplatte, +1 RK
Silber Brustplatte, +2 RK
Gold Brustplatte, +2 RK +1 Sockel
Mithral Brustplatte, +2 RK +2 Sockel
Arandur Brustplatte, +2 RK +3 Sockel

Schwere Rüstung

Schienenpanzer

Kupfer Schienenpanzer, normale Rüstung
Eisen Schienenpanzer, +1 RK
Silber Schienenpanzer, +2 RK
Gold Schienenpanzer, +2 RK +1 Sockel
Mithral Schienenpanzer, +2 RK +2 Sockel
Arandur Schienenpanzer, +2 RK +3 Sockel

Plattenpanzer

Kupfer Plattenpanzer, normale Rüstung
Eisen Plattenpanzer, +1 RK
Silber Plattenpanzer, +2 RK
Gold Plattenpanzer, +2 RK +1 Sockel
Mithral Plattenpanzer, +2 RK +2 Sockel
Arandur Plattenpanzer, +2 RK +3 Sockel

Ritterrüstung

Kupfer Ritterrüstung, normale Rüstung
Eisen Ritterrüstung, +1 RK
Silber Ritterrüstung, +2 RK (6)
Gold Ritterrüstung, +2 RK +1 Sockel (6)
Mithral Ritterrüstung, +2 RK +2 Sockel
Arandur Ritterrüstung, +2 RK +3 Sockel

Schilde

Leichtes Stahlschild

Leichtes Kupfer Stahlschild, normale Rüstung
Leichtes Eisen Stahlschild, +1 RK
Leichtes Silber Stahlschild, +2 RK
Leichtes Gold Stahlschild, +2 RK +1 Sockel
Leichtes Mithral Stahlschild, +2 RK +2 Sockel
Leichtes Arandur Stahlschild, +2 RK +3 Sockel

Schweres Stahlschild

Schweres Kupfer Stahlschild, normale Rüstung
Schweres Eisen Stahlschild, +1 RK
Schweres Silber Stahlschild, +2 RK
Schweres Gold Stahlschild, +2 RK +1 Sockel (5)
Schweres Mithral Stahlschild, +2 RK +2 Sockel
Schweres Arandur Stahlschild, +2 RK +3 Sockel

Turmschild

Kupfer Turmschild, normale Rüstung
Eisen Turmschild, +1 RK
Silber Turmschild, +2 RK
Gold Turmschild, +2 RK +1 Sockel
Mithral Turmschild, +2 RK +2 Sockel
Arandur Turmschild, +2 RK +3 Sockel

Armschienen

Armschiene gegen Tod

Kupfer Armschiene gegen Tod, einfache Ausrüstung (2)
Eisen Armschiene gegen Tod, Verbesserte Rettungswürfe gegen Tod: +2 (7)
Silber Armschiene gegen Tod, Verbesserte Rettungswürfe gegen Tod: +3 (9)
Gold Armschiene gegen Tod, Verbesserte Rettungswürfe gegen Tod: +3, +1 Sockel (11)
Mithral Armschiene gegen Tod, Verbesserte Rettungswürfe gegen Tod: +3, +2 Sockel (11)

Armschiene gegen Zauber

Kupfer Armschiene gegen Zauber, einfache Ausrüstung (2)
Eisen Armschiene gegen Zauber, Zauberresistenz: 10 (7)
Silber Armschiene gegen Zauber, Zauberresistenz: 18 (11)
Gold Armschiene gegen Zauber, Zauberresistenz: 18, +1 Sockel (12)
Mithral Armschiene gegen Zauber, Zauberresistenz: 18, +2 Sockel (13)

Handschuhe

Handschuhe gegen negative Energie

Kupfer Handschuhe gegen negative Energie, einfache Ausrüstung (2)
Eisen Handschuhe gegen negative Energie, Verbesserte Rettungswürfe: Negative Energie +2 (7)
Silber Handschuhe gegen negative Energie, Verbesserte Rettungswürfe: Negative Energie +3 (9)
Gold Handschuhe gegen negative Energie, Verb. Rettungswürfe: Negative Energie +3 Sockel (11)
Mithral Handschuhe gegen negative Energie, Verb. Rettungsw.: Negative Energie +3 Sockel (11)

