

Automatische Armbrust

(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

(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

(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

(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

(130 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

(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

(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

(110 Goldstücke)

Dieser nützliche Brustpanzer ist mit Kletterösen und Seilen ausgestattet, die eine Art Eigenleben entfalten, um dem Träger in brenzlichen 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

(120 Goldstücke)

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

Die Kraftbrühe darf einmal pro Abenteuer vor einer Herausforderung auf Körperkraft oder während eines Kampfes getrunken werden (während eines Kampfes kostet dies eine Handlung). Für die Dauer des Kampfes bzw. der Herausforderung darf der Held jede gewürfelte 1 bei Herausforderungen auf Körperkraft oder Nahkampf einmal neu würfeln.

Präzisionsbogen

(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

(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 in Kombination mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Der Held darf **nach** einem Nahkampfangriffswurf 1 bis 3 Schicksalspunkte ausgeben und eine entsprechende Menge an Zahlen zwischen 1 und 6 ansagen. Alle Würfel, die eine der genannten Zahlen als Würfergebnis anzeigen, zählen als Erfolg. Würfel-ergebnisse von „5“ oder „6“ zählen in diesem Fall nur als Erfolg, wenn die entsprechenden Zahlen vom Helden angesagt wurden.

Schützender Schild

(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

(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

(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

(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

(130 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

(130 Goldstücke)

Ein Buch voller Anfeuerungsformeln und Durchhalteparolen. Schon nach wenigen Zeilen fühlt der Leser einen enormen Motivationsschub, 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 geschwärmtem 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 Erkennungsfähigkeit 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 Nahkampfangriff 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 Rübe 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 Barden 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 Affchen geliefert werden. Die Affchen 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 Affchen 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.

Hinterhältiger Schlagstock

(70 Goldstücke)

Diese Waffe sieht äußerlich wie ein normaler Schlagstock aus, aber wenn der Träger den Knauf ergreift, vernimmt er ein kaum wahrnehmbares Flüstern in seinem Kopf, das ihn dazu auffordert, echte ebenso wie eingebildete Feinde hinterücks niederzuschlagen.

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Wenn der Träger einen Nah- oder Fernkampfangriff unternimmt, dem der Einsatz von Heimlichkeit vorausgegangen ist, oder für einen Angriff mit seinem Heimlichkeit-Wert würfeln muss, so darf er den Hinterhältigen Schlagstock einsetzen, um 2 zusätzliche Würfel zu werfen. Dies gilt auch für Herausforderungen außerhalb eines Kampfes, die damit zu tun haben, sich an jemanden anzuschleichen und ihn unbemerkt auszuschalten.

Handbuch der Geselligkeit

(130 Goldstücke)

Ein handliches Büchlein mit wertvollen Verhaltenshinweisen für verschiedene gesellschaftliche Situationen, egal ob auf einem adligen Festball oder in einer verrauchten Hinterhofkneipe.

Wenn der Held bei einer Herausforderung auf Charisma 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.

Hufeisen des Schicksals

(140 Goldstücke)

Ein goldenes Hufeisen, in das magische Runen eingraviert wurden, von denen ein bläuliches Glühen ausgeht. Wenn es von seinem Träger mit den Worten "Jetzt erst recht!" aktiviert wird, erstrahlen die Runen in einem gleißenden Leuchten und verleihen dem Träger eine geradezu heldenhafte Entschlossenheit.

Das Hufeisen darf bei beliebigen Herausforderungen aktiviert werden, nachdem der Träger bereits 1 Schicksalspunkt ausgegeben hat, um zusätzliche Würfel zu werfen. Er darf sofort 1 weiteren Schicksalspunkt ausgeben, um noch einmal zwei zusätzliche Würfel werfen zu dürfen. Die Anzahl dieser zusätzlichen zwei Würfel kann durch keinen Effekt erhöht werden. Das Hufeisen darf nur maximal einmal pro Herausforderung eingesetzt werden.

