

Wo	Wer	Sammelgegenstand	A	Typ	Gegenstand	E	Schaden/Rüstung/etc	Bonus
Etwas Nord-westlich von Senjis Ecke	Yu Lae	Ungezieferfelle	5	Symbol	Knochengötzenbild		Energie +12 (Erfordert 9 Flüche)	Flüche +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				2 Hand	Luft-Stab	+10	Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Luftmagie)	Halbiert Wirkzeit von Luftmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				1 Hand	Heiliger Stecken		Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				2 Hand	Melonen-Hammer		Stumpf-Schaden 19-35 (Erfordert 9 Hammerbeherrschung)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				2 Hand	Langbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)
				Symbol	Zeremonien-Kessel		Energie +12 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Halbiert Wirkzeit von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%)
Senjis Ecke	Sakai	Himmels-Essenzen	5	2 Hand	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (bei Verzauberung)
				2 Hand	Edelsteinstab	+10	Chaos-Schaden: 11-22 (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Ausgebleichter Schädel		Energie +12 (Erfordert 9 Todesmagie)	Halbiert Wirkzeit von Todesmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie-Zaubern, (Zufall 20%)
				Schwert	Dadao-Schwert		Hieb-Schaden 15-22 (Erfordert 9 Schwertkunst)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				Bogen	Kurzbogen		Stich-Schaden 15 - 28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				2 Hand	Herbeiruf-Stab	+10	Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Halbiert Wirkzeit von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%)
Der Marktplatz	Aufseher Nashu	Eiterbeulen	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				2 Hand	Hypnotik-Stab	+10	Chaos-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Illusionsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Blut-Messer		Energie +12 (Erfordert 9 Blutmagie)	Blutmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				2 Hand	Feuer-Stab	+10	Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Feuermagie)	Halbiert Wirkzeit von Feuermagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie-Zaubern (Zufall 20%)
				1 Hand	Heil-Stecken		Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Schwert	Dadao-Schwert		Hieb-Schaden 15-22, (Erfordert 9 Schwertkunst)	Schaden +15% (bei Verzauberung)
				Bogen	Kurzbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				Symbol	Wiederherstellungs-Fokus		Energie +12 (Erfordert 9 Wiederherstellungsmagie)	Rüstung +5 (bei Verzauberung), Leben +45 (bei Verzauberung)
Zin Ku-Gang	Adeptin Bishu	Seelensteine	5	Symbol	Juwelenkelch		Energie +12 (Erfordert 9 Inspirationsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Inspirationsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				2 Hand	Knochen-Stab	+10	Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Todesmagie)	Halbiert Wirkzeit von Todesmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Sturmartefakt		Energie +12 (Erfordert 9 Luftmagie)	Luftmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				2 Hand	Heil-Stab	+10	Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Wirkzeit von Heilgebete-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete-Zaubern (Zufall 20%)
				Hammer	Melonen-Hammer		Stumpf-Schaden 19-35 (Erfordert 9 Hammerbeherrschung)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)
				Bogen	Recurverbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)

Wo	Wer	Sammelgegenstand	A	Typ	Gegenstand	E	Schaden/Rüstung/etc	Bonus
Zin Ku-Gang	Dai Waeng	Pulsiergewächse	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				Symbol	Ausgebleichter Schädel		Energie +12 (Erfordert 9 Todesmagie)	Todesmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				1 Hand	Feuer-Zauberstab		Feuer-Schaden 11-22, (Erfordert 9 Feuermagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Göttliches Symbol		Energie +12, (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Wirkzeit von Gunst der Götter-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter-Zaubern (Zufall 20%)
				Axt	Henkersbeil		Hieb-Schaden 6-28 (Erfordert 9 Axtbeherrschung)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				Symbol	Zeremonien-Kessel		Energie +12 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Macht des Herbeirufens +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
Feste Maatu	Färbmeister Franjek	Pulsiergewächse	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				1 Hand	Hypnotik-Zepter		Chaos-Schaden 11-22, (Erfordert 9 Illusionsmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
