

Orig-ID	Waffe (items2b.xml)	Heller	Unzen	Stapel	persönlich	magisch	2händig	verwendbar von	Schaden	Talent	AT	PA	BF	TP/	KK	Gift	schleif.	Ø TP	Heller/Unze	Eisenanteil	Anmerkung / (mögliche) Fehler
11	Babarenstreitaxt	1100	250				✓	KTZ	2W6+4	Äxte	-1	-4	3	12	2	3	✓	11,0	4	Klinge	TP/KK 12/2 dump down; 3W+2
3011	Barbarenstreitaxt, meisterlich	11000	250				✓	KTZ	2W6+5	Äxte	0	-4	2	12	2	3	✓	12,0	44	Klinge	TP/KK 12/2 dump down; 3W+3
271	Felsspalter	3000	150				✓	Z	2W6+2	Äxte	0	-2	2	14	2	3	✓	9,0	20	Klinge	Icon zeigt Hammer, ist aber Axt
8	Kriegsbeil	315	120					JKSTZAFW	1W6+4	Äxte	0	-1	4	13	2	3	✓	7,5	3	Klinge	
135	Kriegsbeil, gut	585	120					JKSTZAFW	1W6+4	Äxte	0	-1	2	9	4	3	✓	7,5	5	Klinge	TP/KK 13/2
275	Lindwurmschläger	120	95					Z	1W6+4	Äxte	0	-1	1	11	3	3	✓	7,5	1	Klinge	
136	Orknase	600	120					JKSTZAFW	1W6+5	Äxte	0	-1	4	13	3	3	✓	8,5	5	Klinge	2händig ohne minKK14, dann TP/KK 12/2
159	Orknase, magisch	600	120			✓		JKSTZAFW	1W6+6	Äxte	0	-3	-1	12	2	3	-	9,5	5	Klinge	zu billig; einhändig ab KK14, dann TP/KK 13/3
10159	Orknase, unID	600	120					JKSTZAFW	1W6+10	Äxte	0	-3	-1	12	2	3	-	13,5	5	Klinge	identifiziert 1W+6; einhändig ab KK14, dann TP/KK 13/3
134	Skraja	500	90					JKSTZAFW	1W6+3	Äxte	0	0	4	11	3	3	✓	6,5	6	Klinge	
3134	Skraja, meisterlich	5000	90					JKSTZAFW	1W6+4	Äxte	1	0	2	11	3	3	✓	7,5	56	Klinge	
116	Brabakbengel	800	120					JKSTZAFW	1W6+5	Hiebaffen	0	-1	1	13	3	3	✓	8,5	7	voll	Stumpfe Hiebaffen nicht zu vergiften und zu schleifen
