

PRZEDMIOTY (obliczanie ceny)		
Cenę przedmiotów liczy się tak samo, jak cenę rozwinięć – trzeba opłacić wszystkie „poziomy” przedmiotu. Na przykład zbroja dająca ochronę 3 kosztuje 300 denarów (50+100+150), a nie 150 (3x50). Procentowe modyfikatory sumują się i są uwzględniane po obliczeniu podstawowego kosztu.		
I sukces	zmienia 1k6 z testowanej puli w 1 automatyczny sukces	5d
+ 1k6 do efektu	dodaje 1k6, jeżeli test zakończył się powodzeniem	10d
+ 1k6 do skuteczności	dodaje 1k6 do testu	20d
+ I sukces	dodaje 1 automatyczny sukces w teście	40d
wygrywa remisy (1)	pozwała wygrywać remisy	5d
ochrania Cechę (1)	zwiększa obronę Cechy o 1 automatyczny sukces	80d
wytrzymały (1)	przedmiot ma 1 kropkę wytrzymałości	20d
przedmiot mocy (1)	przedmiot może przechowywać 1 kropkę mocy	25d
wymóg rejestracji		+25%
konieczna licencja		+50%
przedmiot zakazany		+200 do 500%
z sąsiedniego kraju		+25%
z sąsiedniej Krainy		+75%
z odległej Krainy		+200%

BRONĀ		
Broń przeciętnej jakości (4k6)	II automatyczne sukcesy, Efekt: +1k6	25d
Broń dobrej jakości (6k6)	III automatyczne sukcesy, Efekt: +1k6, Wytrzymałość: 2	100d
Broń świetnej jakości (8k6)	IV automatyczne sukcesy, Skuteczność: +2k6, Wytrzymałość: 2	170d
Broń doskonałej jakości (10k6)	V automatycznych sukcesów, Skuteczność: +3k6, Wytrzymałość: 2	255d
Zbroja skórzana (Ciało)	Wytrzymałość: 1	20d
Zbroja skórzana, wzmacniana żelazem (Ciało)	Obrona: +I, Wytrzymałość: 1	100d
Zbroja kolecza (Ciało)	Obrona: +II, Wytrzymałość: 2	300d
Zbroja płytowa (Ciało)	Obrona: +III, Wytrzymałość: 4	680d