				2 Hand	Böser-Blick-Stab	+10	Dunkel-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Blutmagie)	Halbiert Wirkzeit von Blutmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Schwert	Dadao-Schwert		Hieb-Schaden 15-22 (Erfordert 9 Schwertkunst)	Schaden +15% (bei Verzauberung)
				Bogen	Recurverbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				2 Hand	Herbeiruf-Stab	+10	Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Halbiert Wirkzeit von Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
Vor Eingang Boreas-Meeresgrund	Luci	Wächtermoos (drop.Inselwächter)	2	Dolche	Schmetterlingsmesser		Hieb-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				1 Hand	Starrendes Zepter		Chaos-Schaden 11-22, (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
				Symbol	Knochengötzenbild		Energie +12 (Erfordert 9 Flüche)	Flüche +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				Schild	Holz buckelschild		Rüstung 16 (Erfordert 9 Taktik)	Leben +45 (bei Verzauberung) Erlittener Schaden -2 (bei Verzauberung)
				Bogen	Kurzbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				1 Hand	Ritualisten-Stock		Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Kanalisierungsmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Kanalisierungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
Altrumm-Ruinen	Artor Bobani Kiroz	Aufseherhörner	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				2 Hand	Edelstein-Stab	+10	Chaos-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Inspirationsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Knochengötzenbild		Energie +12 (Erfordert 9 Flüche)	Halbiert Wirkzeit von Flüche-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche-Zaubern, (Zufall 20%)
				Schild	Holz buckelschild		Rüstung 16 (Erfordert 9 Stärke)	Leben +60 (bei Verhexung) Erlittener Schaden -3 (bei Verhexung)
				Bogen	Flachbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				2 Hand	Zwiesprache-Stab	+10	Dunkel-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Zwiesprache)	Halbiert Wirkzeit von Zwiesprache-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Zwiesprache-Zaubern (Zufall 20%)
Altrumm-Ruinen	Pelzmann Jiri	Bluttrinker-Pelze	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				2 Hand	Hypnotik-Stab	+10	Chaos-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Illusionsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Blut-Messer		Energie +12 (Erfordert 9 Blutmagie)	Energie +15 (Regeneration von Energiepunkten -1) Leben +30
				Hammer	Melonen-Hammer		Stumpf-Schaden 19-35 (Erfordert 9 Hammerbeherrschung)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				Bogen	Hornbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)
				Symbol	Zeremonien-Kessel		Energie +12 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Halbiert Wirkzeit von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%)

Wo	Wer	Sammelgegenstand	A	Typ	Gegenstand	E	Schaden/Rüstung/etc	Bonus
Haus zu Heltzer	Meisterarchitekt Wright	Steinschnitzereien	5	Dolche	Schmetterlingsmesser		Hieb-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				1 Hand	Hypnotik-Zepter		Chaos-Schaden 11-22, (Erfordert 9 Illusionsmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
				Symbol	Ausgebleichter Schädel	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Todesmagie)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
				Schwert	Dadao-Schwert		Hieb-Schaden 15-22 (Erfordert 9 Schwertkunst)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				Bogen	Langbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				Symbol	Zwiesprache-Fokus	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Zwiesprache)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
Haus zu Heltzer	Redemptor Kurcheck	Luxon-Anhänger	5	Sr Sr Sr	S. ü. d. E. d. Abenteurers S. ü. d. E. d. Randalierers S. ü. d. E. d. Jägers			
Haus zu Heltzer	Jaun Stumi	Vampirfangzähne	4	Dolche	Schmetterlingsmesser		Hieb-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)
				Symbol	Juwelenkelch		Energie +12 (Erfordert 9 Inspirationsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Inspirationsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Ausgebleichter Schädel		Energie +12 (Erfordert 9 Todesmagie)	Halbiert Wirkzeit von Todesmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie-Zaubern, (Zufall 20%)
				Hammer	Melonen-Hammer		Stumpf-Schaden 19-35 (Erfordert 9 Hammerbeherrschung)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Bogen	Recurverbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				2 Hand	Kanalisierungs-Stab	+10	Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Kanalisierungsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
