

Lands of Lore III - Waffen

Nahkampfwaffen:

Schwerter und Zweihänder

Rostiges Messer



Ein einfaches Messer mit rostiger Klinge. Nichts Ungewöhnliches.
Dieses stumpfe Messer ist als Waffe so gut wie nutzlos.
Dieses Messer ist nicht zum Werfen ausbalanciert und läßt sich daher nur im Nahkampf einsetzen.
Fundort: Spielanfang

Kurzschwert



Ein normales kurzes Schwert aus Eisen. Nichts Ungewöhnliches.
Obwohl das Kurzschwert eine passable Waffe abgibt, würde sich doch jeder echte Krieger nach einem besseren Schwert umsehen, sobald sich die Gelegenheit ergibt.
Die scharfe Schnittkante des Schwertes wirkt am besten gegen Wesen aus Fleisch und Blut.
Fundort: Eiserner Ring Laden 1

Langschwert



Eine einfache, aber wirksame Waffe aus Metall. Nichts Ungewöhnliches.
Eine gut ausbalancierte, funktionale Waffe.
Wirkt am besten gegen Feinde aus Fleisch und Blut.
Fundort: Obergladstone, im Brunnen nahe des Eingangs zu den „Finken“

Zeremonien-Langschwert



Eine sehr schöne Waffe. Sieht besonders gut aus, wenn man sie an einer Schloßmauer aufhängt und zur Schau stellt. Nichts Ungewöhnliches
Die Klinge dieser Waffe ist zwar hübsch, aber dünn und weich
Bei dieser Schmuckwaffe liegt die Betonung mehr auf Schmuck als auf Waffe. Am besten, man läßt sie zu Hause.
Fundort: Niedergladstone, im Waffenladen zu kaufen

Breitschwert



Eine edle Stahlklinge mit einem lederumwickelten Griffstück. Nicht allzu häufig
Das Gewicht dieser Klinge scheint Gegner nach einem Treffer eine Zeit lang zu betäuben
Das Breitschwert ist ungemein nützlich zum Spalten von Schädeln oder zum Abtrennen diverser Gliedmaßen und gehört daher in das Arsenal jedes ernsthaften Kriegers. Empfängliche Gegner werden durch die schwere Klinge zusätzlich betäubt.
Fundort: Eiserner Ring Laden 1

Zweihänder



Die gewaltige, schwere Waffe kann problemlos Rüstung und Knochen durchtrennen. Nicht allzu häufig. Das hohe Gewicht dieser Waffe bedingt eine lange Zeitspanne zum Ausholen zwischen den Schlägen. Durch die langen Pausen beim Schwung holen ist es gefährlich, diese Waffe mit schwacher Rüstung oder gegen Gruppen von Feinden zu benutzen.

Fundort: Eiserner Ring Laden 1

Orkschnitter



Ein schweres Kurzsword mit breiter, gezackter Klinge. Nicht allzu häufig. Diese Waffe ist zwar ungewöhnlich schwer, doch ihre Schlagkraft macht das mehr als wett. Dieses Breitsword ist langsam und unhandlich, durchdringt aber die meisten Rüstungen und richtet ernsthaften Schaden an, selbst bei Kreaturen, die sonst gegen die Wirkung von Schwertern immun sind. Fundort: Wenn man von der Gilde der Diebe den letzten Auftrag erhalten hat, kann man im Wald von Gladstone, nahe dem Ru-Loi Portal, 3 Orks finden. Töten sie alle, einer hat das Schwert.

Schnitter des Großen Orks



Ein gewaltiges Schwert, fast zu schwer, um es zu heben. Artefakt. Dieses immense Schwert zermalmt und durchtrennt jegliche Rüstung, die seine Gegner möglicherweise haben. Wenn jemand versucht, dieses Schwert zu führen ohne die zusätzliche Kraft eines Heldensteines oder der Handschuhe der Kraft, so wird er es nicht schaffen. Wenn die Wirkung des Steines nachläßt oder die Handschuhe ausgezogen werden, solange der Spieler das Schwert in der Hand hält, fällt es vor seinen Füßen zu Boden.

