

## **Automatische Armbrust**

(Magischer Gegenstand – 150 Goldstücke)

*Eine mit zahlreichen Mechanismen und Zahnrädern bestückte Armbrust, aus der Dampf hervorquillt.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Der Träger darf vor einem Fernkampfangriff 1 Schicksalspunkt einsetzen und dann zwei verschiedene Gegner hintereinander angreifen, allerdings mit jeweils 2 Würfeln weniger als üblich. Es muss sich um zwei unterschiedliche Gegner handeln, es darf nicht zweimal hintereinander derselbe Gegner angegriffen werden.

## **Dramatischer Degen**

(Magischer Gegenstand – 80 Goldstücke)

*Dieser elegante Degen ist von einer Aura des Draufgängertums umgeben, mit der er seinen Träger immer wieder zu hochgefährlichen Kampfmanövern verleitet.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Wenn der Träger aktuell nur noch über 1 Ausdauerpunkt verfügt, darf er sich entscheiden, nach einem Nahkampfangriff sofort einen weiteren Nahkampfangriff durchzuführen. Bei diesem weiteren Nahkampfangriff zählen auch 4er als Erfolge. Nach diesem Nahkampfangriff sinkt die Ausdauer des Trägers auf 0 und er wird bewusstlos.

## **Feldherrenumhang**

(Magischer Gegenstand – 80 Goldstücke)

*Ein kostbarer Umhang aus rotem Samt mit eingewobenen Goldfäden, der seinen Träger mit einer Aura der Erhabenheit umgibt.*

Der Held darf bei jeder Herausforderung auf Charisma eine gewürfelte 1 einmal neu würfeln. Vor einer Herausforderung auf Willenskraft, an der einer oder mehrere andere Helden teilnehmen, darf er 1 Schicksalspunkt einsetzen, damit jeder Held, der an der Herausforderung teilnimmt, einen zusätzlichen Würfel werfen darf.

## **Flügelschuhe**

(Magischer Gegenstand – 70 Goldstücke)

*Diese leichten Lederschuhe sind an der Seite mit Flügelsymbolen verziert, die sich auf Kommando in magische Schwannflügel verwandeln und ihren Träger sicher durch die Luft befördern.*

Die Flügelschuhe können einmal pro Abenteuer eingesetzt werden, um dem Träger für eine einzelne Herausforderung die besondere Eigenschaft „Fliegen“ zu verleihen.

## **Handbuch der Einsicht**

(Magischer Gegenstand – 80 Goldstücke)

*Ein sprechender Foliant, der seinen Besitzer mit hilfreichen Tipps unterstützt, wenn es darum geht, Hinweise zu finden oder Sinneseindrücke richtig auszuwerten.*

Wenn der Held bei einer Herausforderung auf Wahrnehmung eine StraÙe würfelt (1, 2, 3, 4, 5, 6), so zählt dies als ein zusätzlicher Erfolg. Auf diese Weise kann nur maximal ein zusätzlicher Erfolg erzielt werden.

## **Handbuch des klaren Gedankens**

(Magischer Gegenstand – 130 Goldstücke)

*Dieses unscheinbare, kleine schwarze Notizbuch verändert unentwegt seinen Inhalt, um seinem Leser in jeder Lebenslage mit nützlichen Tipps und Tricks zur Seite zu stehen.*

Wenn der Held bei einer Herausforderung auf Wissen eine StraÙe würfelt (1, 2, 3, 4, 5, 6), so zählt dies als ein zusätzlicher Erfolg. Auf diese Weise kann nur maximal ein zusätzlicher Erfolg erzielt werden.

## **Handschuh der Wolkenexplosion**

(Magischer Gegenstand – 90 Goldstücke)

*Ein Panzerhandschuh aus einem unbekanntem Metall. Auf ein Befehlswort seines Trägers hin entlädt sich ein Energiegeschoss, das sich beim Aufprall in einer vernichtenden Explosion entlädt.*

Der Handschuh kann einmal pro Abenteuer eingesetzt werden. Dies kostet eine Handlung und 5 Schicksalspunkte (3 Schicksalspunkte, wenn der Träger ein Magier ist). Es werden sofort bis zu fünf verschiedene Gegner mit jeweils 15 Würfeln im Fernkampf angegriffen. Bei Gegnern, für die die Hordenregel zur Anwendung kommt, gilt fünfmal hintereinander die Hordenregel.

