

Typ	Maximalwert	Geschwindigkeit
Schwert	15-22 Schaden	1,33 Sekunden pro Angriff
Axt	6-28 Schaden	1,33 Sekunden pro Angriff
Hammer	19-35 Schaden	1,75 Sekunden pro Angriff
Bogen	15-28 Schaden	siehe Bogen
Dolch	7-17 Schaden	1,33 Sekunden pro Angriff (1,00 Sekunden bei Dolchbeherrschung 16)
Stab	11-22 Schaden +10 Energie	1,75 Sekunden pro Angriff
Zauberstab	11-22 Schaden	1,75 Sekunden pro Angriff
Schild	16 Rüstung	-
Fokus	+12 Energie	-

Bogentyp	Angriffszeit (s)	Reichweite (m)	Flugzeit (s)	Rüstungsdurchschlag (%)
Flachbogen	2	85	1	-
Langbogen	2,4	85	0,75	-
Sturmbogen				
Hornbogen	2,7	70	0,75	10
Elfenbeinbogen				
Schattenbogen				
Kompositbogen	2,4	70	0,5	-
Todesbogen				
Recurvebogen				
Ewigkeitsbogen				
Kurzbogen	2	55	0,65	-
Halbmond				

Axt

Präfixe (Axtstiele)

Hitze-...	Feuerschaden
Schock-...	Blitzschaden
Eis-...	Eisschaden
Ebon-...	Erdschaden
Stachel-...	Erhöht die Blutungsdauer beim Gegner um 33%
Verkrüppelungs-...	Erhöht die Verkrüppelungsdauer beim Gegner um 33%
Grausamkeits-...	Erhöht die Dauer einer tiefen Wunde beim Gegner um 33%
Schweregewichts-...	Erhöht die Schwächedauer beim Gegner um 33%
Giftmörder-...	Erhöht die Giftdauer beim Gegner um 33%
Zorn-...	Doppeltes Adrenalin bei Treffer (1-10% Chance)
Vampir-...	Lebenspunkte entziehen: pro Treffer 1-3 Lebensregeneration: -1
Eifer-...	Energiegewinn bei Treffer: 1 Energiergeneration: -1
Trenn-...	Rüstungsdurchdringung +20% (1-20% Chance)

Suffixe (Axtgriffe)

...der Verteidigung	Rüstung +4-5
...der Abwehr	Rüstung +4-7 (gegen Elementarattacken)
...der Zuflucht	Rüstung +4-7 (gegen physische Attacken)
...der Verzauberung	Verlängert Verzauberungen um 10-20%
...der Tapferkeit	Lebenspunkte +20-30
...der Charrtötung	Schaden +1-20% (gegen Charr)
...des Todesfluchs	Schaden +1-20% (gegen Untote)
...der Zwergentötung	Schaden +1-20% (gegen Zwerge)
...der Riesentötung	Schaden +1-20% (gegen Riesen)
...des Gehölzschnitts	Schaden +1-20% (gegen Pflanzen)
...der Skelettötung	Schaden +1-20% (gegen Skelette)
...der Tengutötung	Schaden +1-20% (gegen Tengu)
...der Trolltötung	Schaden +1-20% (gegen Trolle)
...der Axtbeherrschung	Axtbeherrschung +1 (1-20% Chance bei verwenden von Fertigkeiten)

Sonstiges

-	Schaden +10-15%, -10Rüstung (während des Angriffs) / -5 Energie / -1 Lebensregeneration / -1 Energiergeneration
-	Schaden +10-20% (solange Lebenspunkten unter 50% verhext)
-	Schaden +10-15% (solange Lebenspunkte über 50% verzaubert in einer Haltung)
-	Schaden +10-15% (gegen verhexte Gegner)
-	Energie +5

Bogen

Präfixe (Bogensehnen)

Hitze-...	Feuerschaden
Schock-...	Blitzschaden
Eis-...	Eisschaden
Ebon-...	Erdschaden
Giftmörder-...	Erhöht die Giftdauer beim Gegner um 33%
Vampir-...	Lebenspunkte entziehen: pro Treffer 1-5 Lebensregeneration: -1
Eifer-...	Energiegewinn bei Treffer: 1 Energierregeneration: -1
Trenn-...	Rüstungsdurchdringung +20% (1-20% Chance)