Fundort: Festung von Gladstone, Viktorias Laden

Knochen-Großsword



Die Klinge dieser furchterregenden Waffe wurde aus dem Hüftknochen eines der verzauberten Diener des Drarakels geschliffen. Sehr selten

Wenn von der Klinge etwas absplittert, scheint sie sich selbst zu regenerieren, bis sie wieder unversehrt und scharf ist.

Von dieser selbstschärfenden Klinge springen beim Zuschlagen manchmal kleine Knochensplitter ab, die weiches Fleisch mit Leichtigkeit durchdringen und so bei Gegnern aus Fleisch und Blut zusätzlichen Schaden anrichten.

Fundort: Eiserner Ring Laden 2

Prismensword



Ein wunderschönes magisches Schwert mit einer funkelnden Klinge aus lichtbrechendem Glas. Artefakt.

Die Kristallklinge dieses Schwertes speichert und bündelt Sonnenlicht, das dann aus ihm leuchtet.

Wird das Prismensword im Kampf eingesetzt, besteht eine 25prozentige Chance, da die Klinge einen Lichtblitz ausstrahlt und den Gegner blendet, wodurch er eine Zeitlang nicht angreifen kann. Diese Chance erhöht sich auf 75 Prozent, wenn das Prismensword bei Tageslicht im Freien eingesetzt wird.

Fundort: Eiserner Ring Laden 1

Silberzahn



Das Schattenschwert der Barbarenkönigin Jacinda. Seine Klinge ist durchscheinend und scheint aus reinem Schatten zu bestehen. Artefakt.

Gegner, die von dieser Klinge getroffen werden, scheinen mit jedem Treffer schwächer zu werden. Es sieht so aus, als verlören sie mit ihrem Blut auch zugleich ihre Lebenskraft.

Bei einem guten Treffer saugt diese Waffe Eurem Gegner seine Lebenskraft ab, indem sie seine maximalen Trefferpunkte mit jedem Schlag um 1 - 5 % senkt.

Fundort: Einfach den Schwertgriff von Silberzahn an den Leuchtenden Pfad halten, nachdem man aus dem Ödland zurückgekommen ist.

Großschwert Feuersturm



Der Griff dieser riesigen Waffe fühlt sich warm an, und das Metall der Klinge ist heiß genug, um schwere Verbrennungen hervorzurufen. Sehr selten

Die Kräfte dieser Waffe zeigen sich schon durch die feinen Rauchspuren, die sie beim Zuschlagen hinter ihrer Klinge herzieht.

Bei einem erfolgreichen Schlag mit dieser Waffe wird der Gegner in 50% der Fälle von einem Feuerregen getroffen. Aber selbst, wenn kein Feuerregen eintritt, fügt die Waffe ihrem Opfer auf jeden Fall zusätzlichen Feuerschaden zu.

Fundort: Festung von Gladstone, Viktorias Laden

Großschwert Finstersturm



Die mattschwarze Klinge dieser Waffe saugt Licht auf und verschluckt es. Die geheimnisvollen Ru-Loi haben in Finstersturm irdische Metalle mit mächtiger außerirdischer Magie verschmolzen. Artefakt

Ein Kampf mit dieser finsternen Klinge kann die Lebenskraft des Trägers enorm steigern

Finstersturm entzieht den Gegnern mit atemberaubender Geschwindigkeit Treffer- und Manapunkte und überträgt sie auf seinen Träger. Dieser muß die freigesetzten Energiebänder allerdings berühren, um ihre Kraft in sich aufzunehmen.

Fundort: Ru-Loi-Welt, in einer Nische in den Säurekanälen auf der bei einer Amazonenleiche

Thohans Großschwert



Dieses Schwert wurde nach dem großen Söldnerführer benannt, der es einst schmiedete und mit ihm in die Schlacht zog. Man sagt, an dem Tag, an dem er starb, habe er das Schwert nicht bei sich gehabt. Artefakt.

Diese Waffe wurde von Luther benutzt, als er den dunklen Gott Belial herausforderte. Die Macht, die darin pulsiert, ist größer als alles, was Ihr je zuvor gesehen habt.