Handschuhe gegen Geistesbeeinflussung

Kupfer Handschuhe gegen Geistesbeeinflussung, einfache Ausrüstung (2)
Eisen Handschuhe gegen Geistesbeeinflussung, Verb. Rettungswürfe: Geist beeinflussend +2 (7)
Silber Handschuhe gegen Geistesbeeinflussung, Verb. Rettungswürfe: Geist beeinflussend +3 (9)
Gold Handschuhe gegen Geistesbeeinflussung, Verb. RW: Geist beeinflussend +3, +1 Sockel (11)
Mithral Handschuhe gegen Geistesbeeinflussung, Verb. RW: Geist beeinflussend +3, +2 Sockel (11)

Stiefel

Stiefel des Gewitters

Kupfer Stiefel des Gewitters, einfache Ausrüstung

Eisen Stiefel des Gewitters, 5/- Elektrizität (6)

Silber Stiefel des Gewitters, 10/- Elektrizität (9)

Gold Stiefel des Gewitters, 10/- Elektrizität, +1 Sockel (11)

Mithral Stiefel des Gewitters, 10/- Elektrizität, +2 Sockel (11)

Stiefel des Vulkans

Kupfer Stiefel des Vulkans, einfache Ausrüstung

Eisen Stiefel des Vulkans, 5/- Feuer (6)

Silber Stiefel des Vulkans, 10/- Feuer (9)

Gold Stiefel des Vulkans, 10/- Feuer, +1 Sockel (11)

Mithral Stiefel des Vulkans, 10/- Feuer, +2 Sockel (11)

Stiefel des Winters

Kupfer Stiefel des Winters, einfache Ausrüstung

Eisen Stiefel des Winters, 5/- Kälte (6)

Silber Stiefel des Winters, 10/- Kälte (9)

Gold Stiefel des Winters, 10/- Kälte, +1 Sockel (11)

Mithral Stiefel des Winters, 10/- Kälte, +2 Sockel (11)

Stiefel des Windes

Kupfer Stiefel des Windes, einfache Ausrüstung

Eisen Stiefel des Windes, 5/- Schall (6)

Silber Stiefel des Windes, 10/- Schall (9)

Gold Stiefel des Windes, 10/- Schall, +1 Sockel (11)

Mithral Stiefel des Windes, 10/- Schall, +2 Sockel (11)

Stiefel des Sumpfes

Kupfer Stiefel des Sumpfes, einfache Ausrüstung

Eisen Stiefel des Sumpfes, 5/- Säure (6)

Silber Stiefel des Sumpfes, 10/- Säure (9)

Gold Stiefel des Sumpfes, 10/- Säure, +1 Sockel (11)

Mithral Stiefel des Sumpfes, 10/- Säure, +2 Sockel (11)

Helm

Helm der Menschen

Kupfer Helm der Menschen, einfache Ausrüstung

Eisen Helm der Menschen, +3 Entdecken

Silber Helm der Menschen, +6 Entdecken (8)

Gold Helm der Menschen, +6 Entdecken, +1 Sockel (10)

Mithral Helm der Menschen, +6 Entdecken, +2 Sockel (10)

Helm der Elfen

Kupfer Helm der Elfen, einfache Ausrüstung

Eisen Helm der Elfen, +3 Konzentration

Silber Helm der Elfen, +6 Konzentration (8)

Gold Helm der Elfen, +6 Konzentration, +1 Sockel (10)

Mithral Helm der Elfen, +6 Konzentration, +2 Sockel (10)

Helm der Zwerge

Kupfer Helm der Zwerge, einfache Ausrüstung

Eisen Helm der Zwerge, +3 Provozieren

Silber Helm der Zwerge, +6 Provozieren (8)

Gold Helm der Zwerge, +6 Provozieren, +1 Sockel (10)