Mobile Rüstung

(300 Goldstücke)

Eine kostbare Rüstung aus blauem Stahl, in die Tausende kleiner Flügelsymbole eingätzt wurden. Die Rüstung wird von einem Luftgeist bewohnt und ist dadurch in der Lage, auf ein Kommando ihres Besitzers hin blitzschnell den Träger zu wechseln.

Der Held darf bei Verteidigungswürfen auf den Reflexe- oder Widerstand-Wert 1 zusätzlichen Würfel werfen. Er darf zusätzlich am Ende einer Runde, bevor die Gegner mit ihren Angriffen an der Reihe sind, einen anderen Helden seiner Gruppe auswählen. Dieser darf ebenfalls bei Verteidigungswürfen auf den Reflexe- oder Widerstand-Wert 1 zusätzlichen Würfel werfen.

Ohrhinge der Ausgleichenden Gerechtigkeit

(80 Goldstücke)

Diese goldenen Ohrhinge haben die Form kleiner Waagen, in deren Waagschalen kostbare Diamanten eingesetzt sind.

Wenn dem Träger der Ohrhinge in der laufenden Runde eines Kampfes alle Herausforderungen misslungen sind, darf er bei allen seinen Verteidigungswürfen am Ende der laufenden Runde zwei zusätzliche Würfel werfen. Damit die Ohrhinge wirken, muss sich der Träger in der laufenden Runde mindestens einer Herausforderung gestellt haben.

Ritterschwert

(200 Goldstücke)

Ein ehrfurchtgebietendes Schwert, das aus einer magischen Goldlegierung geschmiedet und mit kostbaren Juwelen verziert wurde.

Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Träger einen Gegner mit dem Ritterschwert angreift, den er bereits in der vorhergehenden Runde mit dem Ritterschwert angegriffen hat, und dieser Gegner im bisherigen Verlauf des Kampfes noch von keinem anderen Helden angegriffen wurde, dann darf er bei seinem Nahkampfangriff einen Würfel, der eine "4" anzeigt, als Erfolg zählen.

Schmerzhafter Rapier

(130 Goldstücke)

Ein schneidiger Rapier mit einer so scharfen Klinge, das man Augenschmerzen bekommt, wenn man sie sich aus der Nähe anschaut.

Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Träger bei einem Nahkampfangriff mit dem Rapier genug Erfolge erzielt, um seinen Gegner zu treffen, dann darf er 1 Schicksalspunkt ausgeben, um den Verteidigungswert des Gegners für diesen Angriff nachträglich um 1 zu senken, so dass es leichter wird, mehrere Schadenspunkte zu verursachen.

Selbstständige Wurfaxt

(60 Goldstücke)

Diese reichgeschmückte Wurfaxt aus magisch verstärktem Obsidian muss mit größter Vorsicht behandelt werden, denn wenn man sie auf eine Weise aus der Hand lässt, die auch nur im entferntesten als Wurf interpretiert werden könnte, fliegt sie sogleich los, um einen Gegner zu treffen – was zu schwerwiegenden Konsequenzen führen kann, wenn gerade gar kein Gegner anwesend ist.

Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Träger die Wurfaxt bei einem Fernkampfangriff einsetzt, führt er diesen Angriff anstelle seines eigentlichen Fernkampf-Wertes immer mit 12 Würfeln durch. Er darf bei diesem Angriffswurf keine Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen.

Sonnenamulett

(140 Goldstücke)

Dieses heilige Symbol wurde von der Kirche des Helios gesegnet. Es beschützt seinen Träger in allen Lebenslagen.

Der Träger darf zu Beginn eines Aktes 1 Schicksalspunkt ausgeben, um einmal während dieses Aktes bei einer beliebigen Herausforderung alle Würfel seines Wurfes einmal neu würfeln zu dürfen. Diese Wirkung gilt zusätzlich zu einem evtuellen Segen der Ordenskriegerin.