## **Kletterharnisch**

(Magischer Gegenstand – 110 Goldstücke)

*Dieser nützliche Brustpanzer ist mit Kletterösen und Seilen ausgestattet, die eine Art Eigenleben entfalten, um dem Träger in brezligen Situationen beizustehen.*

Wenn der Held bei einer Herausforderung auf Klettern oder Widerstand 1 Schicksalspunkt einsetzt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

## **Kraftbrühe**

(Magischer Gegenstand – 120 Goldstücke)

*Eine stabile Feldflasche aus rauem Wildleder, deren Kraft spendender Inhalt sich in regelmäßigen Abständen erneuert.*

Die Kraftbrühe darf einmal pro Abenteuer vor einem Kampf oder vor einer Herausforderung auf Körperkraft getrunken werden. Für die Dauer des Kampfes bzw. der Herausforderung darf der Held jede gewürfelte 1 bei Herausforderungen auf Körperkraft oder Nahkampf einmal neu würfeln.

## **Präzisionsbogen**

(Magischer Gegenstand – 120 Goldstücke)

*Dieser Langbogen ist mit elfischen Glyphen beschriftet, die dem Schützen eine schier übermenschliche Treffsicherheit verleihen.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Der Träger darf bei einem Fernkampfangriff bis zu 3 Schicksalspunkte einsetzen, um bis zu dreimal weitere Würfel zu werfen. Er darf außerdem jedes Mal einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

## **Regenbogenschwert**

(Magischer Gegenstand – 110 Goldstücke)

*Ein kostbares Schwert, dessen Klinge in allen Farben des Regenbogens glänzt. Wird es im Kampf geführt, so scheint es sich an mehreren Orten gleichzeitig zu befinden.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Der Träger darf nach einem Nahkampfangriffswurf 1 Schicksalspunkt einsetzen und eine Zahl von 1 bis 4 sagen. Anstatt wie üblich 5er und 6er als Erfolg zu zählen, werden dann nur solche Würfel als Erfolg gezählt, die die genannte Zahl anzeigen, also nur 1er, 2er, 3er oder 4er.

## **Schützender Schild**

(Magischer Gegenstand – 80 Goldstücke)

*Auf diesem großen Metallschild prangt ein blaues Wirbelsymbol. Auf ein Befehlswort des Trägers hin beginnt sich das Symbol zu drehen und zieht alle Angriffe wie ein Sog auf sich.*

Der Träger darf den Schild einmal pro Kampf am Ende einer Runde einsetzen, um alle gegnerischen Angriffe, die sich in dieser Runde gegen die Helden richten, auf sich zu ziehen. Bei allen Verteidigungswürfen in dieser Runde darf er drei zusätzliche Würfel werfen.

## **Schwarzer Umhang**

(Magischer Gegenstand – 100 Goldstücke)

*Dieser Umhang sieht aus wie ein gewöhnliches Kleidungsstück, vermag aber seinen Träger in gefährlichen Situationen halb durchsichtig zu machen*

Wenn der Held bei einer Herausforderung auf Heimlichkeit oder Reflexe 1 Schicksalspunkt einsetzt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

## **Tornadohammer**

(Magischer Gegenstand – 70 Goldstücke)

*Dieser Hammer besteht aus einer federleichten Metalllegierung, so dass er sich trotz seiner enormen Größe sehr leicht führen lässt.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Wenn ein Gegner durch einen Nahkampfangriff des Trägers mindestens 1 Punkt Ausdauer verliert, so darf dieser 1 Schicksalspunkt einsetzen, um den Angriffswert des Gegners für den Rest der Runde um 1 zu reduzieren. Bei Gegnern mit mehr als einem Angriff pro Runde muss der Held wählen, bei welchem davon der Angriffswert für den Rest der Runde um 1 sinkt.