Diese Waffe richtet nicht nur erheblichen Schaden beim Gegner an, sondern sie fängt auch noch die Hälfte allen nichtmagischen Schadens ab, der dem Träger zugefügt wird. Mehr noch: Sie verdoppelt die Regenerationsgeschwindigkeit des Trägers. Füllt dessen Anzahl an Trefferpunkten unter ein Viertel des Maximums, wird ein Gnomenfürst herbeibesworen, der den nächstgelegenen Gegner angreift. Zudem gibt es noch eine 10prozentige Chance, da bei einem Treffer mit diesem Schwert zugleich ein Blitzgewitter ausgelöst wird.

Fundort: von Luther überreicht beim ersten Betreten des Schlosses

Dolche (Nahkampf & Fernkampf)

Dolch



Ein einfacher eiserner Dolch, der im Nahkampf sehr nützlich sein kann. Er kann auch auf nahegelegene Ziele geworfen werden, indem man ihn als Wurfgeschöß am Körper trägt oder ihn mit einem Rechtsklick in die Gegend hinausschleudert. Nichts Ungewöhnliches

Ob zum Werfen oder Zustechen, Dolche gehören einfach zur Grundausrüstung jedes Abenteurers

Beim Wurf richten Dolche zusätzlichen Aufprallschaden an.

Fundort: Bacchanal, Mojos Laden

Jadedolch



In dem Knauf dieses ungewöhnlich schweren Dolches ist ein kleiner Totenkopf eingraviert. Nicht allzu häufig.

Bei einem Treffer sondert die einfach gearbeitete Klinge eine blaßgrüne Flüssigkeit ab.

Die blaßgrüne Flüssigkeit auf dieser Klinge ruft bei empfänglichen Zielen in 50 von 100 Fällen leichte Vergiftungen hervor.

Fundort: Bacchanal Laden 1

Smaragddolch



In dem Knauf dieses ungewöhnlich schweren Dolches ist ein kleiner Totenkopf mit gekreuzten Knochen eingraviert. Selten

Bei einem Treffer sondert die Klinge eine Art grünen Schleim ab

Der grüne Schleim auf dieser Klinge ruft bei empfänglichen Zielen in 25 von 100 Fällen schwere Vergiftungen hervor.

Fundort: Bacchanal Laden 2

Rückenstecher



Dieser feine Dolch aus weißglänzendem Metall ist mit Rubinen und Saphiren verziert. Selten

Bei einem Angriff von hinten entzieht Rückenstecher seinem Opfer etwas Energie

Bei einem gelungenen Angriff von hinten entzieht diese Waffe ihrem Opfer zusätzliche Gesundheits- und Manapunkte. Dieser Effekt wird allerdings gedämpft, wenn der Gegner Bewegung spüren kann.

Fundort: Als Belohnung für das 3. Quest der Bacchanal, man muss Leina dafür auch das Begnadigungsschreiben zurückbringen, dass ebenfalls bei den Orks zu finden ist. Wenn man alle Orks getötet hat, wird sich vom Lagerfeuer aus das Feuer bis zum Schreiben vorarbeiten, man muss das Schreiben an sich bringen, bevor es verbrennt.

Dracoidendolch



Diese juwelenverzierte Waffe wurde in den Glanzzeiten des Dracoidenimperiums geschmiedet. Artefakt

Ein Treffer dieser reich verzierten Waffe scheint lebendige Gegner erheblich zu schwächen

Bei einem gelungenen Angriff entzieht dieser Dolch dem Opfer Treffer- und Manapunkte.

Fundort: Talamari Laden 1

Lichtdolch



Bei korrekter Anwendung erzeugt diese Waffe kleine Lichtgeschosse. Wird zwar als Nahkampfwaffe in die Hand genommen, aber die Position für die Schußwaffe muß frei bleiben, damit diese Waffe effektiv eingesetzt werden kann. Selten.

Werden Gegner aus der Ferne angegriffen, schleudert diese Waffe kleine Lichtdolche in unbegrenzter Anzahl auf den Feind.