104	Dreschflegel	150	100				✓	JKSTDAFW	1W6+3	Hiebaffen	-2	-3	6	12	3	x	x	6,5	2	Teile	
112	Entermesser	315	70					JKSTZHAFW	1W6+3	Hiebaffen	0	0	4	12	4	3	✓	6,5	5	voll	
2112	Entermesser, gut	585	70					JKSTZHAFW	1W6+3	Hiebaffen	0	0	2	12	4	3	✓	6,5	8	voll	
22	Fackel	5	20	10				alle	1W6	Hiebaffen	-2	-3	8	11	5	x	x	3,5	0	ohne	brennt nicht
65	Fackel, entzündet	5	20					alle	1W6	Hiebaffen	-2	-3	8	11	5	x	x	3,5	0	ohne	Feuerschaden
140	Hexenbesen	2000	60		✓	✓	✓	H	1W6+1	Hiebaffen	0	0	-1	11	4	x	-	4,5	33	ohne	ermöglicht Radau; als Stab zu führen?
2	Knüppel	50	60					alle	1W6+1	Hiebaffen	0	-2	6	11	4	x	x	4,5	1	ohne	
101	Kriegshammer	1000	180				✓	JKSTZ	2W6+3	Hiebaffen	-1	-3	2	14	2	3	✓	10,0	6	Kopf	Stumpfe Hiebaffen nicht zu vergiften und zu schleifen
3101	Kriegshammer, meisterlich	10000	180				✓	JKSTZ	2W6+4	Hiebaffen	0	-3	2	14	2	3	✓	11,0	56	Kopf	Stumpfe Hiebaffen nicht zu vergiften und zu schleifen
20	Morgenstern	500	140					KTZ	1W6+5	Hiebaffen	-1	-2	2	14	2	3	✓	8,5	4	Kopf	oppPA-2, Patzer ab 19; Stumpfe Hiebaffen nicht zu vergiften und zu schleifen
106	Ochsenherde	1100	300					K	3W6+3	Hiebaffen	-2	-4	3	15	2	3	✓	13,5	4	Kopf	oppPA-2, Patzer ab 19; DSA4.1: +Zwerge & Thorw.; minKK 16; 15/2 dump down
71	Peitsche	300	60					alle	1W6	Hiebaffen	0	-6	4	14	5	x	x	3,5	5	ohne	
115	Rabenschnabel	1100	90					JKSTZAFW	1W6+4	Hiebaffen	0	0	3	10	4	3	✓	7,5	12	Kopf	Stumpfe Hiebaffen nicht zu vergiften und zu schleifen
3	Säbel	600	60					JKSTZAFW	1W6+3	Hiebaffen	0	0	2	12	4	3	✓	6,5	10	voll	
172	Säbel, magisch	600	60			✓		JKSTZAFW	1W6+5	Hiebaffen	0	-1	-1	11	4	3	-	8,5	10	voll	gibt KK+2, nicht im Spiel, zu billig
10172	Säbel, unID	600	60					JKSTZAFW	1W6+5	Hiebaffen	0	-1	-1	11	4	3	-	8,5	10	voll	gibt KK+2, nicht im Spiel, zu billig
100	Sense	350	100				✓	JKSTZAFW	1W6+3	Hiebaffen	-2	-4	7	13	4	3	✓	6,5	4	Klinge	
99	Sichel	250	30					JKSTZAFW	1W6+2	Hiebaffen	-2	-2	6	12	5	3	✓	5,5	8	Klinge	Kräuter+1; Gift vergiftet auch Kräuter
161	Sichel, magisch	500	30			✓		JKSTZDAFW	1W6+2	Hiebaffen	-1	-1	5	12	5	4	✓	5,5	17	Klinge?	Kräuter+3; Gift vergiftet auch Kräuter
10161	Sichel, unID	250	30					JKSTZAFW	1W6+2	Hiebaffen	-1	-1	5	12	5	4	✓	5,5	8	Klinge?	Gift vergiftet auch Kräuter
66	Streitkolben	350	120					JKSTZAFW	1W6+4	Hiebaffen	0	-1	3	11	3	x	✓	7,5	3	voll	Stumpfe Hiebaffen nicht zu vergiften und zu schleifen
2066	Streitkolben, gut	650	110					JKSTZAFW	1W6+4	Hiebaffen	0	-1	1	11	3	x	✓	7,5	6	voll	120U, Stumpfe Hiebaffen nicht zu vergiften und zu schleifen
214	Streitkolben, Silber	3000	110			✓		alle	1W6+4	Hiebaffen	1	-1	0	11	3	3	-	7,5	27	ohne	BF zu niedrig
10214	Streitkolben, Silber, unID	700	110			✓		alle	1W6+4	Hiebaffen	1	-1	0	11	3	3	-	7,5	6	ohne	
15	Eisenschild	450	200					JKSTZAFW		Schild	-3	3	3			x	x	0,0	2	Teile	oppFK-6
234	Goldener Schild	2500	200					alle		Schild	-1	2	0			x	-	0,0	13	ohne	oppFK-4