## **Freundschaftsamulette**

(Magische Gegenstände – 200 Goldstücke)

*Zwei identische Goldamulette, die jeweils mit einem großen, herzförmigen Rubin geschmückt sind. Wenn sie sich in unmittelbarer Nähe zueinander befinden, erstrahlen sie in einem warmen Glanz.*

Den Kaufpreis dieser beiden Amulette müssen sich zwei Helden teilen; jeder Held bekommt ein Amulett. Ein Amulett-Träger darf bei Herausforderungen auf Charisma oder Willenskraft, wenn er 1 Schicksalspunkt einsetzt, um zusätzliche Würfel zu werfen, einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen. Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass der andere Amulett-Träger am Abenteuer teilnimmt und bei Bewusstsein ist. Außerdem darf der Amulett-Träger einmal pro Kampf zu einem beliebigen Zeitpunkt einen seiner Ausdauerpunkte dem anderen Amulett-Träger geben.

## **Magische Arkebuse**

(Magischer Gegenstand – 110 Goldstücke)

*Dieser mit magischen Runen verzierte Vorderlader ist fast so groß wie eine Schiffskanone, dabei aber nicht schwerer als eine gewöhnliche Armbrust.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Die Arkebuse darf einmal pro Kampf mit einer Handlung eingesetzt werden, wobei der Träger bis zu 4 Schicksalspunkte ausgeben darf. Für jeden ausgegebenen Schicksalspunkt darf er einen Fernkampfangriff durchführen. Die Fernkampfangriffe müssen gegen unterschiedliche Ziele gerichtet sein.

## **Ätherischer Gürtel**

(60 Goldstücke)

*Ein schwarzer Ledergürtel mit einer fein verzierten Silberschnalle. Wenn sich der Träger auf den Gürtel konzentriert, wird er halbstofflich, so dass viele der gegen ihn gerichteten Angriffe wirkungslos durch ihn hindurch gleiten.*

Der Träger darf den Gürtel als Handlung aktivieren. In der laufenden Runde darf er bei allen Verteidigungswürfen fünf zusätzliche Würfel werfen.

## **Blitzbogen**

(160 Goldstücke)

*Jeder Pfeil, der mit diesem Kurzbogen aus blau gefärbtem Holz verschossen wird, verwandelt sich in einen gleißenden Blitzstrahl, der in der Lage ist, zwischen mehreren Gegnern hin und her zu zucken.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Wenn ein Gegner durch den Fernkampfangriff des Trägers mindestens 1 Ausdauerpunkt verliert, darf der Träger 1 Schicksalspunkt einsetzen, um sofort einen weiteren Fernkampfangriff zu unternehmen. Dieser Angriff muss gegen ein anderes Ziel gerichtet sein. Mehr als ein zusätzlicher Fernkampfangriff pro Runde ist nicht möglich.

## **Durchbohrender Speer**

(140 Goldstücke)

*Dieser schwere Speer ist mit einer Diamantspitze versehen, die bei einem gezielten Stoß jede Art von Widerstand mühelos durchdringt.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Wenn ein Gegner durch einen Nahkampfangriff des Trägers mindestens 1 Punkt Ausdauer verliert und mindestens 4 Würfel des Angriffswurfs dieselbe Augenzahl anzeigen, so darf der Träger 1 Schicksalspunkt einsetzen, um dem Gegner sofort 1 weiteren Punkt Ausdauer abzunehmen.

## **Glückliches Schwert**

(180 Goldstücke)

*Ein leichtes und hervorragend ausbalanciertes Schwert, das seinem Träger sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung gute Dienste leistet.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Wenn der Held bei einem Angriffs- oder Verteidigungswurf 1 Schicksalspunkt einsetzt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

## **Halskette der Geisteskraft**

(60 Goldstücke)

*Diese robuste Metallkette ist in der Lage, für einen kurzen Zeitraum ein schützendes magisches Feld um den Kopf ihres Trägers aufzubauen, das jede Art von geistiger Beeinflussung zurückschlägt.*

Die Kette darf einmal pro Abenteuer eingesetzt werden, nachdem dem Helden ein Verteidigungswurf auf Willenskraft misslungen ist. Der Verteidigungswurf gilt doch noch als gelungen.