Obwohl magischer Natur, verursachen die Geschosse dieser Klinge doch normalen, körperlichen Schaden. Die ideale Waffe für den angehenden Zauberer.

Fundort: Talamari Laden 1

Dolch der Leeren Hand



Diese gut ausbalancierte Waffe soll einmal einem Häuptling der Wilden gehört haben. Sie kehrt nach einem Wurf zum Werfer zurück. Sehr selten.

Diese Waffe wurde aus einem ungewöhnlich dichten Metall hergestellt.

Wird dieser Dolch geworfen, ignoriert er einfach alle Panzerung und Schilde des Opfers und dringt bis ins ungeschützte Fleisch vor.

Fundort: Bacchanal Laden 1

Äxte (Nahkampf & Fernkampf), Keulen, Hellebarden und alle übrigen

Handaxt



Eine ganz gewöhnliche Axt mit Eisenkopf. Nichts Ungewöhnliches

Die schartige Schneide der Waffe deutet auf eine mäßige Verarbeitung hin

Beim Kampf mit dieser Handaxt braucht man viel Zeit zum Ausholen, außerdem ist sie nicht sehr wirkungsvoll gegen gepanzerte Gegner.

Fundort: Wald von Gladstone, am Tor zur Festung in einem Baumstumpf

Kriegsaxt



Eine Zweihänderaxt mit schwerem, ausbalanciertem Griff. Nichts Ungewöhnliches

Auch wenn die Wartezeit zwischen den Schlägen recht lang ist, so wiegt der Schaden bei einem Treffer diesen Nachteil doch mehr als auf

Diese Schlagwaffe richtet bei zerbrechlichen Gegnern zusätzlichen Schaden durch ihren schweren Aufprall an.

Fundort: Eiserner Ring Laden 1

Axt des Langen Arms



Wird zwar als Nahkampfwaffe in die Hand genommen, aber die Position für die Schußwaffe muß frei bleiben, damit diese Waffe effektiv eingesetzt werden kann. Sehr selten.

Diese magische Axt kehrt zu ihrem Besitzer zurück, nachdem sie geworfen wurde.

Man sollte sehr vorsichtig sein, wenn man diese Waffe in der Nähe von Ecken oder anderen Hindernissen einsetzt. Wenn die Axt mit Wänden oder anderen unbeweglichen Objekten kollidiert, während sie zurückgeflogen kommt, fällt sie einfach zu Boden.

Fundort: Eiserner Ring Laden 2

Kriegsaxt 'Verräter'



Diese mächtige Axt soll verflucht sein, neben ihrem Opfer auch ihren Besitzer zu töten. Sehr selten. Wer mit dieser Axt zuschlägt, verletzt nicht nur seinen Gegner, sondern auch sich selbst. Wird diese Waffe zusammen mit den seltenen Armschienen der Tapferkeit eingesetzt, ist der Träger vor den schädlichen Nebenwirkungen der Axt geschützt. Die rasiermesserscharfe Klinge des 'Verräters' durchdringt auch die beste Rüstung des Gegners.
Fundort: Eiserner Ring Laden 2

Großaxt Schneesturm



Der blaue Metallschaft dieser Axt fühlt sich immer kalt an. Artefakt
Bei einem Einsatz dieser Axt wird die Luft um Träger und Gegner erschreckend kalt
Bei einem Treffer hat diese magische Waffe eine 25%ige Chance, Euren Gegner in einen Schneesturm zu hüllen. Außerdem richtet sie zusätzlichen Kälte- und Aufprallschaden an.
Fundort: Gefrorene Einöde, Weißer Turm. Zuerst das Rätsel mit den Kerzenständern lösen, dann die Treppe hinauf in das linke Zimmer gehen.

