

Artefakte

Artefakte sind Ausrüstungsgegenstände. Ihre Benutzung und das Tragen entsprechen den entsprechenden Regeln, sofern sie keine anderen Eigenschaften aufweisen.

Waffen				
Waffe	Angriff	erf. St.	erf. G.	Eigenschaften
Schwert (Barbar)				
Ork Terror		3	4	<input checked="" type="checkbox"/>  Jeder Ork darf mit 1 KW mehr angegriffen werden.
Geisterschwert		3	5	<input checked="" type="checkbox"/>  Jede untote Kreatur darf mit 2 KW mehr angegriffen werden.
Schwert der Wut		6	5	<input checked="" type="checkbox"/>   Darf vom Barbaren einhändig geführt werden.
Schwert der Rache		10	8	<input checked="" type="checkbox"/>  
Schwert der Gerechtigkeit		12	8	<input checked="" type="checkbox"/>   Darf nur vom Barbaren geführt werden.
Axt (Zwerg)				
Axt des Ruhmes		3	5	<input checked="" type="checkbox"/>   Darf vom Zwerg einhändig geführt werden.
Blutaxt		9	9	<input checked="" type="checkbox"/>  
Axt des Schlächters		10	10	<input checked="" type="checkbox"/>   Darf nur vom Zwerg geführt werden.
Bögen (Amazone)				
Sturmschlag		3	4	 
Rächer der Elfen		9	12	  Darf nur von der Amazone geführt werden. Greift zwei Ziele an, die hintereinander stehen.
Stangenwaffen (Paladin)				
Lanze des Schreckens		4	5	<input checked="" type="checkbox"/>  
Axt des Grauens		10	12	<input checked="" type="checkbox"/>   Darf nur vom Paladin geführt werden.
Stöcke (Zauberin)				

Stab des Gelehrten		4	9	<input checked="" type="checkbox"/>   ☮	
Trebos' Strafe		7	15	<input checked="" type="checkbox"/>   ☮ ☮ ☮ Regeneriert 1 Mana pro Runde.	
Wurfaffen					
Magischer Wurfdolch		4	7	Anzahl: 1 Beim Angriff ist ein Totenschädel sicher.	
Zauber, Spruchrollen und Tränke					
Name	erf. Int.	Beschreibung			
Spruchrollen					
Bekehrung	8	Darf auf ein beliebiges Monster angewendet werden, dessen Intelligenz höchstens 3 ist. Der Spieler darf dieses Monster in dieser Runde bewegen und mit ihm kämpfen. Der Böse darf es erst in der nächsten Runde wieder einsetzen.			
Zauber					
Rückkehr aus dem Jenseits	14	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Dieser erhält seine volle Körperkraft zurück, falls er ohnmächtig war. Falls er schon tot war, erhält er einen Punkt Körperkraft. Dieser Zauber benötigt eine geistige Energie von 20 Manapunkten.			
Panzerungsgegenstände					
Panzerung	Verteidigung		erf. St.	erf. G.	Eigenschaften
Körperschutz					
Schutz des Königs		6	5		
Kobe des Zaubers		7	8	Darf nur vom Zauberer getragen werden.	
Rüstung des Paladins		10	10	Darf nur vom Paladin getragen werden.	
Zwergenschutz		11	7	Darf nur vom Zwerg getragen werden.	
Barbarenpanzer		12	6	Darf nur vom Barbaren getragen werden.	
Behüter der Amazonen		10	8	Darf nur von der Amazone getragen werden.	
Schilder					
Schild des Frostes		4	5	Jegliche Angriffe durch Feuer können mit 3 KW mehr abgewehrt werden.	
Schutz des Berges		5	6	Darf nur vom Zwerg getragen werden.	
Behüter der Steppe		6	6	Darf nur vom Barbaren getragen werden.	
Schild des Paladins		5	7	Darf nur vom Paladin getragen werden.	
Behüter des Geistes		4	8	Darf nur vom Zauberer getragen werden.	
Handschuhe					
Trebos' Schutz		4	4		

Helme				
Hüter der Gerechtigkeit		4	4	
Trebos' Krone		6	4	
Halsketten				
Kette	erf. St.	erf. Int.		
Magisches Amulett	2	2	Erhöht die Intelligenz des Trägers um 2 Punkte.	
Zauberamulett	2	9	Der Träger darf pro Aktion 2 Zauber aussprechen bzw. 2 Schriftrollen verwenden.	
Barbarenstern	2	5	Würfelt der Träger bei einem Angriff auf einen Gegner mehr Totenschädel als Schilde, darf er noch einen Angriff starten, auch auf einen anderen Gegner. Es dürfen aber maximal 2 Angriffe pro Aktion gestartet werden.	