## **Handbuch des Klettermaxen**

(120 Goldstücke)

*Dieses nützliche kleine Handbuch erklärt alle wichtigen Klettertechniken auf anschauliche, nachvollziehbare Weise und hat selbst für Experten noch wertvolle Tipps parat.*

Wenn der Held bei einer Herausforderung auf Klettern eine Straße würfelt (1, 2, 3, 4, 5, 6), so zählt dies als ein zusätzlicher Erfolg.

## **Handbuch des schnellen Spurtens**

(120 Goldstücke)

*Ein Buch voller Anfeuerungsformeln und Durchhalteparolen. Schon nach wenigen Zeilen fühlt der Leser einen enormen Motivations Schub, der ihn über seine Grenzen hinaus gehen lässt.*

Wenn der Held bei einer Herausforderung auf Laufen eine Straße würfelt (1, 2, 3, 4, 5, 6), so zählt dies als ein zusätzlicher Erfolg.

## **Henkersbeil**

(120 Goldstücke)

*Eine gefährlich aussehende Axt aus geschwärztem Metall mit einer rasiermesserscharfen Schneide.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Der Träger darf bei einem Nahkampfangriff bis zu 3 Schicksalspunkte einsetzen, um bis zu dreimal weitere Würfel zu würfeln. Er darf außerdem jedes Mal einen weiteren zusätzlichen Würfel würfeln.

## Intelligenter Helm

(70 Goldstücke)

*Ein goldener Helm mit blau glänzenden Einlegearbeiten, die in einem hellen Licht erstrahlen, wenn der Helm aktiviert wird, um die Wahrnehmung und Erkenntnisfähigkeit seines Trägers zu verstärken.*

Wenn der Held bei einer Herausforderung auf Wissen oder Wahrnehmung 1 Schicksalspunkt einsetzt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

## Magische Dietriche

(60 Goldstücke)

*Dieses Set aus Dietrichen wurde aus magischen Kristallen erschaffen, die ihre Form an jedes Schloss anpassen können.*

Wenn sich der Held einer Reflexe-Herausforderung zum Öffnen eines Schlosses stellt (zu erkennen daran, dass die Diebin hier einen Würfelbonus bekommt), so darf er zwei zusätzliche Würfel werfen.

## Ring der Eiseskälte

(90 Goldstücke)

*Von diesem schlichten Silberring geht eine spürbare Kälte aus, deshalb wird er üblicherweise nicht an einem Finger, sondern an einer Kette um den Hals getragen.*

Der Ring kann einmal pro Abenteuer eingesetzt werden. Dies kostet eine Handlung und 4 Schicksalspunkte (2 Schicksalspunkte, wenn der Träger ein Magier ist). Es wird sofort ein einzelner Gegner mit 20 Würfeln im Fernkampf angegriffen. Verliert der Gegner durch diesen Angriff mindestens 1 Ausdauerpunkt, so reduzieren sich alle seine Angriffswerte für den Rest der Runde um 2 Punkte.

## Schwert des Herolds

(100 Goldstücke)

*Die schwarz glänzende, mit rot glühenden Runen geschmückte Klinge lässt erahnen, dass diese Waffe ihrem Träger fast ebenso viel abverlangt wie seinen Gegnern.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Bei jedem Nahkampfangriff, bei dem der Träger dieses Schwert einsetzt, verliert er 1 Ausdauerpunkt. Der Verteidigungswert des Ziels wird für diesen Angriff um 2 Punkte gesenkt, kann dadurch aber nicht unter den Wert 2 sinken.

## Vierblättriges Kleeblatt

(30 Goldstücke)

*Dieses vierblättrige Kleeblatt ist von einem bernsteinartigen, durchsichtigen Material umgeben, das es vor Beschädigung und Verfall schützt.*

Einmal pro Abenteuer darf der Träger das Kleeblatt einsetzen, nachdem ihm eine Herausforderung, bei der er mindestens 1 Schicksalspunkt eingesetzt hat, misslungen ist. Er erhält sofort 1 Schicksalspunkt zurück.