Trank der Unsichtbarkeit

(70 Goldstücke)

Eine Glasphiole, die sich in regelmäßigen Abständen mit einer Unsichtbarkeits-Flüssigkeit füllt. Wird üblicherweise vom Träger mit einer Lederschur an seinem Körper befestigt, weil die Phiole in ihrem gefüllten Zustand ebenfalls unsichtbar ist.

Der Held darf den Trank einmal pro Kampf am Ende einer Runde, bevor die Gegner mit ihren Angriffen an der Reihe sind, einsetzen. Dies erfordert keine Handlung. Der Held wird in der laufenden Runde so behandelt, als wäre er bewusstlos, d.h. er wird bei der Ziauswahl der Gegner ignoriert. Der Trank darf nicht in einer Runde eingesetzt werden, in der sein Träger der Startspieler ist.

Wütende Axt

(80 Goldstücke)

Das eiserne Blatt dieser kruden Kampfaxt gleicht einer wutverzerrten Grimasse mit zornig aufgerissenem Maul. Jedes Mal wenn man die Waffe in die Hand nimmt, wird man von einem unbestimmten, aber heftigen Gefühl des Zorns durchzuckt.

Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Träger einen Gegner angreift, den er bereits in der vorherigen Runde angegriffen hat, so darf er einen zusätzlichen Würfel werfen. Diese Wirkung darf mit der besonderen Eigenschaft "Kampfrausch" kombiniert werden.

Blitzfausthandschuh

(120 Goldstücke)

Ein Panzerhandschuh aus bläulich schimmerndem Stahl, der mit Blitzsymbolen graviert wurde. Aufgrund seines hohen Gewichts ist es schwierig, mit dem Handschuh einen Treffer zu landen, doch wenn dies gelingt, dann entlädt er einen heftigen Blitzschlag, der das Ziel betäubt.

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Der Träger darf diese Waffe im Nahkampf einsetzen, muss dann aber mit 2 Würfeln weniger würfeln als üblich. Verliert der Gegner durch diesen Angriff mindestens 1 Punkt Ausdauer, so wird der Angriffswert des Gegners für den Rest der Runde um 1 reduziert. 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.

Feuer-und-Eis-Kugel

(120 Goldstücke)

In dieser faustgroßen Kristallkugel wirbeln zwei mächtige Stürme aus Feuer und Eis in einem ewigen Reigen umeinander herum. Mit dem passenden Befehlswort können sie vom Träger der Kugel auf seine Feinde losgelassen werden.

Dieser magische Gegenstand kann nur vom Kampfmagier erworben werden. Die Feuer-und-Eis-Kugel darf einmal pro Kampf eingesetzt werden, dies kostet den Magier eine Handlung und 2 Schicksalspunkte. Der Magier darf dann sofort unmittelbar hintereinander einen Feuerball und einen Eisstrahl einsetzen.

Flinke Schuhe

(120 Goldstücke)

Ein Paar eleganter Lederschuhe aus Feuerwiesel-Leder. Die Schuhe sind extrem empfindlich und pflegebedürftig, was sich insbesondere mit dem typischen Abenteuer-Dasein in feuchten Verliesen und schlammigen Sümpfen nur schwer vereinbaren lässt. Dafür verleihen sie ihrem Träger allerdings eine geradezu übermenschliche Geschwindigkeit und Reaktionsschnelligkeit.

Der Held darf bei allen Herausforderungen auf Laufen 1 zusätzlichen Würfel werfen. In einem Kampf darf er, solange er bei Bewusstsein ist, zu Beginn einer Runde entscheiden, als erster zu handeln – er zählt dadurch allerdings nicht als Startspieler! Nachdem er seine Handlung durchgeführt hat, sind die restlichen Helden in der üblichen Reihenfolge an der Reihe.

