

Name	Rezept-Art	Benötigte Materialien	mind ST	Schaden	Attribut	Ini	Typ
Armbrust (klein)	Schreinerei	8 Holz	6 / 3	-1	GE	3/2	Armbrust
Armbrust (mittel)	Schreinerei	10 Holz	6	1	GE	2	Armbrust
Armbrust (groß)	Schreinerei	12 Holz	9	3	GE	3	Armbrust
Kurzbogen	Schreinerei	3 Holz	3	-1	GE	-1	Bogen
Langbogen	Schreinerei	4 Holz	4	0	GE	-1	Bogen
Kompostitbogen (kurz)	Schreinerei	3 Holz	7	1	GE	-1	Bogen
Kompostitbogen (lang)	Schreinerei	4 Holz	8	2	GE	0	Bogen
Einhand-Axt	Schmieden	2 Holz, 4 Erz	2	0	GE	0	Axt, Wurfwaffe
Axt	Schmieden	3 Holz, 6 Erz	2/6	1	GE / ST	0/-1	Axt
Zweihand-Axt	Schmieden	4 Holz, 8 Erz	6	2	ST	-1	Axt
Dolch	Schmieden	1 Erz	-	-2	GE	2	Kurze Klingenwaffe, Wurfwaffe, Stichwaffe
Kurzschwert	Schmieden	1 Holz, 3 Erz	-	-1	GE	1	Kurze Klingenwaffe
Bastartschwert	Schmieden	2 Holz, 6 Erz	4	0/1	GE/ ST	0	Lange Klingenwaffe
Langschwert	Schmieden	2 Holz, 8 Erz	5	1	ST	0	Lange Klingenwaffe
Zweihänder	Schmieden	2 Holz, 10 Erz	6	2	ST	0	Lange Klingenwaffe
Stab	Schreinerei	4 Holz, 2 Erz	-	-1	ST/ GE	1	Stangenwaffe
Speer	Schmieden	6 Holz, 2 Erz	-	0	ST/ GE	0	Stangenwaffe, Wurfwaffe
Hellebarde	Schmieden	7 Holz, 3 Erz	-	1	ST	-1	Stangenwaffe
Flegel	Schreinerei	3 Holz, 4 Erz	-	1	ST	0	Wuchtwaffe
Morgenstern	Schmieden	2 Holz, 4 Erz	-	1	ST	0	Wuchtwaffe
Kriegshammer	Schmieden	2 Holz, 5 Erz	-	1	ST	0	Wuchtwaffe
Zauberstab	Schreinerei	2 magisches Holz	-	-	-	-	-
Chakram	Schreinerei	1 Erz, 1 Leder	-	-2	GE	3	Faust, Wurfwaffe
Kampfhandschuhe	Schneiderei	2 Leder	-	0	ST	2	Faust

Name	Rezept-Art	Benötigte Materialien	mind ST	+Rüstung	Manöver	Besonderes	Verzauberungswert
Faustschild	Schmieden	6 Erz	2	1	-1	-	0
Rundschild	Schmieden	10 Erz	3	2	-2	-	0
Drachenschild	Schmieden	16 Erz	5	2,5	-3	-	0
Turmschild	Schmieden	20 Erz	6	3	-4	-	0
Halbe Kettenrüstung	Schmieden	5 Erz	3	5,5	0	-	0
Kettenrüstung	Schmieden	8 Erz	4	6	-1	-	0
Halb-Platten Rüstung	Schmieden	9 Erz	5	7	-2	-	0
Plattenpanzer	Schmieden	15 Erz	6	7,5	-3	-	0
Ritterrüstung	Schmieden	20 Erz	7	8	-4	-	0
Robe	Schneiderei	10 Stoff	-	4	0	-	3
Kleidung	Schneiderei	15 Stoff	-	5	1	-	1
Lederrüstung	Schneiderei	20 Leder	-	6	0	-	0
Weste	Schneiderei	15 Leder	-	5	1	-	2
Scherpe	Schneiderei	5 Stoff	-	0	1	-	0
Gürtel	Schneiderei	5 Leder	-	1	0	Max Traggewicht +5	0
Cape	Schneiderei	7 Stoff	-	0	0	-	3
Umhang	Schneiderei	7 Stoff	-	0	1	-	2
Umhang	Schneiderei	7 Leder	-	1	0	-	2