Mithral Helm der Zwerge, +6 Provozieren, +2 Sockel (10)

Helm der Halblinge

Kupfer Helm der Halblinge, einfache Ausrüstung

Eisen Helm der Halblinge, +3 Auftreten

Silber Helm der Halblinge, +6 Auftreten (8)

Gold Helm der Halblinge, +6 Auftreten, +1 Sockel (10)

Mithral Helm der Halblinge, +6 Auftreten, +2 Sockel (10)

Helm der Gnome

Kupfer Helm der Gnome, einfache Ausrüstung

Eisen Helm der Gnome, +3 Zauberkunde

Silber Helm der Gnome, +6 Zauberkunde (8)

Gold Helm der Gnome, +6 Zauberkunde, +1 Sockel (10)

Mithral Helm der Gnome, +6 Zauberkunde, +2 Sockel (10)

--- SCHNEIDER ---

(Mindestlevel fehlen zum größten Teil)

Roben

Magier Roben

Hirsch Robe, normale Rüstung

Wolf Robe, +1 RK

Panther Robe, +2 RK

Worg Robe, +2 RK +1 Sockel

Bären Robe, +2 RK +2 Sockel

Tiger Robe, +2 RK +3 Sockel

Leichte Rüstung

Waffenrock

Hirsch Waffenrock, normale Rüstung

Wolf Waffenrock, +1 RK

Panther Waffenrock, +2 RK

Worg Waffenrock. +2 RK, +1 Sockel

Bären Waffenrock. +2 RK, +2 Sockel

Tiger Waffenrock. +2 RK, +3 Sockel

Lederrüstung

Hirsch Lederrüstung. normale Rüstung

Wolf Lederrüstung. +1 RK

Panther Lederrüstung. +2 RK

Worg Lederrüstung. +2 RK, +1 Sockel

Bären Lederrüstung, +2 RK, +2 Sockel

Tiger Lederrüstung, +2 RK, +3 Sockel

Beschlagene Lederrüstung

Beschlagene Hirsch Lederrüstung, normale Rüstung

Beschlagene Wolf Lederrüstung, +1 RK

Beschlagene Panther Lederrüstung, +2 RK

Beschlagene Worg Lederrüstung, +2 RK, +1 Sockel

Beschlagene Bären Lederrüstung, +2 RK, +2 Sockel

Beschlagene Tiger Lederrüstung, +2 RK, +3 Sockel

Mittelschwere Rüstung

Fellrüstung

Hirsch Fellrüstung, normale Rüstung

Wolf Fellrüstung, +1 RK

Panther Fellrüstung, +2 RK

Worg Fellrüstung, +2 RK, +1 Sockel

Bären Fellrüstung, +2 RK, +2 Sockel

Tiger Fellrüstung, +2 RK, +3 Sockel

Schwere Rüstung

Bänderpanzer

Hirsch Bänderpanzer, normale Rüstung

Wolf Bänderpanzer, +1 RK

Panther Bänderpanzer, +2 RK

Worg Bänderpanzer, +2 RK, +1 Sockel

Bären Bänderpanzer, +2 RK, +2 Sockel

Tiger Bänderpanzer, +2 RK, +3 Sockel

Armschienen

Armschiene gegen Kälte

Hirsch Armschiene gegen Kälte, einfache Ausrüstung (2)

Wolf Armschiene gegen Kälte, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +3 (6)

Panther Armschiene gegen Kälte, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5 (9)

Worg Armschiene gegen Kälte, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5, +1 Sockel (10)

Bären Armschiene gegen Kälte, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5, +2 Sockel (11)

Armschiene gegen Elektrizität

Hirsch Armschiene gegen Elektrizität, einfache Ausrüstung (2)

Wolf Armschiene gegen Elektrizität, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +3 (6)

Panther Armschiene gegen Elektrizität, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5 (9)

Worg Armschiene gegen Elektrizität, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5, +1 Sockel (10)

Bären Armschiene gegen Elektrizität, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5, +2 Sockel (11)