Hellebarde



Eine massive, eiserne Hellebarde. Nicht allzu häufig
Bei einem Treffer frißt sich die Axtklinge an dem langen Stiel tief in ihr Ziel hinein
Die schwere Klinge dieser Waffe bewirkt zusätzlichen Schaden durch den Aufprall.
Fundort: Eiserner Ring Laden 1

Bastions-Hellebarde



Diese fein gearbeitete Axtwaffe summt leise, wenn man sie in die Hand nimmt. Sehr selten.
In der Nähe von Feinden wachsen aus dieser Waffe ganze Reihen gefährlicher Spitzen, die den Träger vor gegnerischen Angriffen schützen. Wird sie zusammen mit dem Bastionsschild eingesetzt, verbessert sich die Abwehrkraft dieser Hellebarde um ein Viertel.
Fundort: Eiserner Ring Laden 2

Blutender Halbmond



Ein Keil aus poliertem Stahl, mit spitzen Zacken an jedem Ende. Der Blutende Halbmond durchtrennt die meisten Materialien so leicht, wie eine Schere durch dünnen Stoff schneidet. Artefakt.
Rüstungen und natürliche Panzer teilen sich vor dieser Klinge mit übernatürlicher Leichtigkeit.
Die Panzerung Eurer Gegner sinkt auf Null, wenn sie sich diesem tödlichen Artefakt gegenübersehen. Diese Fähigkeit macht in Verbindung mit der schnellen Schlagfolge aus dem Blutenden Halbmond eine mörderische Waffe.
Fundort: Eiserner Ring Laden 2

Knüppel



Ein stabiler Holzknüppel. Nichts Ungewöhnliches.
Ein einfache Waffe zum Zuschlagen.
Dieser Knüppel hat keine besonderen Eigenschaften.
Fundort: Wald von Gladstone, Docks

Keule



Die traditionelle Waffe der Kleriker: eine schwere Eisenkugel am Ende eines stabilen Griffes. Nichts Ungewöhnliches.

Kann mächtige, zerstörerische Schläge mit höherer Geschwindigkeit austeilen als die meisten Klingen. Eine Keule prügelt mit erstaunlicher Geschwindigkeit auf Eure Gegner ein.

Fundort: Höhle des Drarakels, in der Kammer mit dem Buntglasfenster

Ork-Keule



Eine gewaltige Keule mit übermäßigem Kopf. Nicht allzu häufig.

Diese Waffe ist zwar ungewöhnlich schwer, doch ihre Schlagkraft macht das mehr als wett.

Diese riesige Keule ist langsam und unhandlich, durchdringt aber die meisten Rüstungen und richtet ernsthaften Schaden an, selbst bei Kreaturen, die sonst gegen die Wirkung von Schlagwaffen immun sind.

Fundort: Bacchanal, Mojos Laden

Stachelkeule



Nach etlichen Modifikationen ist der Kopf dieser Keule nun mit lauter kurzen Stacheln übersät. Nicht allzu häufig.

Obwohl sie immer noch sehr schwer ist, scheint diese Keule weniger eine Schlagwaffe zu sein als vielmehr - dank ihrer tödlichen Stacheln - eine Stichwaffe.

Bei einem Treffer richtet diese Keule keinen Schlag-, sondern Stichschaden an.

Fundort: Wald von Gladstone

Kriegshammer



Ein massiver Hammer, fast zwei Meter lang und mit einem eisenbeschlagenen Steinkopf. Selten.

Der Kriegshammer braucht recht lange zwischen zwei Schlägen, aber dafür richtet er gewaltigen Schaden an, besonders bei nicht ganz so stabilen Gegnern.

Der Kopf aus Eisen und Stein zerschmettert Knochen und zerquetscht Fleisch, selbst bei Feinden, die von Natur aus unempfindlicher gegen Schlagverletzungen sind.

Fundort: Gefrorene Einöde, von Morrison durch Diebstahl oder Leichenfleddern zu erhalten

Fernkampfaffen:

Bögen

Langbogen



Ein simpler Eschenholzbogen. Nichts Ungewöhnliches.

Die Feuergeschwindigkeit eines Langbogens ist etwas geringer als die einer Armbrust, aber die Treffer richten dafür auch mehr Schaden an.

Dank seiner unglaublichen Reichweite eignet sich dieser Bogen gut für die Jagd.