Haus zu Heltzer	Andru Pitak	Klauen des scharfen Oni	2	Dolche	Schmetterlingsmesser		Hieb-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Juwelenkelch		Energie +12 (Erfordert 9 Inspirationsmagie)	Inspirationsmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				Symbol	Flammenartefakt		Energie +12 (Erfordert 9 Feuermagie)	Feuermagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				Symbol	Schutzsymbol		Energie +12 (Erfordert 9 Schutzgebete)	Schutzgebete +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				Bogen	Hornbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				1 Hand	Ritualisten-Stock		Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Kanalisierungsmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
Schrein der heiligen Anjeka	Buk Dirayne	Schädeljuju	3	Dolche	Schmetterlingsmesser		Hieb-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				1 Hand	Klagender Zauberstab		Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Flüche)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Frostartefakt		Energie +12 (Erfordert 9 Wassermagie)	Wassermagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				1 Hand	Heil-Stecken		Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Axt	Henkersbeil		Hieb-Schaden 6-28 (Erfordert 9 Axtbeherrschung)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				Symbol	Kanalisierungs-Fokus		Energie +12 (Erfordert 9 Kanalisierungsmagie)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)

Wo	Wer	Sammelgegenstand	A	Typ	Gegenstand	E	Schaden/Rüstung/etc	Bonus
Schrein der heiligen Anjeka	Wachhauptmann Mirkoz	Schauffer-Schneidezähne	5	1 Hand	Starrendes Zepter		Chaos-Schaden 11-22, (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
				1 Hand	Knochenspiralen-Stecken		Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Todesmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Frostartefakt	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Wassermagie)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
				Symbol	Schutzsymbol	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Schutzgebete)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
				Schild	Holzbuckelschild		Rüstung 16 (Erfordert 9 Stärke)	Leben +45 (während eine Haltung eingenommen wird) Erlittener Schaden -2 (während eine Haltung eingenommen wird)
				Bogen	Flachbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
Brauer-Akademie	Wilhem Joseph	Mantis-Zangen	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				Symbol	Blut-Messer		Energie +12 (Erfordert 9 Blutmagie)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
				Symbol	Sturmartefakt		Energie +12 (Erfordert 9 Luftmagie)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
				Symbol	Göttliches Symbol		Energie +12, (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
				Schwert	Dadao-Schwert		Hieb-Schaden 15-22 (Erfordert 9 Schwertkunst)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Wiederherstellungs-Fokus		Energie +12 (Erfordert 9 Wiederherstellungsmagie)	Wiederherstellungsmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
Brauer-Akademie	Kristoffir Roi	Schauffer-Schneidezähne	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				Symbol	Graviertes Tschakra		Energie +12 (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Beherrschungsmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				1 Hand	Erd-Zauberstab		Erd-Schaden 11-22, (Erfordert 9 Erdmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				1 Hand	Heiliger Stecken		Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Bogen	Langbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Kanalisierungs-Fokus	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Kanalisierungsmagie)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
Zos Shivros-Kanal	Älteste Pomona	Krakenaugen	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)
				Symbol	Graviertes Tschakra		Energie +12 (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
				2 Hand	Luft-Stab	+10	Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Luftmagie)	Halbiert Wirkzeit von Luftmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Geheiligtetes Götzenbild		Energie +12 (Erfordert 9 Peinigungsgebete)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
				Bogen	Flachbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Zeremonien-Kessel	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30

Wo	Wer	Sammelgegenstand	A	Typ	Gegenstand	E	Schaden/Rüstung/etc	Bonus