Waffenbestandteile

Gegenstand	Typ	Schadenmalus	kg pro Barren	Besonderes	Bonus beim Erstellen	Rohwert	Magisch?
Eisen	Erz	-1	1	-	2	4 TT	Nein
Halan	Erz	-2	0,8	5% Chance pro Barren einen eingehenden Zauber zu absorbieren	0	100 TT	Ja
Latrium	Erz	-1	1,5	Entzieht dem Gegner bei jeden Treffer 1 TP pro Barren	-1	120 TT	Nein
Mithril	Erz	0	1,2	+1 Initiative, Kann einen Zauber speichern (Rang = Barrenmenge)	0	80 TT	Ja
Stahl	Erz	0	1,2	-	1	8 TT	Nein
Titan	Erz	0	0,6	+1 Ini	0	50 TT	Nein
Feuerblut	Erz	0	1	+1 KB	-1	120 TT	Nein
Isrin	Erz	0	1	+1 Schaden (Gift, Steigernd durch Treffer)	-1	500 TT	Nein
Kryll	Erz	1	1	+1 Ini	0	300 TT	Nein
Mandorian	Erz	0	1	+1 Zauberresistenz	-1	750 TT	Ja
Esche	Holz	0	0,5	-	0	2 TT	Nein
Eibe	Holz	0	0,5	Gewicht - 30 %, -1 mindST	0	3 TT	Nein
Robine	Holz	1	0,5	-	0	7 TT	Nein
Ulme	Holz	0	0,5	Ini -1	0	5 TT	Nein
Weymouth	Holz	0	0,5	Kann für Zauberstäbe verwendet werden, Kann 1 Zauber (Rang egal) speichern	0	60 TT	Ja
Ashya	Holz	0	0,5	+1 KB	0	24 TT	Nein
Knorholz	Holz	1	0,5	-	0	9 TT	Nein
Mamoreiche	Holz	-	0,5	3x Täglich 1 Zauber mit Rang 1, Nur Zauberstäbe	0	12 TT	Ja
Schildholz	Holz	-	0,5	3x Täglich 1 Zauber mit Rang 2, Nur Zauberstäbe	0	24 TT	Ja
Silberbaum	Holz	-	0,5	20 MP Täglich zusätzlich auf Zauber	0	120 TT	Ja

Rüstungsbestandteile

Gegenstand	Typ	Rüstung pro Einheit	kg pro Einheit	Besonderes	Bonus beim Erstellen	Manöver-Malus	Rohwert
Eisen	Erz	0,1	1	-	2	0,1	4 TT
Halan	Erz	0,05	0,8	Aborbiert max Rang (=Barren) Zauber am Tag	0	0,1	100 TT
Latrium	Erz	0,2	1,5	Heilt pro Barren und Runde 1 TP pro 5 Barren	-1	0,1	120 TT
Mithril	Erz	0,15	1,2	1 Verzauberungspunkt je 10 Barren	0	0	80 TT
Stahl	Erz	0,15	1,2	-	1	0,1	8 TT
Titan	Erz	0,15	0,6	-	0	0	50 TT
Kryll	Erz	0,1	1	-	0	0,04	300 TT
Tricel	Erz	0,2	1	-	0	0,1	250 TT
Mandorian	Erz	0,1	1	+2 Zauberresistenz	-1	0,1	750 TT
Stoff	Stoff	0	0,1	-	1	0	33 MU
Jute	Stoff	0	0,08	Absorbiert Max Rang = Stoffe am Tag	0	0	4 KL
Seide	Stoff	0	0,05	+2 Zauberresistenz	1	0	7 KL
Leinen	Stoff	0	1,2	+1 MP-Regeneration am Tag	-1	0	5 KL
Rohleder	Leder	0	0,5	-	1	0	45 MU
Pelz	Leder	0	0,6	Heilt pro 5 Leder 1 TP pro Runde	0	0	6 KL
Wildleder	Leder	0	0,8	+1 Manöver pro 10 Leder	-1	0	1 TT

Verzauberung

Waffenverzauberung	Stäbe/Kristalle:	Anbringkosten	Verzauberwert	
1-5 = 1 Ladung	1-5 = 3 Ladung	Kristallsplitter	5 KL	1 + 5 MP
6-10 = 2 Ladungen	6-10 = 5 Ladungen	Bernstein	4 GF	1 Widerstand (5) gegen Krankheiten
11-15 = 3 Ladungen	11-15 = 8 Ladungen	Amethyst	2 GF	1 + 2 Wahrnehmung
16-20 = 4 Ladungen	16-20 = 10 Ladungen	Saphir	25 GF	2 + 1 MP pro Mag Entwl.
Über 21 = 5 Ladungen	Über 21 = 13 Ladungen	Rubin	50 GF	2 + 1 TP pro Level
		Opal	70 GF	2 + 1 Auf Zauberlisten
		Diamant	12.500 GF	2 Immunität gegen alle Krankheiten + Gifte
				Rang 1 - +1 GF pro Ladung
				Rang 2 - +2 GF pro Ladung
				Rang 3 - +4 GF pro Ladung
				Rang 4 - +8 GF pro Ladung
				Rang 5 - +16 GF pro Ladung
				Rang 6 - +32 GF pro Ladung
				Rang 7 - +64 GF pro Ladung
				Rang 8 - +128 GF pro Ladung
				Rang 9 - +256 GF pro Ladung
				Rang10- +512 GF pro Ladung