

Amulett der Treue (*)

Dieses Artefakt der Kirche von Pelor gewährt seinem Träger große Unterstützung, wenn er gegen Untote antreten muß.

Du kannst jeden Vertreibungswurf gegen Untote einmal wiederholen.

Armschienen des Bogenschützen (1)

Diese magischen Armschienen machen dich zu einem treffsicheren Schützen.

Bei Fernkampfangriffen mit Schußwaffen darfst du einen Kampfwürfel (keinen Sternwürfel) noch einmal werfen.

Ätherischer Langfinger (3)

Ein diebisches Wesen aus einer anderen Dimension hat dich als sein Opfer auserwählt.

Für jedes Ausrüstungsstück in deinem Tornister wird der Sternwürfel geworfen. Bei Stern muß du dein Besitzstück ablegen.

Axt des Zwergenkönigs (3)

Diese Axt ist aus Adamantit und gehörte einem Zwergenkönig.

Schaden



Einer darf nochmal gewürfelt werden.

Barbarenstreitaxt (2)

Mit dieser mächtigen Zweihandaxt spaltest du jeden Schädel mit Leichtigkeit.

Schaden



Heftiger Angriff:



Bei Stern Waffe ablegen.

Blutschwert (*)

Dieses Schwert kann mit seiner dunklen Magie deine Gegner scharenweise niederstrecken.

Schaden



Bei Stern verlierst du so viele TP, wie der rote Würfel anzeigt.

Gesegnetes Schwert (*)

Dieses Schwert wurde einstmals vom großen Zauberer Gernot Feuersturm geführt.

Schaden



Ignoriert RK.

Einer darf nochmal gewürfelt werden.

Bei Stern erhältst du die gewürfelte Anzahl an ZP zurück.

Fluch der Unachtsamkeit (2)

Ein hinterhältiger Zauber trübt eure Sinne und vernebelt euren Geist.

Beim nächsten Initiativewechsel erhält der SL automatisch die 1.

Flammenklinge (1)

Ein flammendes Schwert erscheint in deiner Hand.

Wenn du im Nahkampf angreifst, verursachst du folgenden Schaden:



Bei Stern endet der Zauber.

Du kannst den Zauber auch abbrechen.

Um diesen Zauber auszusprechen, muß deine Waffenhand frei sein.

Kosten

Mialee/Zauberer: 5
Jozan/Waldläufer: 2

Gürtel der Riesenstärke (2)

Wer diesen Gürtel trägt, schlägt mit der Kraft eines Feuerriesen zu.

Bei Nahkampfangriffen mit Waffen darfst du



zusätzlich werfen.

Nach Gebrauch Sternwürfel werfen.
Bei Stern Gegenstand ablegen.

Hauch des Todes (*)

Diese Klinge schneidet Stahl und Fleisch wie Butter.

Schaden



Ignoriert RK.

Heftiger Angriff:



Bei Stern Waffe ablegen.

Heiliges Wasser (1)

Gegen Untote wirkt das heilige Wasser wie Säure.

Schaden



**Nur gegen Untote.
Ignoriert RK.**

Nach Gebrauch ablegen.

Hellebarde (2)

Viele Soldaten sind mit dieser Kriegswaffe ausgerüstet.

Schaden



Helm der Durchsicht (3)

Dies ist ein uralter, verzauberter Helm, der mit vielen wertvollen Edelsteinen besetzt ist.

Wenn du vor einer Tür stehst, kannst du ins Innere des nächsten Raumes blicken.

Nach Gebrauch Sternwürfel werfen.
Bei Stern Helm ablegen.

Hewards praktischer Rucksack (2)

In diesem magischen Rucksack ist Platz für ungewöhnlich viele Gegenstände.

In deinem Tornister ist Platz für 3 zusätzliche Ausrüstungsstücke.

Der Rucksack muß nicht bereit gemacht werden.

Kampfstab (1)

Viele Zauberer setzen diese handliche Waffe mit Vorliebe ein.

Schaden



Einer darf nochmal gewürfelt werden.
Bei Stern 1 ZP zurück erhalten.

Königin der Schicksalsschlacht (*)

Diese Armbrust hat eine große Schlacht entschieden.

Schaden



Bei Stern beide Würfel nochmal werfen

oder

RK ignorieren.

Kurzbogen (1)

Der Kurzbogen wird von vielen Bogenschützen benutzt.

Schaden



Waldlandbogen (1)

Alle zauberkundigen Elfen haben den Umgang mit diesem Bogen gelernt

Schaden



Bei Stern 1 ZP zurück erhalten.