Zos Shivos-Kanal	Kristo Trilios	Mondpanzer	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				2 Hand	Hypnotik-Stab	+10	Chaos-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Illusionsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Inspirationsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				2 Hand	Schand-Stab	+10	Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Flüche)	Halbiert Wirkzeit von Flüche-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche-Zaubern (Zufall 20%)
				Hammer	Melonen-Hammer		Stumpf-Schaden 19-35 (Erfordert 9 Hammerbeherrschung)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)
				Bogen	Kurzbogen		Stich-Schaden 15 - 28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (bei Verzauberung)
				1 Hand	Ritualisten-Zepter		Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
Cavalon	Dauv Merishahl	Talone der scharfen Oni	2	Dolche	Schmetterlingsmesser		Hieb-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				Symbol	Juwelenschakra		Energie +12 (Erfordert 9 Illusionsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Knochengötzenbild		Energie +12 (Erfordert 9 Flüche)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
				Schwert	Dadao-Schwert		Hieb-Schaden 15-22, (Erfordert 9 Schwertkunst)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				Bogen	Flachbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				1 Hand	Ritualisten-Stock		Dunkel-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Zwiesprache)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
Cavalon	Zaviar Merkanah	Kurzick-Flitter	5	Sr	S. ü. d. E. d. Abenteurers			
				Sr	S. ü. d. E. d. Randalierers			
				Sr	S. ü. d. E. d. Jägers			
Bai Paasu-Hügel	Amina	Naga-Häute	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				Symbol	Graviertes Tschakra	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
				1 Hand	Erd-Zauberstab		Erd-Schaden 11-22, (Erfordert 9 Erdmagie)	Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				2 Hand	Heil-Stab	+10	Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Wirkzeit von Heilgebete-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete-Zaubern (Zufall 20%)
				Bogen	Langbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (bei Verzauberung)
				2 Hand	Herbeiruf-Stab	+10	Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Halbiert Wirkzeit von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%)
westlich von "Der Marktplatz", an der Kaimauer	Kegai	Pestgötzenbilder	5	Symbol	Juwelenschakra		Energie +12 (Erfordert 9 Illusionsmagie)	Illusionsmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				1 Hand	Klagender Zauberstab		Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Flüche)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				1 Hand	Erd-Zauberstab		Erd-Schaden 11-22, (Erfordert 9 Erdmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Heil-Ankh		Energie +12 (Erfordert 9 Heilgebete)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
				Hammer	Melonen-Hammer		Stumpf-Schaden 19-35 (Erfordert 9 Hammerbeherrschung)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				Bogen	Langbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +20% (bei Verhexung)

Wo	Wer	Sammelgegenstand	A	Typ	Gegenstand	E	Schaden/Rüstung/etc	Bonus
Im Xaquang-Himmelsweg. Ziemlich genau nördlich von Senjis Ecke, auf Höhe des Tahnakai-Tempels	Claw Großfeder	Jade Amreife	5	Dolche	Schmetterlingsmesser		Hieb-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Graviertes Tschakra		Energie +12 (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				2 Hand	Wasser-Stab	+10	Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Wassermagie)	Halbiert Wirkzeit von Wassermagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wassermagie-Zaubern (Zufall 20%)
				1 Hand	Schutz-Stecken		Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Bogen	Hornbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Zwiesprache-Fokus	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Zwiesprache)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
Vasburg-Zeughaus	Denos Makaluum	Steinhörner (Kirin)	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)
				Symbol	Knochengötzenbild		Energie +12 (Erfordert 9 Flüche)	Flüche +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				Symbol	Erd-Schritrolle		Energie +12 (Erfordert 9 Erdmagie)	Erdmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				2 Hand	Schutz-Stab	+10	Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Wirkzeit von Schutzgebete-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete-Zaubern (Zufall 20%)