Granatenphönix

(80 Goldstücke)

Dieses magische Geschöpf wirft sich mit Freude mitten unter die Gegner seines Besitzers, um dort angekommen in einem explosiven Feuerball zu vergehen. Das ist weniger selbstlos, als es auf den ersten Blick erscheinen mag, denn nach dem Gefecht erstet der Phönix wieder aus seiner Asche und kehrt zu seinem Besitzer zurück.

Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Einmal pro Kampf darf der Träger mit einer Fernkampf-Handlung nacheinander zwei verschiedene Gegner angreifen, allerdings mit jeweils 2 Würfeln weniger als üblich.

Knochen des Apportierens

(90 Goldstücke)

Dieser stabile Oberschenkelknochen wurde mit einer besonderen alchemistischen Tinktur behandelt, die das schier überwindbare Verlangen hervorruft, hinter dem Knochen her zu rennen und ihn seinem Besitzer zurückzugeben, wenn der Knochen geworfen wird. Zahlreiche Bissabdrücke auf dem Knochen zeugen von den vielen Wesen, die seiner Wirkung bereits zum Opfer fielen. Einige dieser Bissabdrücke stammen übrigens von den Kameraden des Besitzers, denn diese müssen erst einem rigiden Training unterzogen werden, um der Verlockung des Knochens zu widerstehen.

Der Held darf den Knochen einmal pro Kampf einsetzen, indem er dafür 1 Schicksalspunkt ausgibt, dies erfordert keine Handlung. Als Wirkung darf ein Gegner, dessen Ausdauer nicht anhand der Anzahl Helden ermittelt wird, in der laufenden Runde nicht handeln. Alternativ verlieren bis zu drei Hordengegner in der laufenden Runde ihre Handlung. Bei tierischen Gegnern wird diese Anzahl verdoppelt.

Held in der Flasche (60 Goldstücke)

Von diesem magischen Gegenstand existieren mehrere Varianten, jeweils eine für jeden Helden von Kaphornia. Beim Erwerb der Flasche muss sich der Besitzer für einen dieser Helden entscheiden, die gekauften Flasche enthält dann die Essenz des dazugehörigen Helden. Der Besitzer der Flasche darf diese einmal pro Kampf mit einer Handlung einsetzen; er selbst darf dann in der laufenden Runde keine weitere Handlung unternehmen. Dafür kommt die Geisterscheinung des gewünschten Helden aus der Flasche hervor und darf anstelle des Flaschenbesitzers eine beliebige Handlung durchführen, als wäre der dazugehörige Held persönlich anwesend. Sie darf dabei die Fertigkeitwerte verwenden, über die der Held im aktuellen Abenteuer verfügen würde. Besondere Eigenschaften dürfen nicht genutzt werden. Positive und negative Effekte einer Handlung, die den Helden selbst betreffen, wirken sich nicht auf den Flaschenbesitzer aus, alle anderen Effekte kommen normal zum Tragen.

Kooperations-Amulette (150 Goldstücke)

Der Kaufpreis dieser beiden Amulette müssen sich zwei Helden teilen; jeder Held bekommt ein Amulett. Die Kooperations-Amulette dürfen einmal pro Kampf eingesetzt werden, indem einer der beiden Amulett-Träger dies zu Beginn einer Runde ankündigt. Er kann dann in der laufenden Runde selbst nicht handeln. Dafür darf er bei jeder Herausforderung, der sich der andere Amulett-Träger bei seiner Handlung in der laufenden Runde stellt (inklusive Nahkampf- und Fernkampfgriffen, nicht jedoch Verteidigungswürfen), ebenfalls auf die geforderte Fertigkeit würfeln und dem anderen Amulett-Träger so viele Bonuswürfel zur Verfügung stellen, wie er selbst Erfolge erzielt hat.

