

Legends of Arcadia – Waffen

Basisschaden: 1w12

<i>Nahkampfwaffen</i>	<i>Schaden</i>	<i>Besonderheiten</i>
<i>unbewaffneter Kampf</i>	–	+1 Ausweichen, +1 Initiative
<i>Schlagring</i>	+2	+1 Ausweichen
<i>Schälmesser</i>	+1	+1 Initiative; +4 Hauswirtschaft
<i>Dolch</i>	+3	+1 Initiative, +2 Diebeskönnen
<i>Brieföffner</i>	+1	+4 Gesetz & Politik
<i>Kurzschwert</i>	+4	–
<i>Degen</i>	+2	2x Kritchance
<i>Spaltaxt</i>	+4	–1 Initiative; +4 Holzarbeiten
<i>Schmiedehammer</i>	+4	–1 Initiative, +4 Metallarbeiten
<i>Streitkolben</i>	+4	–
<i>Morgenstern</i>	+2	+1 Nahkampf
<i>Langschwert</i>	+6	Zweihändig
<i>Pike</i>	+5	Zweihändig; +4 Überlebenskunst

<i>Fernkampfwaffen</i>	<i>Schaden</i>	<i>Besonderheiten</i>
<i>Wurfmesser</i>	+1	Nah- und Fernkampf möglich
<i>Wurfaxt</i>	+2	Nah- und Fernkampf möglich; –1 Nahkampf
<i>Wurfspeer</i>	+3	Nah- und Fernkampf möglich; –2 Nahkampf
<i>Shuriken</i>	+2	+4 Verstoßenheit
<i>Kurzbogen</i>	+3	+4 Überlebenskunst
<i>Armbrust</i>	+5	1 Runde nachladen; +2 Fernkampf

Legends of Arcadia – Waffen

<i>Zauberwaffen</i>	<i>Schaden</i>	<i>Besonderheiten</i>
<i>Buch des Volnos (Feuer)</i>	<i>+2</i>	<i>+2 Religion; kann nahe gelegene Objekte entzünden</i>
<i>Buch der Saphira (Wasser)</i>	<i>+2</i>	<i>+2 Religion; kann nahe gelegene Objekte einfrieren</i>
<i>Buch der Vila (Wind)</i>	<i>+3</i>	<i>+2 Religion; kann bis zu 1kg durch die Luft schleudern</i>
<i>Buch des Torax (Erde)</i>	<i>+3</i>	<i>+2 Religion; kann bis zu 1m Löcher in der Erde entstehen lassen</i>
<i>Buch des Nosferatu</i>	<i>–</i>	<i>+4 Sondertalent Sektenkult; Absorbiert LP</i>
<i>Buch von Nocturne</i>	<i>+2</i>	<i>+4 Sondertalent Sektenkult; 2x Kritchance</i>
<i>Heilstab</i>	<i>+3 (NKW)</i>	<i>Zweihändig; Nahkampf möglich Heilung in Höhe des Zauberwertes</i>
<i>Rettungsstab</i>	<i>+2 (NKW)</i>	<i>Zweihändig; Teleportation mit Reichweite in Höhe des Zauberwertes von Mitstreitern zum Anwender</i>
<i>Drachenstein</i>	<i>+6</i>	<i>Zweihändig; kann nur von Manaketen verwendet werden</i>

<i>Rüstungen</i>	<i>Rüstung</i>	<i>Besonderheiten</i>
<i>Alltagskleidung</i>	<i>+1</i>	<i>+1 Initiative</i>
<i>Knappe Kleidung</i>	<i>–</i>	<i>+3 Verführen</i>
<i>Priestergewand</i>	<i>+1</i>	<i>+4 Religion</i>
<i>Soldatenuniform</i>	<i>+1</i>	<i>+2 Militär und Adel; +2 Einschüchtern</i>
<i>Lederrüstung</i>	<i>+2</i>	<i>–</i>
<i>Später verfügbar:</i>		
<i>Kettenrüstung</i>	<i>+3</i>	<i>–</i>
<i>Halbplattenrüstung</i>	<i>+4</i>	<i>–1 Ausweichen</i>
<i>Vollplattenrüstung</i>	<i>+5</i>	<i>–2 Ausweichen</i>
<i>Faustschild</i>	<i>+1</i>	<i>–</i>
<i>Später verfügbar:</i>		
<i>Rundschild</i>	<i>+2</i>	<i>–</i>
<i>Drachenschild</i>	<i>+3</i>	<i>–1 Nahkampf; –1 Ausweichen</i>
<i>Turmschild</i>	<i>+4</i>	<i>–2 Nahkampf; –1 Ausweichen</i>