

# STARTSPIELER

RMC-001

# DER GOLDENE SCHLÜSSEL

RMC-002

## BASILISKEN

**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Versteinernder Blick), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3 (S)

**Manöver:** Die Basilisken verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

**Versteinernder Blick:** Jedes Mal wenn ein Held durch einen Basilisken Schaden erleidet, bekommt er eine Karte „Versteinerung“.

**Gestank:** Die Basilisken können nicht im Nahkampf angegriffen werden.

**Erstaunlich flink:** Gegen Fernkampfangriffe verfügen die Basilisken über einen Verteidigungswert von 4.

RMC-003

## VERSTEINERTE FRAU IN SICHERHEIT TRAGEN

*Die einzige Möglichkeit, die Kinder aus der Kampfzone zu schaffen, bevor sie ebenfalls zu Opfern der Basilisken werden, besteht darin, ihre versteinerte Mutter wegzutragen. Keine leichte Aufgabe!*

Herausforderung auf **Körperkraft**

RMC-004

## HALBLINGE ORGANISIEREN

*Du bewunderst den Mut der Halblinge, aber im Nahkampf haben sie keine Chance gegen die Basilisken. Mit ein bisschen Überredung kriegst du sie vielleicht dazu, sich in sichere Entfernung zurückzuziehen und euch von dort aus zu unterstützen.*

Herausforderung auf **Charisma**

RMC-005

## SICH ÜBERWINDEN

*Die Basilisken sind in eine furchtbare Gestankswolke gehüllt, die es fast unmöglich macht, sie im Nahkampf anzugreifen. Es wird dich eine gehörige Portion Willenskraft kosten, nahe genug an sie heranzugehen.*

Herausforderung auf **Willenskraft**

RMC-006

## VERSTEINERUNG REDUZIEREN

*Solange die Versteinerung noch nicht stark genug ist, kannst du sie mit ein paar Dehnübungen wieder loswerden.*

Herausforderung auf **Laufen**  
für Helden mit Versteinerungs-Karte

RMC-007

## MIT GESCHLOSSENEN AUGEN KÄMPFEN

*Wenn dir die Basilisken nicht in die Augen schauen können, dann können sie dich auch nicht versteinern, richtig? Also schließt du die Augen und orientierst dich bei deinen Angriffen am Gestank deiner Gegner. Ziemlich schwierig!*

Herausforderung auf **Wahrnehmung**

RMC-008

## MIT DEN EIGENEN WAFFEN BEKÄMPFEN

*Eine wichtige Regel der Heimlichkeit lautet, den Gegner mit seinen eigenen Waffen zu schlagen. Mal sehen, ob du diese Regel verinnerlicht hast. Dazu musst du aber zunächst einmal nahe genug an sie heran kommen.*

Herausforderung auf **Heimlichkeit**  
(Held muss sich überwunden haben)

RMC-009

## KINDER IN SICHERHEIT

Der Angriffswert der Basilisken sinkt für den Rest des Kampfes um 1.

RMC-010

## VERBÜNDETE: HALBLINGE

*Die Halblinge greifen aus der Ferne mit ihren Steinschleudern an.*

Am Ende jeder Runde, nachdem alle Helden an der Reihe waren, aber bevor die Gegner an der Reihe sind, darf der Startspieler einen Fernkampfangriff mit 12 Würfeln durchführen.

RMC-011

## DIE SPRECHENDEN BÄUME

Der Verteidigungswert der Basilisken und der Mindestwurf der Herausforderung „Versteinerung reduzieren“ erhöht sich für den Rest des Kampfes um +1.

RMC-012

## DER PURPURDRACHE

**Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden -1  
**Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 2 (Purpurfeuer)

RMC-013

## KAMPFÜBERBLICK

Alle Helden dürfen bei allen nachfolgenden Herausforderungen bis zum Ende des Abenteuers 2 zusätzliche Würfel werfen.

RMC-014

## EINGEZWÄNGTER DRACHE

Der Verteidigungswert des Drachen sinkt auf 4.

RMC-015

## DRACHEN-VERSTEINERUNG

Ein Würfel auf dieser Karte gibt an, wie stark der Verteidigungswert des Drachen gesenkt wird. Sein Verteidigungswert kann nicht unter 1 sinken.

RMC-016

## BESTIENMEISTER-SCHERBE

Der Held bekommt die besondere Fähigkeit „Verbündeter“. Verfügt er bereits über diese Fähigkeit, so besitzt er sie nun doppelt. (Der Verbündete hat die Gestalt eines purpurfarbenen Homunkulus in Drachengestalt oder eine beliebige Gestalt nach Wahl des Helden.)

RMC-017

## DONNERSCHLAG-SCHERBE

Der Held bekommt die besondere Eigenschaft „Donnerschlag“. Dies ist ein magischer Angriff (wahlweise Nahkampf oder Fernkampf) mit 14 Würfeln gegen zwei Ziele, der 1 Schicksalspunkt kostet. Wenn ein Standard-Gegner durch den Donnerschlag Schaden erleidet, sinkt sein Angriffswert in der laufenden Runde um -1. Funktioniert ansonsten wie Feuerball.

Wenn der Magier diese Karte zieht, so darf er sie in die Tischmitte legen (sie darf von einem beliebigen anderen Helden gewählt werden) und vom Stapel eine weitere Karte zur Auswahl ziehen.

RMC-018



## EGO-SCHERBE

Der Held darf bei einer Herausforderung auf Willenskraft, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.