Fundort: Bacchanal Laden 1

Zwillingsbogen



Dieser Bogen hat eine einfache Elfenbeinführung, mit deren Hilfe zwei Pfeile gleichzeitig eingespannt werden können. Selten.

Dank seiner ungewöhnlichen Konstruktion vermag dieser Bogen zwei Pfeile zugleich ins Ziel zu jagen.

Dieser Bogen hat keine besonderen Eigenschaften außer seiner Fähigkeit, zwei Pfeile auf einmal verschießen zu können. Diese Pfeile richten normalen Schaden an.

Fundort: Bachanal Laden 1

Kriegsbogen 'Wechselbalg'



Ein schöner Bogen, der über die gesamte Länge mit verschiedenfarbigen Edelsteinen verziert ist. Artefakt.

Dieser Bogen kann seinen Angriff automatisch so umstellen, da er dem jeweiligen Gegner den größtmöglichen Schaden zufügt.

Wechselbalg kann Feuerbälle, Blitze und Eiszapfen verschießen. Nur wenn er auf Wesen feuert, die durch keine dieser Attacken verletzbar sind, benutzt er normale Holzpfeile.

Fundort: Eiserner Ring Laden 1

Kriegsbogen 'Eiszapfen'



Dieser magische Bogen wurde aus einem einzigen Eisstück gefertigt und fühlt sich entsprechend kalt an.

Artefakt.

Sobald die Bogensehne gespannt wird, erscheint wie von Geisterhand ein Eiszapfen in der Pfeilführung.

Beim Aufschlag zerschellt der Eiszapfen, den dieser Bogen abschießt, und richtet mit seinen Splittern Kälte- und Stichschaden bei allen Gegnern in Reichweite an.

Fundort: Eiserner Ring Laden 2

Finsterbogen

Dieser runenbedeckte Bogen scheint aus einem einzigen Stück schwarzen Metalls hergestellt worden zu sein.

Artefakt.

Wenn Ihr mit diesem Bogen Pfeile abschießt, kommen farbenfrohe Energiekugeln zu Euch zurückgeschwebt.

Ein mächtiger Artefakt, den die Ahnen zurückgelassen haben. Der Finsterbogen hat die Macht, dem Gegner

Leben und Mana zu entziehen. Der Effekt des Finsterbogens ist dem des Großschwertes Finstersturm nicht unähnlich.

Fundort: Fundort unbekannt

Armbrüste

Leichte Armbrust



Eine normale, kleine Armbrust. Nichts Ungewöhnliches.

Aufgrund der starken regenerativen Fähigkeiten des Holzes, das im Wald von Gladstone geschlagen wird, ist es nicht nötig, für diese Waffe extra Munition mitzuführen.

Die Schußfolge dieser Waffe ist zwar hoch, doch die Bolzen richten beim Gegner nur sehr begrenzten Schaden an.

Fundort: Bacchanal Laden 1

Schwere Armbrust



Diese fein verarbeitete Armbrust ist mit Messingbeschlägen ausgestattet. Die schweren Bolzen tragen Eisenspitzen. Nicht allzu häufig.

Aufgrund der starken regenerativen Fähigkeiten des Holzes, das im Wald von Gladstone geschlagen wird, ist es nicht nötig, für diese Waffe extra Munition mitzuführen.

Die Eisenspitzen der schweren Bolzen verursachen beim Aufprall zusätzlichen Schaden beim Gegner. Bedenkt nur die langsame Schußfolge dieser Waffe.

Fundort: Bacchanal, Mojos Laden

Walküren-Armbrust



Eine hervorragend verarbeitete Armbrust mit Messingbeschlägen. Sobald der Schütze sie im Anschlag hat, erscheint ein flackernder Bolzen aus reinem Feuer in der Bolzenführung. Selten.

Die kleinen Feuerbolzen dieser Waffe können in Notfällen auch als schwache Lichtquelle eingesetzt werden.

Diese Waffe schleudert Euren Feinden einen flackernden Bolzen aus reinem Feuer entgegen. Die Walküren-Armbrust ist am wirksamsten gegen Feinde, die durch Feuer oder Hitze verletzt werden können.