## Dreiglieder-Stab

(150 Goldstücke)

*Diese exotische Waffe besteht aus drei armlangen Stäben, die durch kurze Kettenglieder miteinander verbunden sind. Im Laufe der Jahrhunderte wurde sie von vielen Waffenmeistern geführt und hat die Essenz ihrer Kampfkunst in sich aufgesogen.*

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Bei einem Angriff gegen Hordengegner darf der Held vier zusätzliche Würfel werfen und bis zu sechs Gegner pro Angriff ausschalten (anstelle des üblichen Maximums von drei Gegnern pro Angriff).

## Helm des Hektor von Haubitz

(240 Goldstücke)

*Ein blank polierter magischer Metallhelm, der seinen Träger vor dem Unbill der Welt zu schützen vermag – meistens jedenfalls. Dass es nicht immer klappt, beweist der Geist des ehemaligen Helmbesitzers Hektor von Haubitz, der in dem Helm spukt, seit dem edlen Ritter bei einem Arbeitsunfall die Rabe vom Hals gehauen wurde.*

Bei Verteidigungswürfen auf den Widerstands-Wert darf der Träger 1 Schicksalspunkt ausgeben, um sich einen zusätzlichen Erfolg zu kaufen. Außerdem darf der Träger einmal pro Kampf den Geist des Hektor von Haubitz herbeirufen, um einen Gegner sofort aus dem Kampf zu entfernen. Dieser Gegner wird von dem Geist abgelenkt und letzten Endes besiegt. Diese Möglichkeit besteht nicht bei Gegnern, deren Ausdauerpunkte mithilfe der Anzahl Helden berechnet werden. Das Herbeirufen kostet 4 Schicksalspunkte, bzw. 2 Schicksalspunkte, wenn es sich bei dem Träger um den Untotenjäger handelt.

## Karma-Schwamm

(150 Goldstücke)

*Dieser magische Schwamm wurde aus einem extrem seltenen Mago-Porifera hergestellt. Er eignet sich nicht nur als Badeschwamm, sondern verfügt zusätzlich über die Fähigkeit, überschüssiges Glück seines Trägers in sich aufzusaugen und zu einem späteren Zeitpunkt freizusetzen.*

Wenn der Träger bei einer Herausforderung über die geforderten Erfolge hinaus mindestens zwei weitere Erfolge erzielt, darf er 1 Schicksalspunkt ausgeben, um den Schwamm aufzuladen. Bei einer beliebigen späteren Herausforderung darf der Schwamm dann nach dem Würfeln entladen werden, um dem Träger einen zusätzlichen Erfolg zu beschern. Ein bereits aufgeladener Schwamm kann nicht weiter aufgeladen werden, sondern muss zunächst entladen werden, bevor er wieder aufgeladen werden kann, dies darf aber beliebig oft innerhalb eines Abenteurers geschehen.

## Magisches Fässchen mit Zwergenbier

(220 Goldstücke)

*Der Traum eines jeden Zwerges: Ein handliches kleines Bierfässchen, dessen Inhalt sich in regelmäßigen Abständen erneuert. Da teilt man den Inhalt auch gerne mal mit seinen Freunden.*

Das Fässchen kann einmal pro Abenteuer am Ende eines Aktes eingesetzt werden. Jeder Held in der Gruppe bekommt 1 zusätzlichen Schicksalspunkt geschenkt. Zwerge erhalten sogar 2 zusätzliche Schicksalspunkte geschenkt.

## Magische Wandergitarre

(300 Goldstücke)

*Diese unscheinbare Gitarre entwickelt in den Händen eines geübten Musikers einen unbeschreiblich lieblichen Klang, der die Zuhörer ihre Sorgen und Nöte vergessen lässt und mit großer Zuversicht erfüllt, jede auch noch so schwierige Herausforderung zu meistern.*

Dieser Gegenstand kann nur von Barden verwendet werden. Jeder Held (einschließlich des Bardens selbst), der bei einer gemeinsamen Herausforderung außerhalb eines Kampfes einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, darf einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

## Quecksilber-Brille

(200 Goldstücke)