Leichte Armbrust (1)

Die leichte Armbrust ist eine einfach zu bedienende Fernkampfwaffe.

Schaden



Mächtiger Stecken des Schutzes (2)

Ein starker Schutzzauber ist in diesem Stecken eingewoben.

Schaden



Einer darf nochmal geworfen werden.
Bei Stern 1 ZP zurück erhalten.

Oder: Schutzzauber

Erhöhe bis zum Beginn deines nächsten Zuges deine RK auf 3.

Danach Sternwürfel werfen.
Bei Stern ist Zusatzkraft erschöpft.

Magisches Netz (2)

Das magische Netz fesselt jeden Gegner, auf den es geworfen wird.

Kann im Fernkampf auf Gegner geworfen werden. Gegner wird gefesselt und setzt seinen nächsten Zug aus. Zum Ende seiner Züge muß er einen Sternwürfel werfen. Er bleibt so lange gefangen, bis kein Stern mehr fällt.

Nach Gebrauch ablegen.

Mimik (2)

Diese Schatztruhe ist nicht echt. In Wirklichkeit ist sie ein hinterhältiges Wesen, das dich sofort angreift.

Du wirst sofort von einem Mimik angegriffen.

Säureschutzring (2)

Dieser Jadering ist verzaubert und schützt seinen Träger vor Säure.

Der Ring verhindert, daß du deine Waffe durch einen Schleimangriff verlierst.

Nach Gebrauch Sternwürfel werfen.
Bei Stern Ring ablegen.

Otilukes unverwüstliche Sphäre (2)

Fange deinen Gegner in einer undurchdringlichen Energiekugel.

Gegner wird in einer Energiekugel gefangen und ist handlungsunfähig, aber unverwundbar. Zum Ende seiner Spielzüge muß er den Sternwürfel werfen. Die Kugel bleibt so lange bestehen, bis kein Stern mehr fällt.

Kosten

Mialee/Zauberer: 3
Jozan/Waldläufer: 6

Schädelhammer (3)

Wer diesen Hammer schwingt, hat Macht über Leben und Tod.

Schaden



Bei Stern ist ein lebendiger Gegner (aber kein Schleim) eine Runde betäubt.

Gegen Untote verursacht der Hammer bei Stern zusätzlich



Schlagstecken (1)

Dieser Stecken kann mächtige Hiebe austeilen.

Schaden



Einer darf nochmal geworfen werden.
Bei Stern 1 ZP zurück erhalten.

Oder: Mächtiger Schlag



Bei Stern ist Zusatzkraft erschöpft.

Schriftrollenbehälter (1)

Jeder Zauberer sollte einen Schriftrollenbehälter besitzen.

In deinem Tornister ist Platz für 3 zusätzliche Zauber.

Der Schriftrollenbehälter muß nicht bereit gemacht werden.

Schriftrollenbehälter (1)

Jeder Zauberer sollte einen Schriftrollenbehälter besitzen.

In deinem Tornister ist Platz für 3 zusätzliche Zauber.

Der Schriftrollenbehälter muß nicht bereit gemacht werden.

Schwere Armbrust (2)

Die schwere Armbrust hat eine größere Durchschlagskraft als die leichte.

Schaden

Fern:



Schwere Keule (1)

Dies ist eine Waffe, die überall gefunden kann. Nur primitive Wesen benutzen sie.

Schaden

Nah:



Heftiger Angriff:

Nah:



Bei Stern Waffe ablegen.

Siebenmeilenstiefel (3)

Wer diese verzauberten Stiefel trägt, ist flink wie der Wind.

Deine Bewegungsrate steigt um 1.

Steinhauttrank (2)

Wenn du diesen Trank trinkst, wird deine Haut hart wie Stein und widersteht selbst den stärksten Schlägen.

Bis zum Ende des nächsten Spielzugs des SL hast du eine RK von 3.

Spiegelbilder (1)

Mehrere Abbilder von dir selbst erscheinen neben dir und verwirren den Gegner.

Bis zu Beginn deines nächsten Spielzuges müssen alle, die dich mit Waffen angreifen wollen, zuerst den Sternwürfel werfen. Bei Stern schlägt der Angriff automatisch fehl.

Kosten

Mialee/Zauberer: 2
Jozan/Waldläufer: 5

Speer (1)

Viele Kämpfer sind im Umgang mit dieser Waffe geübt.

Schaden

Nah:



Fern:



Bei Stern Waffe ablegen, ansonsten fällt der Speer zu Boden, wenn das Monster stirbt und kann wieder aufgenommen werden.

Auch der Barbar darf den Speer im Fernkampf benutzen.