Handschuhe

Handschuh gegen Feuer

Hirsch Handschuh gegen Feuer, einfache Ausrüstung (2)

Wolf Handschuh gegen Feuer, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +3 (6)

Panther Handschuh gegen Feuer, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5 (9)

Worg Handschuh gegen Feuer, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5, +1 Sockel (10)

Bären Handschuh gegen Feuer, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5, +2 Sockel (11)

Handschuh gegen Säure

Hirsch Handschuh gegen Säure, einfache Ausrüstung (2)

Wolf Handschuh gegen Säure, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +3 (6)

Panther Handschuh gegen Säure, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5 (9)

Worg Handschuh gegen Säure, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5, +1 Sockel (10)

Bären Handschuh gegen Säure, Verbesserte Rettungswürfe: Kälte +5, +2 Sockel (11)

Umhänge

Umhang des Gewitters

Hirsch Umhang des Gewitters, einfache Ausrüstung

Wolf Umhang des Gewitters, 5/- Elektrizität

Panther Umhang des Gewitters, 10/- Elektrizität

Worg Umhang des Gewitters, 10/- Elektrizität, +1 Sockel

Bären Umhang des Gewitters, 10/- Elektrizität, +2 Sockel

Umhang des Vulkans

Hirsch Umhang des Vulkans, einfache Ausrüstung

Wolf Umhang des Vulkans, 5/- Feuer

Panther Umhang des Vulkans, 10/- Feuer

Worg Umhang des Vulkans, 10/- Feuer, +1 Sockel

Bären Umhang des Vulkans, 10/- Feuer, +2 Sockel

Umhang des Winters

Hirsch Umhang des Winters, einfache Ausrüstung

Wolf Umhang des Winters, 5/- Kälte

Panther Umhang des Winters, 10/- Kälte

Worg Umhang des Winters, 10/- Kälte, +1 Sockel

Bären Umhang des Winters, 10/- Kälte, +2 Sockel

Umhang des Windes

Hirsch Umhang des Windes, einfache Ausrüstung

Wolf Umhang des Windes, 5/- Schall

Panther Umhang des Windes, 10/- Schall

Worg Umhang des Windes, 10/- Schall, +1 Sockel

Bären Umhang des Windes, 10/- Schall, +2 Sockel

Umhang des Sumpfes

Hirsch Umhang des Sumpfes, einfache Ausrüstung

Wolf Umhang des Sumpfes, 5/- Säure

Panther Umhang des Sumpfes, 10/- Säure

Worg Umhang des Sumpfes, 10/- Säure, +1 Sockel

Bären Umhang des Sumpfes, 10/- Säure, +2 Sockel

Gürtel

Gürtel der Hiebresistenz

Hirsch Gürtel der Hiebresistenz, einfache Ausrüstung (2)

Wolf Gürtel der Hiebresistenz, Schadensimmunität: Hieb 15% Immunitätsbonus (8)

Panther Gürtel der Hiebresistenz, Schadensimmunität: Hieb 20% Immunitätsbonus (10)

Worg Gürtel der Hiebresistenz, Schadensimmunität: Hieb 20% Immunitätsbonus (11)

Bären Gürtel der Hiebresistenz, Schadensimmunität: Hieb 20% Immunitätsbonus (12)

Gürtel der Stichresistenz

Hirsch Gürtel der Stichresistenz, einfache Ausrüstung (2)

Wolf Gürtel der Stichresistenz, Schadensimmunität: Stich 15% Immunitätsbonus (8)

Panther Gürtel der Stichresistenz, Schadensimmunität: Stich 20% Immunitätsbonus (10)

Worg Gürtel der Stichresistenz, Schadensimmunität: Stich 20% Immunitätsbonus (11)

Bären Gürtel der Stichresistenz, Schadensimmunität: Stich 20% Immunitätsbonus (12)

Gürtel der Wuchtresistenz

Hirsch Gürtel der Wuchtresistenz, einfache Ausrüstung (2)

Wolf Gürtel der Hiebresistenz, Schadensimmunität: Wucht 15% Immunitätsbonus (8)