Fundort: Eiserner Ring Laden 2

Edle Walküren-Armbrust

Eine hervorragend verarbeitete Armbrust mit Messingbeschlägen. Sobald der Schütze sie im Anschlag hat, erscheinen drei flackernde Bolzen aus reinem Feuer in der Drillings-Bolzenführung. Artefakt.

Die drei kleinen Feuerbolzen dieser Waffe können in Notfällen auch als schwache Lichtquelle eingesetzt werden.

Diese Waffe schleudert Euren Feinden drei flackernde Bolzen aus reinem Feuer entgegen. Die Edle Walküren-Armbrust ist am wirksamsten gegen Feinde, die durch Feuer oder Hitze verletzt werden können.

Fundort: Fundort unbekannt

Armbrust 'Myriad'

In die Oberfläche dieser fein ziselierten Waffe sind feine, blaue Linien eingelassen. Artefakt.

Myriad feuert mit jedem Schuß eine Salve von drei Armbrustbolzen ab.

Trifft einer der Bolzen sein Ziel, läßt er einen Kettenblitz aus, der zusätzlichen elektrischen Schaden verursacht.

Fundort: Fundort unbekannt

Stäbe (Nahkampf & Fernkampf & Status)

Stab der Heilung



Ein einfacher Holzstab. Sehr selten.

Dieser Stab zapft die magische Energie des Trägers an und verbessert damit seine Gesundheit.

Wird dieser Gegenstand als Nahkampf-Waffe aktiviert, sinkt die Mana-Regeneration auf Null, aber die Regeneration der Trefferpunkte vervierfacht sich dafür. In Verbindung mit dem legendären Herz des Sonnenaufganges könnte dieser Stab seinen Träger fast unverwundbar machen.

Fundort: Rissshundeherz

Plasmastab



Ein bunter Stab, an dem ein großer Mechanismus befestigt ist. Wird zwar als Nahkampfwaffe in die Hand genommen, aber die Position für die Schußwaffe muß frei bleiben, damit diese Waffe effektiv eingesetzt werden kann. Artefakt.

Dieser Stab gehörte einst dem großen Idioten Rix von TyrQuall. Die Waffe schleudert eine Salve von drei Plasmastrahlen auf Ziele in der Nähe ab. Allerdings solltet Ihr ihn möglichst nicht als Nahkampfwaffe einsetzen, denn da funktioniert er wie ein gewöhnlicher Holzstab.

Das Plasma, das dieser Stab verschleudert, richtet gewaltigen Feuer- und Elektroschaden an. Im Nahkampf ist die Kraft des Stabes sehr eingeschränkt, weswegen Ihr Euch am besten zurückzieht, bis Ihr die elementare Gewalt des Stabes aus der Entfernung einsetzen könnt.

Fundort: Von Rix von TyrQual in den Wäldern von Gladstone oder in der Gefrorenen Einöde stehlen (oder mit Gewalt besorgen)

Eissplitterstab



Ein schöner, blauer Kristallstab, verziert mit weißen Runen. Wird zwar als Nahkampfwaffe in die Hand genommen, aber die Position für die Schußwaffe muß frei bleiben, damit diese Waffe effektiv eingesetzt werden kann.

Wird dieser Stab aktiviert, schleudert er einen zielsuchenden Eiszapfen auf das nächstgelegene Ziel. Allerdings solltet Ihr ihn möglichst nicht als Nahkampfwaffe einsetzen, denn da funktioniert er wie ein gewöhnlicher Holzstab.

Im Nahkampf ist die Kraft des Stabes sehr eingeschränkt, weswegen Ihr Euch am besten zurückzieht, bis Ihr die elementare Gewalt des Stabes aus der Entfernung einsetzen könnt.

Fundort: Talamari Laden 2

Vulkanstab



Ein prächtiger Holzstab, mit orangen und roten Runen versehen. Wird zwar als Nahkampfwaffe in die Hand genommen, aber die Position für die Schußwaffe muß frei bleiben, damit diese Waffe effektiv eingesetzt werden kann. Artefakt.