				Schwert	Dadao-Schwert		Hieb-Schaden 15-22 (Erfordert 9 Schwertkunst)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				1 Hand	Ritualisten-Zepter		Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
Brechermulde	Maddison	Naga-Häute	5	Symbol	Juwelenkelch	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Inspirationsmagie)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
				Symbol	Knochengötzenbild	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Flüche)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
				2 Hand	Feuer-Stab	+10	Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Feuermagie)	Halbiert Wirkzeit von Feuermagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie-Zaubern (Zufall 20%)
				2 Hand	Heiliger Stab	+10	Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Wirkzeit von Gunst der Götter-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter-Zaubern (Zufall 20%)
				Schild	Holz buckelschild		Rüstung 16 (Erfordert 9 Stärke)	Leben +30 Erlittener Schaden -5 (Zufall 20%)
				Bogen	Hornbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
Qinkai, vor Espenwald-Tor (Luxon)	Leon	Gestohlener Proviant	5	1 Hand	Starrendes Zepter		Chaos-Schaden 11-22, (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Einhändig
				1 Hand	Knochenspiralen-Stecken		Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Todesmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				2 Hand	Wasser-Stab	+10	Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Wassermagie)	Halbiert Wirkzeit von Wassermagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wassermagie-Zaubern (Zufall 20%)
				1 Hand	Schutz-Stecken		Feuer-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Gunst der Götter)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Schwert	Dadao-Schwert		Hieb-Schaden 15-22 (Erfordert 9 Schwertkunst)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)
				Bogen	Langbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
Archipel, vor Eingang Jadeebene (Luxon)	Axton	Archaik Kappa-Panzer	5	Dolche	Langdolche		Stich-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Graviertes Tschakra		Energie +12 (Erfordert 9 Beherrschungsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				1 Hand	Klagender Zauberstab		Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Flüche)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Schild	Holz buckelschild		Rüstung 16 (Erfordert 9 Taktik)	Leben +45 (während eine Haltung eingenommen wird) Erlittener Schaden -2 (während eine Haltung eingenommen wird)
				Bogen	Recurverbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				Symbol	Zeremonien-Kessel		Energie +12 (Erfordert 9 Macht des Herbeirufens)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)

Wo	Wer	Sammelgegenstand	A	Typ	Gegenstand	E	Schaden/Rüstung/etc	Bonus
Morostowweg, vor Eingang Durheim-Archive	Dmitri Scharhoff	Aufseherhörer	5	Symbol	Juwelentschakra		Energie +12 (Erfordert 9 Illusionsmagie)	Illusionsmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				Symbol	Ausgebleichter Schädel		Energie +12 (Erfordert 9 Todesmagie)	Todesmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				1 Hand	Wasser-Zauberstab		Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Wassermagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wassermagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				2 Hand	Peinigungs-Stab	+10	Licht-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Peinigungsgebete)	Halbiert Wirkzeit von Peinigungsgebete-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Peinigungsgebete-Zaubern (Zufall 20%)
				Axt	Henkersbeil		Hieb-Schaden 6-28 (Erfordert 9 Axtbeherrschung)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				Bogen	Flachbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (bei Verzauberung)
Durheim-Archive	Gerlinde Korbauch	Mantis-Zangen	5	Dolche	Schmetterlingsmesser		Hieb-Schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				2 Hand	Schand-Stab	+10	Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Flüche)	Halbiert Wirkzeit von Flüche-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Sturmartefakt	+15	Energie +12 (Erfordert 9 Luftmagie)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
				Symbol	Schutzsymbol		Energie +12 (Erfordert 9 Schutzgebete)	Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
				Hammer	Melonen-Hammer		Stumpf-Schaden 19-35 (Erfordert 9 Hammerbeherrschung)	Schaden +15% (gg. verhexte Feinde)
				Symbol	Zwiesprache-Fokus		Energie +12 (Erfordert 9 Zwiesprache)	Halbiert Wirkzeit von Zwiesprache-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Zwiesprache-Zaubern (Zufall 20%)