Panther Gürtel der Wuchtresistenz, Schadensimmunität: Wucht 20% Immunitätsbonus (10)

Worg Gürtel der Wuchtresistenz, Schadensimmunität: Wucht 20% Immunitätsbonus (11)

Bären Gürtel der Wuchtresistenz, Schadensimmunität: Wucht 20% Immunitätsbonus (12)

Stiefel

Stiefel der Menschen

Hirsch Stiefel der Menschen, einfache Ausrüstung

Wolf Stiefel der Menschen, +3 Überleben

Panther Stiefel der Menschen, +6 Überleben

Worg Stiefel der Menschen, +6 Überleben, +1 Sockel (10)

Bären Stiefel der Menschen, +6 Überleben, +2 Sockel (10)

Stiefel der Elfen

Hirsch Stiefel der Elfen, einfache Ausrüstung

Wolf Stiefel der Elfen, +3 Leise Bewegen

Panther Stiefel der Elfen, +6 Leise Bewegen

Worg Stiefel der Elfen, +6 Leise Bewegen, +1 Sockel (10)

Bären Stiefel der Elfen, +6 Leise Bewegen, +2 Sockel (10)

Stiefel der Zwerge

Hirsch Stiefel der Zwerge, einfache Ausrüstung

Wolf Stiefel der Zwerge, +3 Parieren

Panther Stiefel der Zwerge, +6 Parieren

Worg Stiefel der Zwerge, +6 Parieren, +1 Sockel (10)

Bären Stiefel der Zwerge, +6 Parieren, +2 Sockel (10)

Stiefel der Halblinge

Hirsch Stiefel der Halblinge, einfache Ausrüstung

Wolf Stiefel der Halblinge, +3 Turnen

Panther Stiefel der Halblinge, +6 Turnen

Worg Stiefel der Halblinge, +6 Turnen, +1 Sockel (10)

Bären Stiefel der Halblinge, +6 Turnen, +2 Sockel (10)

Stiefel der Gnome

Hirsch Stiefel der Gnome, einfache Ausrüstung

Wolf Stiefel der Gnome, +3 Verstecken

Panther Stiefel der Gnome, +6 Verstecken

Worg Stiefel der Gnome, +6 Verstecken, +1 Sockel (10)

Bären Stiefel der Gnome, +6 Verstecken, +2 Sockel (10)

--- SCHREIBER ---

(Mindestlevel Fehlen)

Schriftrollen für Arkane Zauber

Arkane Zauber Level 0

Aufblitzen
Benommenheit
Kältestrahl
Licht
Resistenz
Säurespritzer

Arkane Zauber Level 1

Brennende Hände
Dämmersicht
Elementen trotzen
Furcht auslösen
Identifizieren
Kreatur herbeizaubern I
Magierüstung
Magische Waffe
Magisches Geschoss
Person bezaubern
Person vergrößern
Rascher Rückzug
Schild
Schlaf
Schmieren
Schockgriff
Schutz vor Gesinnung
Schwächestrahl
Sprühende Farben
Untote entdecken
Zielsicherer Schlag

Arkane Zauber Level 2

Adlerhafte Pracht
Ausdauer des Bären
Balagarns Eisenhorn
Blind- und Taubheit verursachen
Blindsicht
Bärenstärke
Dunkelheit
Elementen widerstehen
Entzünden
Erschrecken
Falsches Leben
Flammenwaffe
Feuerexplosion
Gedlees Blitzring
Geisterhaftes Antlitz
Ghulhand
Katzenhafte Anmut
Klopfen
Kreatur herbeizaubern II
Melfs Säurepfeil
Schutz vor Pfeilen
Schwacher Bann
Spiegelbilder
Spinnennetz
Tashas Fürchterlicher Lachanfall
Tödliche Rüstung
Unsichtbares sehen
Unsichtbarkeit
Verschlagenheit des Fuchses
Weisheit der Eule
Windstoß
Wolke der Fassungslosigkeit