*Diese schwere Brille wurde mithilfe eines schwierigen alchemistischen Rituals aus reinem Quecksilber gegossen und in eine feste Form gebracht. Wenn sie der Träger über seine Augen stülpt, ist er sich der Position der anderen Gruppenmitglieder stets bewusst und kann auf jede Bedrohung angemessen reagieren.*

Der Held darf die Quecksilber-Brille zu Beginn eines Kampfes aktivieren, indem er einen Schicksalspunkt ausgibt. Die Brille bleibt bis zum Ende des Kampfes aktiv und erlaubt dem Helden, jeden Angriff, der gegen ein anderes Mitglied seiner Gruppe gerichtet ist, statt dessen auf sich zu lenken. Diese Entscheidung muss vor dem Würfeln getroffen werden. Außerdem ist dies nur bei Angriffen möglich, gegen die man sich mit dem Widerstands- oder Reflexe-Wert zur Wehr setzt. Bei Angriffen gegen die Willenskraft kann die Brille nicht eingesetzt werden.

## Selbstnachladende Pistolen

(200 Goldstücke)

*Zwei Schwarzpulverpistolen, die zusammen mit einem Paar magischer Äffchen geliefert werden. Die Äffchen sind darauf dressiert, die Waffen für den Träger nachzuladen, dies dauert aber eine Weile.*

Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Der Träger darf mit einer Fernkampf-Handlung nacheinander zwei verschiedene Gegner angreifen, allerdings mit jeweils 2 Würfeln weniger als üblich. In der darauffolgenden Runde darf er die selbstnachladenden Pistolen nicht einsetzen; er darf stattdessen aber eine beliebige andere Handlung unternehmen (einschließlich dem Einsatz anderer magischer oder nichtmagischer Waffen). Erst ab der übernächsten Runde stehen die beiden Pistolen wieder zur Verfügung. Sollte der Träger während eines Kampfes ausgeschaltet werden, so ergreifen die Äffchen die Flucht und nehmen die Pistolen dabei mit. Nach dem Kampf kehren sie wieder zurück, die Pistolen können deshalb aber erst ab dem nächsten Kampf wieder eingesetzt werden.

## Sparschwein

(70 Goldstücke)

*Ein Schweinchenrosa bemaltes Tongefäß, das entfernt an ein bauchiges Schwein erinnert. An der Unterseite gibt es eine Öffnung, durch die man an den Inhalt gelangen kann: Ein Haufen Goldstücke, die sich auf magische Weise vermehren.*

Am Ende eines Abenteuers, bei dem der Held das Sparschwein bei sich trug, erhält er 1W6 x 10 Goldstücke. Am Ende eines Kurzabenteuers erhält er 10 Goldstücke.

## Turbo-Besen

(140 Goldstücke)

*Dieser Besen erfüllt die gehobenen Ansprüche der modernen Hexe von Welt. Neben einer eingebauten Putz-, Wasch- und Kochfunktion verfügt er über eine griffige Oberfläche und eine um fünfzig Prozent erhöhte Tragkapazität. Erhältlich in dreizehn modischen Farben.*

Dieser Gegenstand kann nur von Hexen verwendet werden. Bei einer gemeinsamen Herausforderung auf **Laufen** oder **Klettern** darf die Hexe einem beliebigen anderen Mitglied ihrer Gruppe die besondere Eigenschaft "Fliegen" verleihen, sofern sie selbst diese Eigenschaft bei dieser Herausforderung aktiviert.

## Verrückter Morgenstern

(110 Goldstücke)

*Bei dieser Spezialanfertigung wurde die einzelne, an einer Kette befestigte Morgenstern-Kugel nicht nur durch drei parallele Kugeln ausgetauscht, sondern das auch noch an beiden Seiten des Griffs, so dass bei einem Schlag ganze sechs Kugeln durch die Gegend zischen. Dass der Träger mit dieser Waffe überhaupt noch irgendetwas anderes trifft als sich selbst ist allein der Magie zu verdanken, mit der das Artefakt ausgestattet ist.*

Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Bei Nahkampfangriffen mit dem Verrückten Morgenstern darf der Träger jedes Würfergebnis von "4" ebenfalls als Erfolg werten, dafür reduziert jedes Würfergebnis von "1" die Zahl der Erfolge wiederum um 1. Wenn der Träger bei seinem Angriffswurf mehr 1er als 4er würfelt, verliert er 1 Ausdauerpunkt, unabhängig davon, ob sein Angriff trifft oder nicht.