Suffixe (Bogengriffe)

...der Verteidigung	Rüstung +4-5
...der Abwehr	Rüstung +4-7 (gegen Elementarattacken)
...der Zuflucht	Rüstung +4-7 (gegen physische Attacken)
...der Verzauberung	Verlängert Verzauberungen um 10-20%
...der Tapferkeit	Lebenspunkte +20-30
...der Charrtötung	Schaden +1-20% (gegen Charr)
...des Todesfluchs	Schaden +1-20% (gegen Untote)
...der Zwergentötung	Schaden +1-20% (gegen Zwerge)
...der Riesentötung	Schaden +1-20% (gegen Riesen)
...des Gehölzschnitts	Schaden +1-20% (gegen Pflanzen)
...der Skelettötung	Schaden +1-20% (gegen Skelette)
...der Tengutötung	Schaden +1-20% (gegen Tengu)
...der Trolltötung	Schaden +1-20% (gegen Trolle)
...der Treffsicherheit	Treffsicherheit +1 (1-20% Chance bei verwenden von Fertigkeiten)

Sonstiges

-	Schaden +10-15%, -10Rüstung (während des Angriffs) / -5 Energie / -1 Lebensregeneration / -1 Energierregeneration
-	Schaden +10-20% (solange Lebenspunkten unter 50% verhext)
-	Schaden +10-15% (solange Lebenspunkte über 50% verzaubert in einer Haltung)
-	Schaden +10-15% (gegen verhexte Gegner)
-	Energie +5

Hammer

Präfixe (Hammerstiele)

Hitze-...	Feuerschaden
Schock-...	Blitzschaden
Eis-...	Eisschaden
Ebon-...	Erdschaden
Grausamkeits-...	Erhöht die Dauer einer Tiefen Wunde beim Gegner um 33%
Schergewichts-...	Erhöht die Schwächedauer beim Gegner um 33%
Zorn-...	Doppeltes Adrenalin bei Treffer (1-10% Chance)
Vampir-...	Lebenspunkte entziehen: pro Treffer 1-5 Lebensregeneration: -1
Eifer-...	Energiegewinn bei Treffer: 1 Energier regeneration: -1
Trenn-...	Rüstungsdurchdringung +20% (1-20% Chance)

Suffixe (Hammergriffe)

...der Verteidigung	Rüstung +4-5
...der Abwehr	Rüstung +4-7 (gegen Elementarattacken)
...der Zuflucht	Rüstung +4-7 (gegen physische Attacken)
...der Verzauberung	Verlängert Verzauberungen um 10-20%
...der Tapferkeit	Lebenspunkte +20-30
...der Charrtötung	Schaden +1-20% (gegen Charr)
...des Todesfluchs	Schaden +1-20% (gegen Untote)
...der Zwergentötung	Schaden +1-20% (gegen Zwerge)
...der Riesentötung	Schaden +1-20% (gegen Riesen)
...des Gehölzschnitts	Schaden +1-20% (gegen Pflanzen)
...der Skelettötung	Schaden +1-20% (gegen Skelette)
...der Tengutötung	Schaden +1-20% (gegen Tengu)
...der Trolltötung	Schaden +1-20% (gegen Trolle)
...der Hammerbeherrschung	Hammerbeherrschung +1 (1-20% Chance bei verwenden von Fertigkeiten)

Sonstiges

-	Schaden +10-15%, -10Rüstung (während des Angriffs) / -5 Energie / -1 Lebensregeneration / -1 Energier generation
-	Schaden +10-20% (solange Lebenspunkten unter 50% verhext)
-	Schaden +10-15% (solange Lebenspunkte über 50% verzaubert in einer Haltung)
-	Schaden +10-15% (gegen verhexte Gegner)
-	Energie +5

Schwert

Präfixe (Schwertheft)

Hitze-...	Feuerschaden
Schock-...	Blitzschaden
Eis-...	Eisschaden
Ebon-...	Erdschaden
Stachel-...	Erhöht die Blutungsdauer beim Gegner um 33%
Verkrüppelungs-...	Erhöht die Verkrüppelungsdauer beim Gegner um 33%
Grausamkeits-...	Erhöht die Dauer einer tiefen Wunde beim Gegner um 33%
Giftmörder-...	Erhöht die Giftdauer beim Gegner um 33%
Zorn-...	Doppeltes Adrenalin bei Treffer (1-10% Chance)
Vampir-...	Lebenspunkte entziehen: pro Treffer 1-3 Lebensregeneration: -1
Eifer-...	Energiegewinn bei Treffer: 1 Energiergeneration: -1
Trenn-...	Rüstungsdurchdringung +20% (1-20% Chance)