Unterstadt, vor Eingang Vizuhnaplatz	Ohtah	Pestgötzenbilder	5	1 Hand	Knochenspiralen-Stecken		Kälte-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Todesmagie)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Erd-Schriftrolle		Energie +12 (Erfordert 9 Erdmagie)	Erdmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				2 Hand	Peinigungs-Stab	+10	Licht-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Peinigungsgebete)	Halbiert Wirkzeit von Peinigungsgebete-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Peinigungsgebete-Zaubern (Zufall 20%)
				Schwert	Dadao-Schwert		Hieb-Schaden 15-22 (Erfordert 9 Schwertkunst)	Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Bogen	Flachbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
				2 Hand	Kanaliserungs-Stab	+10	Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Kanalisierungsmagie)	Halbiert Wirkzeit von Kanalisierungs-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Kanalisierungs-Zaubern (Zufall 20%)
Vasburg-Zeughaus	Heilerin Silja	Drachenwurzeln	5	Symbol	Juwelentschakra		Energie +12 (Erfordert 9 Illusionsmagie)	Energie +15 (Regeneration von Energiepunkten -1) Leben +30
				2 Hand	Böser-Blick-Stab	+10	Dunkel-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Blutmagie)	Halbiert Wirkzeit von Blutmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Erd-Schriftrolle		Energie +12 (Erfordert 9 Erdmagie)	Energie +15 (Regeneration von Energiepunkten -1) Leben +30
				Symbol	Heil-Ankh		Energie +12 (Erfordert 9 Heilgebete)	Energie +15 (Regeneration von Energiepunkten -1) Leben +30
				Schild	Holz buckelschild		Rüstung 16 (Erfordert 9 Taktik)	Leben +30 Erlittener Schaden -5 (Zufall 20%)
				Bogen	Kurzbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)
Seemannsruh	Farrer	Azurkämme	5	Dolche	Schmetterlingsmesser		Stich-schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +20% (bei Verhexung)
				1 Hand	Starrendes Zepter		Chaos-Schaden 11-22 (Beherrschungsmagie 9)	Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirations-Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
				Symbol	Sturmartefakt		Energie +12 (Erfordert 9 Luftmagie)	halbiert Wirkzeit von Luftmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeits-Wiederaufladung von Luftmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Geheiligt Götzenbild		Energie +12 (Erfordert 9 Peinigungsgebete)	Halbiert Wirkzeit von Peinigungsgebeten (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeits-Wiederaufladung von Peinigungsgebeten (Zufall 20%)
				Bogen	Recurve-Bogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (bei Verzauberung)
				Symbol	Wiederherstellungs-Fokus	+15	Energie +12 (Erfordert 9Wiederherstellungsmagie)	Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30

Wo	Wer	Sammelgegenstand	A	Typ	Gegenstand	E	Schaden/Rüstung/etc	Bonus
Die Auriostminen	Jefri Whyllir	Knochenaltismane	5	Dolche	Schmetterlingsmesser		Stich-schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (gegen verhexte Feinde)
				Symbol	Blut-Messer		Energie +12 (Erfordert 9 Blutmagie)	Halbiert Wirkzeit von Blutmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				2 Hand	Erd-Stab	+10	Erd-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Erdmagie)	Halbiert Wirkzeit von Erdmagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Geheiligt Götzenbild		Energie +12 (Erfordert 9 Peinigungsgebete)	Peinigungsgebete +1 (20% Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
				1 Hand	Henkersbeil		Hieb-Schaden 6-28 (Erfordert 9 Axtbeherrschung)	Schaden +15% (bei Verzauberung)
				2 Hand	Zwiesprache-Stab	+10	Dunkelschaden 11-22 (Erfordert 9 Zwiesprache)	Halbiert Wirkzeit von Zwiesprache-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Zwiesprache-Zaubern (Zufall 20%)
Kaiserliches Refugium	Yiwong	Seelensteine	5	Dolche	Langdolsche		Stich-schaden 7-17 (Erfordert 9 Dolchbeherrschung)	Schaden +15% (gegen verhexte Feinde)
				Symbol	Flammenartefakt		Energie +12 (Erfordert 9 Feuermagie)	Halbiert Wirkzeit von Feuermagie-Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie-Zaubern (Zufall 20%)
				Symbol	Schutzsymbol		Energie +12 (Erfordert 9 Schutzgebete)	Halbiert Wirkzeit von Schutzgebeten (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeits-Wiederaufladung von Schutzgebeten (Zufall 20%)
				Bogen	Flachbogen		Stich-Schaden 15-28 (Erfordert 9 Treffsicherheit)	Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)
				2 Hand	Kanaliserungs-Stab		Blitz-Schaden 11-22 (Erfordert 9 Kanalisierungsmagie)	Kanaliserungsmagie +1 (20% Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30