Arkane Zauber Level 3

Blitz
Feuerball
Flammenpfeil
Hast
Heldenmut
Hellhören/Hellsehen
Kampfrausch
Kreatur herbeizaubern III
Mächtige Magische Waffe
Magie bannen
Mestils Säureodem
Person festhalten
Schärfen
Schillernder Ball
Schutz vor Energien
Schutzkreis gegen Gesinnung
Sphäre der Unsichtbarkeit
Spinnenhaut
Standort vortäuschen
Stinkende Wolke
Tiefschlaf
Vampirgriff
Verbesserte Magierrüstung
Verlangsamen
Waffe des schweren Schlages

Arkane Zauber Level 4

Ansteckung
Eissturm
Elementarschild
Entkräftung
Evards Schwarze Tentakel
Feuerwand
Fluch
Fluch brechen
Furcht
Isaacs Schwacher Geschosshagel
Kreatur herbeizaubern IV
Mächtige Unsichtbarkeit
Monster bezaubern
Schattenbeschwörung
Schwache Magische Bresche
Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit
Schwächster Schutzmantel
Selbstverwandlung
Steinhaut
Tiefe Verzweiflung
Tödliches Phantom
Tote beleben
Verwirrung
Zauberresistenz abschätzen

Arkane Zauber Level 5

Ätzende Sphäre
Bigbys Behindernde Hand
Flächenbrand
Fortschicken
Gedankennebel
Kältekegel
Kreatur herbeizaubern V
Mächtige Feuerexplosion
Monster festhalten
Person beherrschen
Schleier der Flammen
Schwache Gedankenleere
Schwacher Bindender Ruf
Schwacher Schutzmantel
Schwachsinn
Todeswolke

Arkane Zauber Level 6

Ätherisches Antlitz
Auflösung
Bigbys Kräftige Hand
Bindender Ruf
Fleisch zu Stein
Großer Heldenmut
Isaacs Mächtiger Geschosshagel
Kreatur herbeizaubern VI
Kugel der Unverwundbarkeit
Kugelblitz
Mächtige Magie bannen
Mächtige Magische Bresche
Mächtige Steinhaut
Sagenkunde
Säurenebel
Stein zu Fleisch
Steinkörper
Tensors Umwandlung
Tod den Untoten
Todeskreis
Untote erschaffen
Wahrer Blick

Arkane Zauber Level 7

Ätherischer Ausflug
Bigbys Zugreifende Hand
Energieimmunität
Finger des Todes
Höhere Schattenbeschwörung
Kreatur herbeizaubern VII
Massen-"Person festhalten"
Mordenkainens Schwert
Regenbogenspiel
Schattenschild
Schutzmantel
Spätzündender Feuerball
Untote befehligen
Verbannung

Arkane Zauber Level 8

Bigbys Geballte Faust
Eiserner Körper
Flammende Wolke
Gedankenleere
Kreatur herbeizaubern VIII
Mächtiger Bindender Ruf
Mächtigere Untote erschaffen
Massen-"Monster bezaubern"
Massenblind- und Taubheit verursachen
Polarstrahl
Schutz vor Zaubern
Schwarzstab
Sonnenfeuer
Verdorren
Vorahnung
Wort der Macht: Betäubung

Arkane Zauber Level 9

Äthergestalt
Bigbys Zerdrückende Hand
Entzug von Lebenskraft
Gestaltwandel
Kreatur herbeizaubern IX
Mächtiger Schutzmantel
Massen-"Monster festhalten"
Meteoritenschwarm
Monster beherrschen
Mordenkainens Auftrennung
Schatten
Tor
Unheimliches Schicksal
Wehgeschrei der Todesfee
Wort der Macht: Tod

--- TRANKMISCHER ---

(Mindestlevel fehlen)

Tränke

Einfacher Trank (1-4)