Suffixe (Schwertknäufe)

...der Verteidigung	Rüstung +4-5
...der Abwehr	Rüstung +4-7 (gegen Elementarattacken)
...der Zuflucht	Rüstung +4-7 (gegen physische Attacken)
...der Verzauberung	Verlängert Verzauberungen um 10-20%
...der Tapferkeit	Lebenspunkte +20-30
...der Charrtötung	Schaden +1-20% (gegen Charr)
...des Todesfluchs	Schaden +1-20% (gegen Untote)
...der Zwergentötung	Schaden +1-20% (gegen Zwerge)
...der Riesentötung	Schaden +1-20% (gegen Riesen)
...des Gehölzschnitts	Schaden +1-20% (gegen Pflanzen)
...der Skelettötung	Schaden +1-20% (gegen Skelette)
...der Tengutötung	Schaden +1-20% (gegen Tengu)
...der Trolltötung	Schaden +1-20% (gegen Trolle)
...der Schwertbeherrschung	Schwertbeherrschung +1 (1-20% Chance bei verwenden von Fertigkeiten)

Sonstiges

-	Schaden +10-15%, -10Rüstung (während des Angriffs) / -5 Energie / -1 Lebensregeneration / -1 Energiergeneration
-	Schaden +10-20% (solange Lebenspunkte unter 50% verhext)
-	Schaden +10-15% (solange Lebenspunkte über 50% verzaubert in einer Haltung)
-	Schaden +10-15% (gegen verhexte Gegner)
-	Energie +5

Dolch

Präfixe (Dolchangel)

Hitze-...	Feuerschaden
Schock-...	Blitzschaden
Eis-...	Eisschaden
Ebon-...	Erdschaden
Stachel-...	Erhöht die Blutungsdauer beim Gegner um 33%
Verkrüppelungs-...	Erhöht die Verkrüppelungsdauer beim Gegner um 33%
Grausamkeits-...	Erhöht die Dauer einer tiefen Wunde beim Gegner um 33%
Giftmörder-...	Erhöht die Giftdauer beim Gegner um 33%
Zorn-...	Doppeltes Adrenalin bei Treffer (1-10% Chance)
Vampir-...	Lebenspunkte entziehen: pro Treffer 1-3 Lebensregeneration: -1
Eifer-...	Energiegewinn bei Treffer: 1 Energiergeneration: -1
Trenn-...	Rüstungsdurchdringung +20% (1-20% Chance)

Suffixe (Dolchgriff)

...der Verteidigung	Rüstung +4-5
...der Abwehr	Rüstung +4-7 (gegen Elementarattacken)
...der Zuflucht	Rüstung +4-7 (gegen physische Attacken)
...der Verzauberung	Verlängert Verzauberungen um 10-20%
...der Tapferkeit	Lebenspunkte +20-30
...der Charrtötung	Schaden +1-20% (gegen Charr)
...des Todesfluchs	Schaden +1-20% (gegen Untote)
...der Zwergentötung	Schaden +1-20% (gegen Zwerge)
...der Riesentötung	Schaden +1-20% (gegen Riesen)
...des Gehölzschnitts	Schaden +1-20% (gegen Pflanzen)
...der Skelettötung	Schaden +1-20% (gegen Skelette)
...der Tengutötung	Schaden +1-20% (gegen Tengu)
...der Trolltötung	Schaden +1-20% (gegen Trolle)
...der Dolchbeherrschung	Dolchbeherrschung +1 (1-20% Chance bei verwenden von Fertigkeiten)

Sonstiges

-	Schaden +10-15%, -10Rüstung (während des Angriffs) / -5 Energie / -1 Lebensregeneration / -1 Energiergeneration
-	Schaden +10-20% (solange Lebenspunkten unter 50% verhext)
-	Schaden +10-15% (solange Lebenspunkte über 50% verzaubert in einer Haltung)
-	Schaden +10-15% (gegen verhexte Gegner)
-	Energie +5

Stab

Präfixe (Stabköpfe)