## Zauberstab

(300 Goldstücke)

*Dieser erhabene Eichenstab ist mit einer glühenden Glaskugel verziert, die je nach Stimmung des Trägers ihre Farbe verändert. Die wichtigste Funktion dieses mächtigen Artefakts besteht allerdings darin, dass es seinen Träger mit magischer Energie versorgt.*

Der Zauberstab enthält zu Beginn eines Abenteuers zwei Schicksalspunkte, die der Held ausschließlich zum Einsatz von Kampfzaubern (Eisstrahl, Feuerball) nutzen darf. Am Ende jedes Aktes erhält der Zauberstab einen weiteren solchen Schicksalspunkt hinzu.

### **Trickreicher Köcher**

(120 Goldstücke)

*Dieser große Köcher bietet genug Platz für die normale Munition seines Trägers und enthält darüber hinaus sieben magische Pfeile bzw. Bolzen, die sich in regelmäßigen Abständen erneuern.*

Wenn der Held einen Fernkampfangriff mit einem Bogen oder einer Armbrust durchführt (einschließlich magischer Bögen und Armbrüste), so darf er dabei einen magischen Pfeil bzw. Bolzen verschießen. Pro Runde darf nur maximal ein solches Projektil verschossen werden. Bei Waffen mit mehreren Angriffen (z.B. die Automatische Armbrust) gilt die Projektil-Wirkung nur für einen der Angriffe. Das Projektil wird beim Angriff verbraucht und steht erst wieder im nächsten Abenteuer zur Verfügung.

### **Fesselpfeil/-bolzen**

(gehört zum **Trickreichen Köcher**)

Wenn das Ziel durch diesen Angriff Schaden erleidet, sinkt sein Angriffswert in der laufenden Runde um 1. Bei Zielen, die über mehrere Angriffe verfügen, muss sich der Schütze für einen davon entscheiden.

### **Bündelpfeil/-bolzen**

(gehört zum **Trickreichen Köcher**)

Wenn der Schütze dieses Projektil gegen Hordengegner einsetzt, darf er 4 zusätzliche Würfel würfeln.

### **Kreischender Pfeil/Bolzen**

(gehört zum **Trickreichen Köcher**)

Wenn der Schütze dieses Projektil als Handlung einsetzt, führt er keinen Angriff durch. Stattdessen dürfen in der laufenden Runde zwei Gegner, deren Ausdauer sich nicht durch die Anzahl Helden errechnet, keine Angriffe durchführen.

### **Wurfhakenpfeil/-bolzen**

(gehört zum **Trickreichen Köcher**)

Dieses Projektil kann nicht bei Angriffen verwendet werden. Statt dessen darf es vom Träger eingesetzt werden, wenn er bei einer Klettern-Herausforderung einen Schicksalspunkt ausgibt, um weitere Würfel zu werfen. Er darf dann zusätzlich 2 weitere Würfel werfen.

### **Widerhakenpfeil/-bolzen**

(gehört zum **Trickreichen Köcher**)

Gegen ein von diesem Projektil getroffenes Ziel darf der Schütze, wenn er in der nächsten Runde an der Reihe ist, einen weiteren Angriff mit 10 Würfeln durchführen, ohne dafür eine Handlung ausgeben zu müssen.

### **Heilender Pfeil/Bolzen**

(gehört zum **Trickreichen Köcher**)

Wenn der Schütze dieses Projektil als Handlung einsetzt, führt er keinen Angriff durch, sondern darf einem anderen Helden (nicht sich selbst) sofort 1 Ausdauerpunkt heilen.

### **Explosivpfeil/-bolzen**

(gehört zum **Trickreichen Köcher**)

Wenn der Schütze dieses Projektil bei einem Angriff verwenden möchte, muss er vor dem Angriffswurf 1 Schicksalspunkt ausgeben. Wenn das Projektil Schaden verursacht, verliert das Ziel einen zusätzlichen Ausdauerpunkt.