Wird dieser Stab aktiviert, beschwört er eine Gruppe von Feuer-Elementaren herbei, die das nächstgelegene Ziel angreifen. Allerdings solltet Ihr ihn möglichst nicht als Nahkampfwaffe einsetzen, denn da funktioniert er wie ein gewöhnlicher Holzstab.

Die Elementare, die dieser Stab herbeirufen kann, richten eine Menge magischen Feuerschaden an. Im Nahkampf ist die Kraft des Stabes sehr eingeschränkt, weswegen Ihr Euch am besten zurückzieht, bis Ihr die wahre Gewalt des Vulkanstabes aus der Entfernung einsetzen könnt.

Fundort: Vulkanwelt, in einer Wand eingelassen. Wand mit Zaubern oder Fernangriff schwächen und Stab von Begleiter holen lassen oder selbst hinspringen

Erdstab

Ein herrlicher Stab aus dunklem Holz, verziert mit braunen und gelben Runen. Wird zwar als Nahkampfwaffe in die Hand genommen, aber die Position für die Schußwaffe muß frei bleiben, damit diese Waffe effektiv eingesetzt werden kann.

Wenn er aktiviert wird, sendet dieser Stab eine Schockwelle durch den Boden und erweckt damit einen Erdelementar.

Der herbeigerufene Elementar benutzt seine Kräfte, um in der Nähe befindliche Gegner in die Luft zu heben und dann zu Boden stürzen zu lassen. Der Stab kann nicht nur erheblichen Schaden anrichten, sondern auch hervorragend einen Fluchtweg freimachen. Allerdings solltet Ihr ihn möglichst nicht als Nahkampfwaffe einsetzen, denn da funktioniert er wie ein gewöhnlicher Holzstab.

Fundort: letztes Quest der Talamiri erfolgreich abschließen (durch Bug unmöglich), Fundort unbekannt

Geisterstab



Ein prächtiger, blaßgelber Eichenstab, verziert mit blauen und weißen Runen. Wird zwar als Nahkampfwaffe in die Hand genommen, aber die Position für die Schußwaffe muß frei bleiben, damit diese Waffe effektiv eingesetzt werden kann. Artefakt.

Wird dieser Stab aktiviert, beschwört er eine Gruppe von Engeln herbei, die das nächstgelegene Ziel angreifen oder den Besitzer des Stabes heilen. Allerdings solltet Ihr ihn möglichst nicht als Nahkampfwaffe einsetzen, denn da funktioniert er wie ein gewöhnlicher Holzstab.

Die Geister, die der Stab herbeiruft, verrichten ihre Aufgabe sehr schnell. Im Nahkampf ist die Kraft des Stabes sehr eingeschränkt, weswegen Ihr Euch am besten zurückzieht, bis Ihr die wahre himmlische Gewalt des Geisterstabes aus der Entfernung einsetzen könnt.

Fundort: letztes Quest der Finken erfolgreich abschließen, Herz des Sonnenaufgangs muss abgegeben werden

andere Fernwaffen

Stein



Ein Stein. Kann zum Zuschlagen oder Werfen benutzt werden. Nichts Ungewöhnliches.

Beim näheren Hinsehen entpuppt sich das Stück Felsen als ziemlich harter Stein.

Ein wirklich schönes Stück Stein.

Fundort: hier und da

Donnerstab



Ein länglicher Zylinder aus schwarzem Metall mit einem Griffstück daran, hergestellt aus einem rätselhaften, glatten Material. Artefakt.

Wenn Ihr abdrückt, haltet Euch die Ohren zu!

Dieses merkwürdige und mächtige Gerät ist in der Lage, auch den härtesten Panzer Eurer Gegner zu durchschlagen. Weder Rüstungen noch magische Schilde bieten Schutz vor seiner Gewalt.

Fundort: Scherbenwüste, im Nodgebäude an einer Stelle, wo man mit einem Knopf ein Waffenmagazin bedienen kann. Man muss den Knopf solange drücken, bis das Schrotgewehr erscheint.