Stern des Aufflammens (3)

Dieser Morgenstern speit Feuer, wenn er Knochen zertrümmert.

Schaden

Nah:



Bei Stern 1 ZP zurück erhalten

oder



dazu werfen. Dann ist es außerdem ein Feuerangriff.

Stirnreif der Zauberkunst (3)

Viele mächtige Zauber lassen sich mit diesem Stirnreif leichter aussprechen.

Jeder Zauber, der 5 oder mehr ZP kostet, kostet dich einen ZP weniger beim Zaubern.

Tod hinausögern (1)

Dieser kleine Trank kann dir oder einem deiner Gefährten einmal das Leben retten.

Trinke diesen Trank, wenn du oder ein anderer Held in deinem Raum gerade stirbt. Er überlebt dann mit 1 TP.

Trank der koordinierten Verteidigung (3)

Wenn du diesen Trank trinkst, kannst du deine Kampffaktionen mit deinen Gefährten auf magische Weise abstimmen.

Bis zum Ende des nächsten Spielzuges des SL erhalten alle Helden im Raum +1 auf die RK.

Trank des Feuerodem (3)

Trinke diesen Trank in einem Zug und du wirst Feuer speien können wie ein Drache.

Du darfst sofort einen Nahkampfangriff mit



durchführen, wobei du einen Würfel noch einmal werfen darfst.

Trockenpulver (2)

Dieses magische Pulver entzieht allem die Feuchtigkeit.

Schaden

Nah:

Wirkt nur gegen Schleim.

Bei Stern Waffe ablegen.

Untote festhalten (3)

Mit diesem Zauber kannst du gefährliche Horden von Untoten leicht bekämpfen.

Du darfst sofort gegen jeden Untoten im Raum einen Vertreibungsversuch unternehmen.

Kosten

Mialee/Zauberer: 4
Jozan/Waldläufer: 4

Vereinte Stärke (2)

Mit diesem Zauber verleihst du dir und deinen Gefährten Stärke im Nahkampf.

Bis zu Beginn deines nächsten Spielzuges erhalten alle Helden im Raum +1 auf alle Nahkampfangriffe mit Waffen.

Kosten

Mialee/Zauberer: 3
Jozan/Waldläufer: 3

Verteidigungs- koordination (3)

Dieser Zauber erlaubt es den Helden, als geschlossene Einheit zu agieren.

Bis zu Beginn deines nächsten Spielzuges erhalten alle Helden im Raum +1 auf die RK.

Kosten

Mialee/Zauberer: 7
Jozan/Waldläufer: 4

Magische Säure (*)

Diese Säure ätzt sich durch alles durch, von ihrer magischen Flasche mal abgesehen.

Wer die magische Säure trinkt, stirbt sofort.

Langbogen der heiligen Bäume (2)

Dieser Bogen wurde von
Druiden von Obad-Hai
gesegnet.

Schaden



Bei Stern 1 ZP zurück erhalten.

Morngard Schwertkämpfer

Wie alle Soldaten des
kaiserlichen Heeres ist auch
dieser hier gut im Umgang mit
seiner Waffe ausgebildet.

RK: 2

Bewegung: 4

TP: 5



Morngard Armbruster

Wie alle Soldaten des
kaiserlichen Heeres ist auch
dieser hier gut im Umgang mit
seiner Waffe ausgebildet.

RK: 2

Bewegung: 5

TP: 5



Morngard Armbruster

Wie alle Soldaten des
kaiserlichen Heeres ist auch
dieser hier gut im Umgang mit
seiner Waffe ausgebildet.

RK: 2

Bewegung: 5

TP: 5



Morngard Hellebardier

Wie alle Soldaten des
kaiserlichen Heeres ist auch
dieser hier gut im Umgang mit
seiner Waffe ausgebildet.

RK: 2

Bewegung: 5

TP: 5



Morngard Hellebardier

Wie alle Soldaten des
kaiserlichen Heeres ist auch
dieser hier gut im Umgang mit
seiner Waffe ausgebildet.

RK: 2

Bewegung: 5

TP: 5



Tapferer Pfadfinder

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2

Bewegung: 6

TP: 5



Darf nach Fallen suchen und kann sie
entschärfen.

Darf nach Geheimtüren suchen.

Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden*.

Tapferer Pfadfinder

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2

Bewegung: 6

TP: 5



Darf nach Fallen suchen und kann sie
entschärfen.

Darf nach Geheimtüren suchen.

Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden*.

Tapferer Pfadfinder

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2

Bewegung: 6

TP: 5



Darf nach Fallen suchen und kann sie
entschärfen.

Darf nach Geheimtüren suchen.

Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden*.