Musikalischer Langbogen (110 Goldstücke)

Was auf den ersten Blick wie eine exotische Harfe erscheint, ist in Wirklichkeit ein eleganter Bogen mit mehreren, parallel verlaufenden Saiten, die gemeinsam genutzt wie eine Bogensehne funktionieren. Seine magische Wirkung erzielt er aber nur, wenn die Saiten im Einklang mit dem Gesang eines Bardens zu schwingen beginnen.

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Wenn ein **anderer** Held der Gruppe ein Barde ist und seinen Kampfgesang einsetzt, dann darf der Träger des musikalischen Langbogens bei seinen Fernkampf-Angriffswürfen 1 zusätzlichen Würfel werfen. Setzt er 1 Schicksalspunkt ein und profitiert dabei vom Bonus des Kampfgesangs, so darf er zwei weitere zusätzliche Würfel werfen.

Obstkorb (200 Goldstücke)

Dieser stabile Obstkorb ist nicht nur in der Lage, das in ihm enthaltene Obst frisch zu halten, er besitzt darüber hinaus auch eine eingeschränkte Flugfähigkeit, die es ihm erlaubt, allen potenziellen Gefahrenquellen aus dem Weg zu gehen. Jede sechste Frucht wird magisch aufgeladen.

Der Obstkorb-Besitzer erhält zu Beginn jedes Kampfes automatisch 1 Schicksalspunkt. Außerdem darf jeder Held (einschließlich des Obstkorb-Besitzers) einmal pro Kampf eine Handlung einsetzen, um eine Frucht aus dem Obstkorb zu nehmen und zu essen. Der Held bekommt dadurch 1 Schicksalspunkt und darf einen Würfel werfen. Erzielt er eine „6“, so erhält er außerdem einen verlorenen Ausdauerpunkt zurück.

Rotes Plasmaschwert (120 Goldstücke)

Diese eleganten Waffen des legendären Elfenimperiums von Mermaid verfügen über hauchdünne Klingen aus Vulkanglas, die von ihrem Träger mithilfe eines im Griff verborgenen Schalters mit leuchtendem Plasma aufgeladen werden können.

Magische Waffe - kann nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Das Plasmaschwert darf zu einem beliebigen Zeitpunkt aktiviert werden, indem der Held 1 Schicksalspunkt ausgibt (dies kostet keine Handlung) und ist dann für den Rest des Kampfes aktiv. Der Träger darf dann bei Nahkampf-Angriffswürfen, bei denen er das Schwert einsetzt, 1 zusätzlichen Würfel werfen. Das rote Plasmaschwert gibt es in unbegrenzter Stückzahl, es dürfen also auch mehrere Helden diesen magischen Gegenstand erwerben.

Grünes Plasmaschwert (250 Goldstücke)

Diese eleganten Waffen des legendären Elfenimperiums von Mermaid verfügen über hauchdünne Klingen aus Vulkanglas, die von ihrem Träger mithilfe eines im Griff verborgenen Schalters mit leuchtendem Plasma aufgeladen werden können.

Magische Waffe - kann nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Das Plasmaschwert darf zu einem beliebigen Zeitpunkt aktiviert werden, indem der Held 1 Schicksalspunkt ausgibt (dies kostet keine Handlung) und ist dann für den Rest des Kampfes aktiv. Der Träger darf dann bei Nahkampf-Angriffswürfen, bei denen er das Schwert einsetzt, 2 zusätzlichen Würfel werfen.

Blaues Plasmaschwert (400 Goldstücke)

Diese eleganten Waffen des legendären Elfenimperiums von Mermaid verfügen über hauchdünne Klingen aus Vulkanglas, die von ihrem Träger mithilfe eines im Griff verborgenen Schalters mit leuchtendem Plasma aufgeladen werden können.

