

ATARIAB

-EDITION-

Vers. 1.5

Die Rüstungstafel

Legende

Werte: Schutz vor - Klingen | Hieb Waffen | Geschossen | Feuer | Magie | + Bonus

Feuermagier und Novizen	Zugang	Werte
Novizenrobe (mit / ohne Kapuze)	Aufnahme als Novize im Kloster	25 25 25 0 10
Feuermagierrobe (mit / ohne Kapuze)	Bestehen der Prüfung des Feuers	40 40 40 20 20
Hohe Feuermagierrobe (mit / ohne Kapuze)	nach Heilung des Auge Innos' (Pyrokar)	100 100 100 50 50 + 20 Mana

Paladin und Milizen	Zugang	Werte
Soldatenrüstung	Bei Andre als Wahl	40 40 40 0 0
Schwere Soldatenrüstung	Engor, Peck ab Minental	70 70 70 10 10
Kundschafterrüstung	Bei Andre als Wahl	35 45 40 0 0
Schwere Kundschafterrüstung	Engor, Peck ab Minental	65 75 75 10 10
Ritterrüstung (mit / ohne Kettenhelm)	Kapitel 3, Cornelius überführt	105 100 100 50 25
Paladinrüstung (mit / ohne Helm)	Kapitel 5, nach Geheimbibliothek	145 140 140 90 50

Drachenjäger und Söldner	Zugang	Werte
Söldnerrüstung	Aufnahme als Söldner, bei Lee	30 30 30 0 0
Mittlere Söldnerrüstung	Lee, Gorn nach Befreiung	50 50 50 0 0
Schwere Söldnerrüstung	Lee nach Gorns Befreiung oder Kap. 3	80 80 80 10 0
Leichte Drachenjägerrüstung	Bennet nach Befreiung	100 105 100 50 25
Mittlere Drachenjägerrüstung	Bei Jan mit Drachenschuppen	125 125 125 75 30
Schwere Drachenjägerrüstung	Bennet nach Geheimbibliothek	160 160 160 100 50

Wassermagier	Zugang	Werte
Wassermagierrobe (mit / ohne Kapuze)	nach Raven, Aufnahme bei Saturas	50 50 50 25 25
Hohe Wassermagierrobe (mit / ohne Kapuze)	nach Heilung des Auge Innos' (Vatras)	100 100 100 50 50 + 20 Mana

Gildenlos	Zugang	Werte	Für Gilde
Alte Robe	Jahrkendar Bibliothek	40 40 40 25 25 + 10 Mana	Gildenlos
Bürgerkleidung	Matteo - Handel, Truhe von Matteo		
Bürgerkleidung	Matteo - Handel, Truhe von Matteo		
Kleidungs eines Edelmannes	Matteo - Handel, Truhe von Matteo		
Bauernkleidung	Lobart, Truhe von Lobart		
Xardas Robe (mit / ohne Kapuze)	Kapitel 5, von Lester, wenn Magiebegabt	100 100 100 60 60 + 30 Mana	Gildenlos
Gardistenrüstung	Engor - Handel	55 55 55 15 0	
Dämonenjägerrüstung (mit / ohne Helm)	Geheimbibliothek, Kaptel 5	130 130 120 100 60	Gildenlos
Schmiedekleidung	Harad bei Aufnahme als Schmied		
Alchemie-Schürze	Constantino bei Aufnahme als Alchemist		
Gururobe	Angar, Kapitel 4, nach Amulett-Erfolg	90 90 90 40 40 + 15 Mana	Gildenlos
Psionikerrüstung	Lester - Handel	35 35 35 0 5	alle Magiergilden
Alte Lederrüstung	Bosper bei Aufnahme als Jäger	10 15 15 0 0	
Lederrüstung	Matteo, Orlan	25 25 20 5 0	
Verstärkte Lederrüstung	Matteo - Handel, Kapitel 2	40 45 40 10 10	Gildenlos
Wanderrobe (mit / ohne Kapuze)	Gorax - Handel, Kapitel 3	75 75 75 30 35 + 10 Mana	Gildenlos, Wassermagier
Jägerrüstung	Matteo - Handel, Kapitel 3	80 90 70 0 10	Gildenlos
Templerrüstung	Angar, Kapitel 4, nach Amulett-Erfolg	100 100 100 50 25	Gildenlos
Crawlerrüstung	Wolf, wenn mit Gestath gesprochen	90 70 90 40 15	
Schattenkluft	Fisk - Handel, auch im BDT-Lager tragbar	40 40 20 10 0	
Erzbaronenrüstung	Lager in der Burg, Paladin hat Schlüssel	85 85 85 30 50	
Rüstung der Kriegsfürsten von Jharkendar	nach Raven, bei ersten Falle in 3. Gang v. I.	90 90 90 30 30	Gildenlos, SLD / DJG

Gürtel	Zugang	Werte	Für Gilde
Psioniker-Gürtel (zu Psioniker-Rüstungen)	Lester, Kapitel 2	Schutz (+Manab.) mit Psionikerrüstungen	alle Magiergilden
Pilger-Gürtel (zu Wanderrobe)	Gorax, Kapitel 3	5 5 5 + 5 auf alle Werte mit Wanderr.	Gildenlos
Schärpe des Wassers (zu Wassermagierroben)	Cronos, nach Aufnahme als Wassermagier	5 5 5 + 5 auf alle Werte mit KDW-AR	Wassermagier