7	Schild	250	140					alle		Schild	-1	1	3			x	x	0,0	2	ohne	oppFK-4
276	Eisenwalder	3400	200					JKSTZAFW	1W6+3	Schussaffen	0	0	0			3	-	6,5	17	Teile	2x AT; Gift reicht bestimmt für 10 Pfeile/Bolzen
274	Kriegsbogen	1000	45					JKSTZAFW	1W6+5	Schussaffen	0	0	0	10	3	3	-	8,5	22	ohne	Gift reicht bestimmt für 10 Pfeile/Bolzen; Ab KK 16: 1W+7
9	Kurzbogen	450	20					JKSTZDAFW	1W6+3	Schussaffen	0	0	0			3	-	6,5	23	ohne	Gift reicht bestimmt für 10 Pfeile/Bolzen; 1W+4
19	Langbogen	500	30					JKSTZDAFW	1W6+4	Schussaffen	0	0	0	9	3	3	-	7,5	17	ohne	Gift reicht bestimmt für 10 Pfeile/Bolzen; Ab KK15: 1W+6
12	Leichte Armbrust	1230	180					JKSTZAFW	1W6+6	Schussaffen	0	0	0			3	-	9,5	7	Teile	Gift reicht bestimmt für 10 Pfeile/Bolzen; Ladezeit
120	Schleuder	150	10					Alle	1W6+2	Schussaffen	-1	0	0			x	-	5,5	15	ohne	braucht keine Munition; Verwendung mit Schild möglich
181	Grimring	10000	80			✓		JKSTZAFW	1W6+6	Schwerter	3	2	-1	14	2	x	-	9,5	125	voll	WM sehr hoch; TP/KK sehr hoch
118	Khunchomer	700	70					JKSTZAFW	1W6+4	Schwerter	0	0	2	12	3	3	✓	7,5	10	voll	
6	Kurzschwert	315	40					JKSTZHMAFW	1W6+2	Schwerter	0	-1	3	11	4	3	✓	5,5	8	voll	
2006	Kurzschwert, gut	585	40					JKSTZHMAFW	1W6+2	Schwerter	0	-1	1	11	4	3	✓	5,5	15	voll	
160	Kurzschwert, magisch	1000	40			✓		JKSTZMAFW	1W6+2	Schwerter	1	-1	-1	7	4	3	-	5,5	25	voll	TP/KK 11/4
10160	Kurzschwert, unID	450	40					JKSTZMAFW	1W6+2	Schwerter	1	-1	-1	13	2	3	-	5,5	11	voll	TP/KK 11/4
1	Schwert	595	80					JKSTZAFW	1W6+4	Schwerter	0	0	3	11	4	3	✓	7,5	7	voll	
2001	Schwert, gut	1105	80					JKSTZAFW	1W6+4	Schwerter	0	0	1	11	4	3	✓	7,5	14	voll	
199	Schwert, magisch	2000	80			✓		JKSTZAFW	1W6+4	Schwerter	2	0	0	11	4	3	-	7,5	25	voll?	Drachenhort; sollte nicht unzerbrechlich sein
10199	Schwert, magisch, unID	2000	80					JKSTZAFW	1W6+4	Schwerter	2	0	0	11	4	3	-	7,5	25	voll?	Drachenhort; sollte nicht unzerbrechlich sein
3001	Schwert, meisterlich	5950	80					JKSTZAFW	1W6+5	Schwerter	0	1	1	11	4	3	✓	8,5	74	voll	
139	Wolfsmesser	900	50					JKSTZMAFW	1W6+3	Schwerter	0	0	1	12	4	3	✓	6,5	18	voll	
102	Dreizack	450	90				✓	JKSTZAFW	1W6+4	Speere	0	-1	5	13	3	3	✓	7,5	5	Klinge	Holzteile brechen → schleifen unnützlich

Orig-ID	Waffe (items2b.xml)	Heller	Unzen	Stapel	persönlich	magisch	2händig	verwendbar von	Schaden	Talent	AT	PA	BF	TP	KK	Gift	schleifbar	Ø TP	Heller/Unze	Eisenanteil	Anmerkung / (mögliche) Fehler
103	Hellebarde	750	150				✓	JKSTZ	1W6+5	Speere	0	-1	5	12	3	3	✓	8,5	5	Klinge	Holzteile brechen → schleifen unnütz
69	Kampfstab	150	70				✓	alle	1W6+1	Speere	0	0	5	12	4	×	×	4,5	2	ohne	
44	Pike	500	150				✓	JKSTAFW	1W6+5	Speere	-1	-2	6	14	4	3	✓	8,5	3	Klinge	Holzteile brechen → schleifen unnütz; Anz. Vergift. nicht konsistent; Waffe schlechter als
5	Speer	300	80					JKSTZAFW	1W6+5	Speere	0	-2	5	12	4	2	✓	8,5	4	Klinge	einhandig ab KK15, dann 1W+5, 13/5, 0/-5; Anz. Vergift. nicht konsistent