Verteidigungs-...	Rüstung +4-5
Einblick-...	Energie +2-5
Rüstigkeits-...	Lebenspunkte +10-30

Suffixe (Stabhüllen)

...der Verteidigung	Rüstung +4-5
...der Abwehr	Rüstung +4-7 (gegen Elementarattacken)
...der Zuflucht	Rüstung +4-7 (gegen physische Attacken)
...der Verzauberung	Verlängert Verzauberungen um 10-20%
...der Tapferkeit	Lebenspunkte +20-30
...der Charrtötung	Schaden +1-20% (gegen Charr)
...des Todesfluchs	Schaden +1-20% (gegen Untote)
...der Zwergentötung	Schaden +1-20% (gegen Zwerge)
...der Riesentötung	Schaden +1-20% (gegen Riesen)
...des Gehölzschnitts	Schaden +1-20% (gegen Pflanzen)
...der Skelettötung	Schaden +1-20% (gegen Skelette)
...der Tengutötung	Schaden +1-20% (gegen Tengu)
...der Trolltötung	Schaden +1-20% (gegen Trolle)
...der *Attributname*	+1 Bonus auf das Attribut (bei Benutzung einer Fertigkeit dieses Attributs)

Sonstiges

-	Erhöht die Zaubergeschwindigkeit von *Attribut* Fähigkeiten (1-20% Chance)
-	Erhöht die Aufladegeschwindigkeit von *Attribut* Fähigkeiten (1-20% Chance)
-	Erhöht die Zaubergeschwindigkeit (1-10% Chance)
-	Erhöht die Aufladegeschwindigkeit (1-10% Chance)
-	Schnelle Erholung von Bluten / Blind / Benommen / Tiefe Wunde / Krank / Gift / Schwäche
-	Energie +5 (Wenn Lebenspunkte über 50%)

Zauberstab

-	Erhöht die Zaubergeschwindigkeit von *Attribut* Fähigkeiten (1-20% Chance)
-	Erhöht die Aufladegeschwindigkeit von *Attribut* Fähigkeiten (1-20% Chance)
-	Erhöht die Zaubergeschwindigkeit (1-10% Chance)
-	Erhöht die Aufladegeschwindigkeit (1-10% Chance)
-	+1-5 Energie (solange: Lebenspunkten unter 50% Lebenspunkte über 50% verzaubert verhext in einer Haltung)
-	+13-15 Energie, -1 Energieregeneration

Artefakte/Foki

-	Erhöht die Zaubergeschwindigkeit von *Attribut* Fähigkeiten (1-20% Chance)
-	Erhöht die Aufladegeschwindigkeit von *Attribut* Fähigkeiten (1-20% Chance)
-	Erhöht die Zaubergeschwindigkeit (1-10% Chance)
-	Erhöht die Aufladegeschwindigkeit (1-10% Chance)
-	Lebenspunkte +20-30
-	Lebenspunkte +15-45 (solange Verzaubert / Verhext)
-	+13-15 Energie, -1 Energieregeneration
-	Rüstung +4-8 (gegen physische Attacken)
-	Rüstung +4-8 (gegen Elementarattacken)
-	Rüstung +4-8 (gegen jede Attacke)
-	Rüstung +4-8 (solange du: angreifst zauberst verzaubert bist Lebenspunkte unter 50% Lebenspunkte über 50%)
-	Rüstung +4-8 (gegen: Charr Untote Zwerge Riesen Pflanzen Skelette Tengu Trolle)
-	+1 *Attribut* ('1-20% Chance bei nutzen von Fertigkeiten)

Schilde

-	Lebenspunkte +15-45 (bei Verzauberung / in Haltung)
-	Lebenspunkte +45-60 (bei Verhexung)
-	Lebenspunkte +20-30
-	Schaden -1-3 (bei Verhexung / Verzauberung / in Haltung)
-	Schaden -1-5 (1-20% Chance)
-	Rüstung +4-8 (gegen: Charr Untote Zwerge Riesen Pflanzen Skelette Tengu Trolle)
-	Rüstung +4-8 (gegen jede Attacke)
-	Schnelle Erholung von Bluten / Blind / Benommen / Tiefe Wunde / Krank / Gift / Schwäche
-	+1 *Attribut* ('1-20% Chance bei nutzen von Fertigkeiten)