Magische Waffe - kann nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Das Plasmaschwert darf zu einem beliebigen Zeitpunkt aktiviert werden, indem der Held 1 Schicksalspunkt ausgibt (dies kostet keine Handlung) und ist dann für den Rest des Kampfes aktiv. Der Träger darf dann bei Nahkampf-Angriffswürfen, bei denen er das Schwert einsetzt, 3 zusätzlichen Würfel werfen.

Risiko-Rapier (200 Goldstücke)

Im Stahl dieses gefährlich glitzernden Rapiers wurde die Seele eines Glücksspiel-Dämonen gebunden, den der Träger bei Bedarf zu einem riskanten Spiel auf Leben und Tod herausfordern kann.

Magische Waffe – darf nicht gleichzeitig mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Bevor der Held einen Nahkampfgriff mithilfe des Rapiers durchführt, darf er die Waffe zu einem Spiel herausfordern und ansagen, wie viele Erfolge er würfeln wird. Erzielt er genau so viele Erfolge wie er angesagt hat, so bekommt er nach der Abwicklung des Angriffs einen Schicksalspunkt geschenkt. Erzielt er dagegen mehr oder weniger Erfolge als angesagt, so verliert er sofort 1 Ausdauerpunkt (bzw. 2 Ausdauerpunkte, wenn er über die besondere Eigenschaft „Leicht zu heilen“ verfügt).

Sprechender Ring

(60 Goldstücke)

Ein goldener Ring mit einer unverschämmt grinsenden Koboldfratze, die bei jeder sich bietenden Gelegenheit zynische Kommentare von sich gibt, vor allem wenn dem Träger mal wieder ein Fauxpas unterlaufen ist. Manchmal sind die Kommentare aber durchaus hilfreich, deshalb nehmen die meisten Träger die ständigen Beleidigungen zähneknirschend hin.

Solange er den Ring trägt, ist der Charisma-Wert des Helden um 1 gesenkt. Dafür gilt bei allen Würfelwürfen auf Wissen und Wahrnehmung, dass der Held den Wurf komplett wiederholen darf, wenn er mehr Einsen als Erfolge gewürfelt hat.

Tanzende Axt

(120 Goldstücke)

Eine goldglänzende Axt, in die unzählige Musiknoten eingraviert wurden, die sich ständig in Bewegung befinden. Wenn man sein Ohr an die Axt hält, hört man einen sich ewig wiederholenden Gassenhauer. Tanzt der Träger nach dieser Musik und wirbelt dabei die Axt herum, so wird sie mit einem rhythmischen Eigenleben erfüllt und fliegt tanzend durch die Lüfte.

Der Held darf die Tanzende Axt einmal pro Kampf mit einer Handlung und 1 Schicksalspunkt aktivieren. Ab der darauffolgenden Runde wird die Axt zu einem Verbündeten der Helden, der am Ende einer Runde einen Nah- oder Fernkampfangriff mit 7 Würfeln durchführen darf. Der Würfelwurf wird vom Besitzer der Axt durchgeführt. Der Besitzer darf 1 Schicksalspunkt ausgeben, um bei diesem Angriff 3 zusätzliche Würfel zu werfen. Die Tanzende Axt darf keine Sonderhandlungen durchführen.

Origami-Kurzschwert

(30 Goldstücke)

Ein aus magischem Papier gefaltetes Kurzschwert. Äußerst scharf, aber nur einmal anwendbar.

Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Der Held darf einen Nahkampfangriff mit dem Kurzschwert unternehmen und dabei alle Würfel, die eine "4" anzeigen, ebenfalls als Erfolge zählen. Danach ist das Origami-Kurzschwert verbraucht und muss abgelegt werden.

Origami-Parierdolch

(20 Goldstücke)

Ein aus magischem Papier gefalteter Parierdolch. Äußerst effizient, aber nur einmal anwendbar.

Der Held darf einen Verteidigungswurf auf Widerstand einmal komplett wiederholen. Danach ist der Origami-Parierdolch verbraucht und muss abgelegt werden.

