




































































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	  Jeder Ork darf mit 1 KW mehr angegriffen werden.
Geisterschwert		3	5	  Jede untote Kreatur darf mit 2 KW mehr angegriffen werden.
Schwert der Mut		6	5	   Darf vom Barbaren einhändig geführt werden.
Schwert der Rache		10	8	   Darf vom Barbaren einhändig geführt werden.
Schwert der Gerechtigkeit		12	8	   Darf nur vom Barbaren geführt werden.
Axt (Zwerg)				
Axt des Ruhmes		3	5	   Darf vom Zwerg einhändig geführt werden.
Blutaxt		9	9	   Darf vom Zwerg einhändig geführt werden.
Axt des Schlächters		10	10	   Darf nur vom Zwerg geführt werden.
Bögen (Amazonen)				
Sturmschlag		3	4	 
Rächer der Elfen		9	12	  Darf nur von der Amazonen geführt werden. Greift zwei Ziele an, die hintereinander stehen.
Stangenwaffen (Paladin)				
Lanze des Schreckens		4	5	  
Axt des Grauens		10	12	   Darf nur vom Paladin geführt werden.
Stöcke (Zauberin)				

Stab des Ge- lehrten		4	9	   ☞	
Trebos' Strafe		7	15	   ☞ ☞ ☞ 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 Kö- nigs		6	5		
Robe des Zaube- rers		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 wer- den.	
Barbarenpanzer		12	6	Darf nur vom Barbaren getragen werden.	
Behüter der Amazonen		10	8	Darf nur von der Amazone getragen werden.	
Schilde					
Schild des Frostes		4	5	Jegliche Angriffe durch Feuer kön- nen mit 3 KW mehr abgewehrt werden.	
Schutz des Ber- ges		5	6	Darf nur vom Zwerg getragen wer- den.	
Behüter der Steppe		6	6	Darf nur vom Barbaren getragen werden.	
Schild des Pa- ladins		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 Ge- rechtigkeit			4	4	
Trebos' Krone			6	4	
Halsketten					
Kette	erf. St.	erf. Int.			
Magisches A- mulett	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 Toten- schädel als Schilde, darf er noch einen Angriff starten, auch auf einen anderen Gegner. Es dürfen aber maximal 2 Angriffe pro Aktion gestartet werden.		