Adlerhafte Pracht (3), wie der Zauber
Bärenstärke (3), wie der Zauber
Beistand (3), wie der Zauber
Eiserner Magen (2), wie der Zauber
Katzenhafte Anmut (3), wie der Zauber
Leichte Wunden heilen (2), wie der Zauber
Mittelschwere Wunden heilen (3), wie der Zauber
Rindenhaut (3), wie der Zauber
Segnen (2), wie der Zauber
Teilweise Genesung (3), wie der Zauber
Tödliche Rüstung (3), wie der Zauber
Unsichtbarkeit (3), wie der Zauber
Verschlagenheit des Fuchses (3), wie der Zauber
Weisheit der Eule (3), wie der Zauber

Normaler Trank (5-8)

Blind- und Taubheit kurieren (5), wie der Zauber
Genesung (7), wie der Zauber
Gift neutralisieren (5), wie der Zauber
Hast (5), wie der Zauber
Krankheit Kurieren (5), wie der Zauber
Kritische Wunden heilen (7), wie der Zauber
Leichte Wunden heilen (5), wie der Zauber
Mittelschwere Wunden heilen (6), wie der Zauber
Rindenhaut (6), wie der Zauber
Schwere Wunden heilen (5), wie der Zauber
Sagenkunde (5), wie der Zauber
Tarnung (5), wie der Zauber

Starker Trank (9-12)

Adlerhafte Pracht (10), wie der Zauber
Bärenstärke (10), wie der Zauber
Hast (10), wie der Zauber
Heilung (11), wie der Zauber
Katzenhafte Anmut (10), wie der Zauber
Kritische Wunden heilen (12), wie der Zauber
Mittelschwere Wunden heilen (10), wie der Zauber
Rindenhaut (12), wie der Zauber
Schwere Wunden heilen (10), wie der Zauber
Verschlagenheit des Fuchses (10), wie der Zauber
Weisheit der Eule (10), wie der Zauber

Mächtiger Trank (13-16)

Adlerhafte Pracht (15), wie der Zauber
Bärenstärke (15), wie der Zauber
Katzenhafte Anmut (15), wie der Zauber
Kritische Wunden heilen (15), wie der Zauber
Schwere Wunden heilen (15), wie der Zauber
Verschlagenheit des Fuchses (15), wie der Zauber
Vollständige Genesung (13), wie der Zauber
Weisheit der Eule (15), wie der Zauber

Waffenöl

Einfaches Waffenöl (1-4)

Flammenwaffe (3), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Magische Waffe (2), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Waffe weihen (3), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird

Normales Waffenöl (5-8)

Heiliges Schwert (7), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Mächtige Magische Waffe (5), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Schärfen (5), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Zielsicherer Schlag (5), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird

Starkes Waffenöl (9-12)

Flammenwaffe (10), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Mächtige Magische Waffe (10), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Schärfen (10), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird

Mächtiges Waffenöl (13-16)

Heiliges Schwert (15), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Mächtige Magische Waffe (15), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird

Übermächtiges Waffenöl (17-20)

Flammenwaffe (17), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Heiliges Schwert (17), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird
Schärfen (17), wie der Zauber, 1%-Chance, daß die Waffe unbrauchbar wird

Duftöl

Normales Duftöl

Normales Duftöl der Lliira, +2 Auftreten für 6 Stunden
Normales Duftöl der Shar, +2 Bluffen 6 Stunden
Normales Duftöl des Oghma, +2 Diplomatie 6 Stunden
Normales Moschusöl des Tempus, +2 Einschüchtern 6 Stunden
Normales Moschusöl des Cyric, +2 Provozieren 6 Stunden
Normales Aromaöl der Mystra, +2 Konzentration 6 Stunden

Starkes Duftöl

Starkes Duftöl der Lliira, +4 Auftreten 6 Stunden
Starkes Duftöl der Shar, +4 Bluffen 6 Stunden
Starkes Duftöl des Oghma, +4 Diplomatie 6 Stunden
Starkes Moschusöl des Tempus, +4 Einschüchtern 6 Stunden
Starkes Moschusöl des Cyric, +4 Provozieren 6 Stunden
Starkes Aromaöl der Mystra, +4 Konzentration 6 Stunden