Origami-Wurfspeer

(30 Goldstücke)

Ein aus magischem Papier gefalteter Wurfspeer. Äußerst zielgenau, aber nur einmal anwendbar.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Der Held darf einen Fernkampfangriff mit dem Wurfspeer unternehmen und dabei alle Würfel, die eine "4" anzeigen, ebenfalls als Erfolge zählen. Danach ist der Origami-Wurfspeer verbraucht und muss abgelegt werden.

Origami-Wurfbombe

(20 Goldstücke)

Diese Bombe explodiert in scharfkantigen Schnipseln aus magischem Papier. Nur einmal anwendbar.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Der Held darf die Wurfbombe mit einer Fernkampfhandlung einsetzen und dann zwei Fernkampfangriffe hintereinander durchführen. Die Angriffe müssen gegen zwei verschiedene Gegner gerichtet sein. Danach ist die Origami-Wurfbombe verbraucht und muss abgelegt werden.

Origami-Brustpanzer

(30 Goldstücke)

Ein elegantes Rüstungsteil, das die vitalen Organe seines Trägers beschützt – allerdings nur für einen begrenzten Zeitraum, denn es besteht vollständig aus Papier.

Beim Erwerb bekommt der Origami-Brustpanzer 4 Spielmarken. Immer wenn der Träger einen Verteidigungswurf auf Widerstand durchführen muss, so darf er vor dem Würfeln entscheiden, den Brustpanzer zu nutzen und darf dann eine zusätzliche Anzahl Würfel in Höhe der Spielmarken würfeln. Anschließend wird eine Spielmarke entfernt, egal ob der Verteidigungswurf erfolgreich war oder nicht. Wurden alle Spielmarken entfernt, so ist der Origami-Brustpanzer verbraucht und muss abgelegt werden.

Depressives Schwert

(70 Goldstücke)

Dieses unscheinbare Breitschwert verleiht seinem Träger einen kurzen Blick in die Zukunft, aber interessanterweise immer nur dann, wenn sich ein Einsatz des Schwertes nicht lohnen würde. Das wirkt sich auf Dauer natürlich auf die Psyche seines Trägers aus.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Immer wenn der Held mit diesem Schwert angreift und der Angriff fehlschlägt, darf er sofort eine weitere Handlung durchführen. Bei dieser Handlung darf es sich nicht um einen Nahkampfangriff handeln. Solange der Held das Schwert bei sich trägt, ist seine Willenskraft um 2 Punkte gesenkt.

Ring der Hoffnung

(50 Goldstücke)

Ein Ring aus glänzender Jade, der von einer Aura freudiger Entschlossenheit umgeben ist. Es ist eine sehr kleine Aura, deshalb muss man den Ring ganz nah an die Stirn halten, um sie zu spüren.

Der Held darf einmal pro Abenteuer 1 Schicksalspunkt ausgeben, um einen Würfelwurf auf Willenskraft komplett zu wiederholen.

Stirnband der Elfenhaftigkeit

(50 Goldstücke)

Ein überraschend mächtiges Artefakt, wenn man bedenkt, dass es ursprünglich von einem Zwergen-Handwerker erschaffen wurde, um einem befreundeten Elfen einen Streich zu spielen.

Das Stirnband kann jederzeit ein- und ausgeschaltet werden, indem der Träger dafür jeweils 1 Schicksalspunkt ausgibt. Innerhalb eines Kampfes erfordert dies außerdem eine Handlung. Solange das Stirnband eingeschaltet ist, bekommt der Träger einen Bonus von +2 auf Reflexe, Charisma und Laufen, erleidet dafür aber einen Malus von -2 auf Widerstand, Körperkraft, Willenskraft und Wissen.