216	Speer, magisch	1000	80			✓		JKSTZAFW	1W6+5	Speere	1	0	0	12	4	2	✓	8,5	13	?	wie Speer; sollte nicht unzerbrechlich sein; Anz. Vergift. nicht konsistent
3005	Speer, meisterlich	3000	80					JKSTAFW	1W6+6	Speere	0	-1	5	12	4	2	✓	9,5	38	Klinge	einhandig ab KK15, dann 1W+5, 13/5, 0/-5; Anz. Vergift. nicht konsistent
10216	Speer, unID	1000	80			✓	✓	JKSTZAFW	1W6+5	Speere	1	0	0	12	4	3	✓	8,5	13	?	sollte nicht unzerbrechlich sein; Anz. Vergift. nicht konsistent
270	Stoßspeer	1000	150				✓	JKSTAFW	2W6+2	Speere	0	-1	3	11	4	2	✓	9,0	7	Klinge	Anz. Vergift. nicht konsistent
133	Zauberstab	10000	70		✓	✓	✓	M	1W6+1	Speere	0	0	-1	11	5	×	-	4,5	143	ohne	Stabzauber: 1) BF-1 2) Fackel, 3) Seil, 4) 2AsP
105	Zweililien	950	80				✓	JKSTZAFW	1W6+3	Speere	1	-1	4	12	4	4	✓	6,5	12	Klinge	2x AT
107	Basiliskenzunge	250	25					JKSTZHAFW	1W6+2	Stichwaffen	0	-1	4	12	4	3	✓	5,5	10	voll	
67	Degen	550	35					JKSTZHAFW	1W6+3	Stichwaffen	0	-1	3	12	5	3	✓	6,5	16	voll	
14	Dolch	200	20					JKSTZHMAFW	1W6+1	Stichwaffen	0	-1	3	12	5	2	✓	4,5	10	voll	
193	Dolch, Kukris	1000	20					JKSTZHMAFW	1W6+1	Stichwaffen	0	-1	3	12	5	5	✓	4,5	50	voll	
68	Florett	500	30					JKSTZHAFW	1W6+3	Stichwaffen	1	-1	4	13	5	3	✓	6,5	17	voll	
109	Mengbilar	1100	20					JKSTZHMAFW	1W6+1	Stichwaffen	0	-3	7	12	5	10	✓	4,5	55	voll	
200	Mengbilar, Kukris	4000	20					JKSTZHMAFW	1W6+1	Stichwaffen	0	-3	7	12	5	10	✓	4,5	200	voll	
4	Messer	50	10					alle	1W6	Stichwaffen	-2	-3	4	12	6	2	✓	3,5	5	Klinge	
108	Ogerfänger	950	30					JKSTZHAFW	1W6+2	Stichwaffen	0	-2	4	12	4	3	✓	5,5	32	voll	Effekt vergleichbar mit Gift, wenn getroffen und dran gezogen
117	Rapier	600	35					JKSTZHAFW	1W6+3	Stichwaffen	0	0	2	12	4	3	✓	6,5	17	voll	
3117	Rapier, meisterlich	6000	35					JKSTZHAFW	1W6+4	Stichwaffen	1	0	2	12	4	3	✓	7,5	171	voll	
138	Robbentöter	600	70					JKSTZMAFW	1W6+3	Stichwaffen	0	0	2	12	4	3	✓	6,5	9	voll	
110	Schwerer Dolch	300	30					JKSTZHMAFW	1W6+2	Stichwaffen	0	-1	1	12	4	3	✓	5,5	10	voll	
21	Vulkanglasdolch	500	30		ab1)	✓		alle	1W6-1	Stichwaffen	-2	-3	6	12	5	3	✓	2,5	17	ohne	Rituale: 1) BF0, 2) Kräuter+5, 3) Orient+7, 4) 1W6 LeP
0	Bloße Hand	0	0					alle	1W6	Waffenlos	0	0	0	16	2	×	-	3,5		ohne	magischer Angriff bei Magiebegabten
239	Hylailer Feuer	1000	10					alle	2W6	Wurfwaffen	0	0	13			×	×	7,0	100	ohne	verursacht Fuaerschaden
137	Schneidzahn	500	50	5				JKSTZAFW	1W6+4	Wurfwaffen	0	0	0			×	-	7,5	10	Klinge	vergiften möglich
33	Wurfaxt	350	60	3				JKSTZAFW	1W6+3	Wurfwaffen	-1	-4	4			×	×	6,5	6	voll	vergiften & schleifen möglich; fast identisch mit Wurfbeil (nur schlechter PA)
16	Wurfbeil	350	60	3				JKSTZAFW	1W6+3	Wurfwaffen	-1	-3	4			×	×	6,5	6	voll	vergiften & schleifen möglich
218	Wurfdolch, magisch	1000	10			✓		JKSTZHMAFW	1W6+1	Wurfwaffen	-3	-4	4			2	✓	4,5	100	voll?	WM könnte höher sein