Magischer Dolch

(60 Goldstücke)

Ein Klassiker für Anfänger-Helden, erhältlich in allen Formen und Farben. Viele gestandene Veteranen blicken voller Nostalgie auf die Tage zurück, als sie nur mit einem magischen Dolch bewaffnet ihre ersten Abenteuer bestritten.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Held bei einem Nahkampfangriff mit dem Magischen Dolch 1 Schicksalspunkt einsetzt, um weitere Würfel zu werfen, so darf er einen zusätzlichen weiteren Würfel werfen. Den Magischen Dolch gibt es in unbegrenzter Stückzahl, es dürfen also auch mehrere Helden diesen Gegenstand erwerben.

Magischer Wurfpeil

(60 Goldstücke)

Eine passable magische Fernkampfwaffe, wenn man gerade nichts besseres zur Hand hat. Robust, mehrfach einsetzbar und mit der besonderen Fähigkeit, nach einem Wurf in die Hand ihres Besitzers zurückzukehren.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Held bei einem Fernkampfangriff mit dem Magischen Wurfpeil 1 Schicksalspunkt einsetzt, um weitere Würfel zu werfen, so darf er einen zusätzlichen weiteren Würfel werfen. Den Magischen Wurfpeil gibt es in unbegrenzter Stückzahl, es dürfen also auch mehrere Helden diesen Gegenstand erwerben.

Magischer Dolch

(60 Goldstücke)

Ein Klassiker für Anfänger-Helden, erhältlich in allen Formen und Farben. Viele gestandene Veteranen blicken voller Nostalgie auf die Tage zurück, als sie nur mit einem magischen Dolch bewaffnet ihre ersten Abenteuer bestritten.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Held bei einem Nahkampfangriff mit dem Magischen Dolch 1 Schicksalspunkt einsetzt, um weitere Würfel zu werfen, so darf er einen zusätzlichen weiteren Würfel werfen. Den Magischen Dolch gibt es in unbegrenzter Stückzahl, es dürfen also auch mehrere Helden diesen Gegenstand erwerben.

Magischer Wurfpeil

(60 Goldstücke)

Eine passable magische Fernkampfwaffe, wenn man gerade nichts besseres zur Hand hat. Robust, mehrfach einsetzbar und mit der besonderen Fähigkeit, nach einem Wurf in die Hand ihres Besitzers zurückzukehren.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Held bei einem Fernkampfangriff mit dem Magischen Wurfpeil 1 Schicksalspunkt einsetzt, um weitere Würfel zu werfen, so darf er einen zusätzlichen weiteren Würfel werfen. Den Magischen Wurfpeil gibt es in unbegrenzter Stückzahl, es dürfen also auch mehrere Helden diesen Gegenstand erwerben.

Magischer Dolch

(60 Goldstücke)

Ein Klassiker für Anfänger-Helden, erhältlich in allen Formen und Farben. Viele gestandene Veteranen blicken voller Nostalgie auf die Tage zurück, als sie nur mit einem magischen Dolch bewaffnet ihre ersten Abenteuer bestritten.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Held bei einem Nahkampfangriff mit dem Magischen Dolch 1 Schicksalspunkt einsetzt, um weitere Würfel zu werfen, so darf er einen zusätzlichen weiteren Würfel werfen. Den Magischen Dolch gibt es in unbegrenzter Stückzahl, es dürfen also auch mehrere Helden diesen Gegenstand erwerben.

Magischer Wurfpeil

(60 Goldstücke)

Eine passable magische Fernkampfwaffe, wenn man gerade nichts besseres zur Hand hat. Robust, mehrfach einsetzbar und mit der besonderen Fähigkeit, nach einem Wurf in die Hand ihres Besitzers zurückzukehren.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Held bei einem Fernkampfangriff mit dem Magischen Wurfpeil 1 Schicksalspunkt einsetzt, um weitere Würfel zu werfen, so darf er einen zusätzlichen weiteren Würfel werfen. Den Magischen Wurfpeil gibt es in unbegrenzter Stückzahl, es dürfen also auch mehrere Helden diesen Gegenstand erwerben.