10218	Wurfdolch, unID	100	10			✓		JKSTZHMAFW	1W6+1	Wurfwaffen	-3	-4	4			2	✓	4,5	10	voll?	WM könnte höher sein
98	Wurfmesser	100	10	10				JKSTZHMAFW	1W6	Wurfwaffen	-3	-4	4			×	×	3,5	10	Klinge	vergiften und schleifen möglich
17	Wurfstern	250	10	20				JKSTZHMAFW	1W6+1	Wurfwaffen	0	0	0			×	-	4,5	25	voll	
272	Andergaster	3500	220				✓	KT	3W6+2	Zweihänder	0	-2	3	14	2	3	✓	12,5	16	voll	
113	Bastardschwert	1100	140				✓	JKSTZAFW	1W6+5	Zweihänder	0	-1	2	10	4	3	✓	8,5	8	voll	TP/KK 12/4 (oder 2händ. 13/2)
158	Bastardschwert, magisch	1100	120			✓	✓	JKSTZAFW	1W6+5	Zweihänder	1	0	0	10	4	3	-	8,5	9	voll	zu billig; TP/KK 12/4 (oder 2händ. 13/2)
10158	Bastardschwert, unID	1100	120				✓	JKSTZAFW	1W6+5	Zweihänder	0	0	1	10	4	3	×	8,5	9	voll	TP/KK 12/4 (oder 2händ. 13/2); BF0
273	Boronsichel	4000	160				✓	KT	2W6+6	Zweihänder	0	-3	3	13	3	3	✓	13,0	25	voll	
119	Doppelkhunchomer	1250	150				✓	JKSTZAFW	1W6+6	Zweihänder	0	-1	2	12	2	3	✓	9,5	8	voll	
3119	Doppelkhunchomer, meist.	12500	150				✓	JKSTZAFW	1W6+7	Zweihänder	1	-1	2	12	2	3	✓	10,5	83	voll	
2704	Lichtschwert des Verrückten	595	80				✓	JKSTZAFW	4W6	Zweihänder	3	3	2	10	2	×	×	14,0	7	voll?	enthält FlimFlam; schleifbar
111	Rondrakamm	1400	150				✓	K	2W6+2	Zweihänder	0	0	1	15	3	×	✓	9,0	9	voll	
3111	Rondrakamm, meisterlich	14000	150				✓	K	2W6+3	Zweihänder	0	1	1	12	3	×	✓	10,0	93	voll	
114	Tuzakmesser	2000	135				✓	JKSTZAFW	1W6+6	Zweihänder	0	0	1	12	4	3	✓	9,5	15	voll	
3114	Tuzakmesser, meisterlich	20000	135				✓	JKSTZAFW	1W6+7	Zweihänder	1	0	1	12	4	3	✓	10,5	148	voll	
18	Zweihänder	1350	160				✓	K	2W6+4	Zweihänder	0	-1	2	12	3	3	✓	11,0	8	voll	Gift unsinnig oder gar hinderlich (entfernen nicht mgl.)
178	Zweihänder, magisch	5000	160			✓	✓	K	2W6+4	Zweihänder	0	0	-1	9	3	3	-	11,0	31	voll	Gift unsinnig oder gar hinderlich (entfernen nicht mgl.); TP/KK 12/3
3018	Zweihänder, meisterlich	13500	160				✓	K	2W6+5	Zweihänder	0	0	0	9	3	3	-	12,0	84	voll	Gift unsinnig oder gar hinderlich (entfernen nicht mgl.); TP/KK 12/3
10178	Zweihänder, unID	5000	160				✓	K	2W6+4	Zweihänder	-1	-3	-1	12	3	3	-	11,0	31	voll	Gift unsinnig oder gar hinderlich (entfernen nicht mgl.); AT/PA 0/0; zu teuer
13	Bolzen	8	3	20				alle											3		4U
10	Pfeil	5	4	50				alle											1		3U
neu	Keule	150	100					alle	1W6+2	Hieb Waffen	0	-2	3	11	3	×	×	5,5	2	ohne	
neu	Drachenklaue	400	200					JKSTZ	1W6+3	Schild	-2	1	1	12	3	3	×	6,5	2	voll	
neu	Panzerarm	140	220					JKSTZ	1W6+2	Schild	-2	1	-2	11	3	×	×	5,5	1	voll	
neu	Windenarmbrust	3500	200					JKSTZ	2W6+6	Schusswaffen	0	0	0			10		13,0	18	Teile	Ladezeit
neu	Holzspeer	100	60				✓	alle	1W6+3	Speere	-1	-3	5	12	5	3	×	6,5	2	ohne	einhän.: 1W+2, -1/-6
neu	Orchidee	180	35					JKSTZ	1W6+1	Waffenlos	-1	-2	3	12	5	2	×	4,5	5	voll	
neu	Veteranenhand	250	70					JKSTZ	1W6+2	Waffenlos	0	-1	4	12	4	2	×	5,5	4	voll	