RMC-019




## FLUG-SCHERBE

Der Held bekommt die besondere Eigenschaft „Fliegen“.

Wenn er bereits über diese besondere Eigenschaft verfügt, so darf er diese Karte in die Tischmitte legen (sie darf von einem beliebigen anderen Helden gewählt werden) und vom Stapel eine weitere Karte zur Auswahl ziehen.



RMC-020




## KARMA-SCHERBE

Der Held startet mit 3 zusätzlichen Schicksalspunkten ins Abenteuer.



RMC-021




## KOLOSS-SCHERBE

Der Held darf bei einer Herausforderung auf Körperkraft, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.



RMC-022



## KRAFT-SCHERBE

Wenn der Held bei einer beliebigen Herausforderung einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.



RMC-023



## MAHLSTROM-SCHERBE

Wenn der Held in einer Runde mindestens 1 Gegner ausgeschaltet hat, bekommt er am Ende der Runde 1 Schicksalspunkt.



RMC-024



## MEDUSA-SCHERBE

Wenn der Held im Kampf einem Gegner 1 oder mehrere Schadenspunkte verursacht, so darf der Gegner am Ende der laufenden Runde nicht angreifen (Gegner mit mehreren Angriffen verlieren statt dessen einen Angriff nach Wahl des Helden).



RMC-025



## NORDMANN-SCHERBE

Der Held darf bei Verteidigungswürfen auf den Widerstand-Wert 2 zusätzliche Würfel werfen.



RMC-026



## RÄTSELMEISTER-SCHERBE

Der Held darf bei einer Herausforderung auf Wissen, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.



RMC-027

## REGENERATIONS-SCHERBE

Der Held darf jederzeit 1 Schicksalspunkt ausgeben, um sofort alle verlorenen Ausdauerpunkte zu heilen. Während eines Kampfes kostet ihn dies zusätzlich eine Handlung. Wenn er bewusstlos ist, darf der Held anstelle eines Adrenalinstoßes die Regenerations-Handlung durchführen.

RMC-028

## SCHATTENLÄUFER-SCHERBE

Der Held darf bei einer Herausforderung auf Heimlichkeit, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.

RMC-029

## SCHILD-SCHERBE

Der Held darf bei Verteidigungswürfen auf den Reflexe-Wert 3 zusätzliche Würfel werfen.

RMC-030

## SCHWARZAUGEN-SCHERBE

Der Held darf bei einer Herausforderung auf Wahrnehmung, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.

RMC-031

## SILBERZUNGEN-SCHERBE

Der Held darf bei einer Herausforderung auf Charisma, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.

RMC-032

### Einen draufmachen (1W6)

- 1-3 *Du hast eine gute Zeit, kriegst aber nicht genug Schlaf.* Der Held startet mit 1 Ausdauerpunkt weniger und 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer.
- 4-5 *Du hast eine großartige Zeit.* Der Held startet mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer.
- 6 *Du hast eine phänomenale Zeit, lernst tolle neue Leute kennen und gehst gestärkt ins nächste Abenteuer.* Der Held bekommt einen permanenten Bonus von +1 auf Charisma, Wissen oder Wahrnehmung.

RMC-033

### Einer ordentlichen Arbeit nachgehen (1W6)

- 1-3 *Du findest leider keine gut bezahlte Arbeit und das verdiente Geld reicht gerade aus, um deine Lebenshaltungskosten zu begleichen.*
- 4-6 *Du gehst einer anstrengenden, aber gut bezahlten Arbeit nach.* Der Held bekommt Goldstücke in Höhe seines Wurf Ergebnisses x5, startet aber mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.

RMC-034

### Einkaufsbummel (1W6)

- 1-3 *Du gibst dein Gold für allerlei Plunder aus, der dich für den Augenblick glücklich macht.* Der Held muss 20 Goldstücke abgeben, startet dafür aber mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer.
- 4-5 *Du findest ein günstiges Sonderangebot.* Der Held darf einen magischen Gegenstand für einen um 20 Goldstücke reduzierten Preis erwerben. Das Angebot muss wahrgenommen werden, bevor das nächste Abenteuer beginnt, ansonsten verfällt es.
- 6 *Du findest ein Super-Schnäppchen, und der Verkäufer ist sogar bereit, dass du bei ihm anschiebst.* Der Held darf einen magischen Gegenstand für einen um 30 Goldstücke reduzierten Preis erwerben. Das Angebot muss wahrgenommen werden, bevor das nächste Abenteuer beginnt, ansonsten verfällt es. Wenn der Held einen Gegenstand kauft, dessen Preis seine aktuellen Goldstücke übersteigt, so schreibt er die Differenz als Schulden auf. Erst wenn er die Schulden abbezahlt hat, darf er weitere magische Gegenstände erwerben.

RMC-035

### Intensives Studium (1W6)

- 1-3 *Du übst bis zum Umfallen, lernst aber leider nichts neues.* Der Held startet mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.
- 4-5 *Du übst bis zum Umfallen und kannst dir tatsächlich einige neue Kenntnisse aneignen.* Der Held bekommt 5 Erfahrungspunkte. Dafür startet er aber mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.
- 6 *Du übst Tag und Nacht und gewinnst wertvolle neue Erkenntnisse - unter anderem über die Tatsache, dass man sich hin und wieder ein bisschen Schlaf genehmigen sollte.* Der Held bekommt 5 Erfahrungspunkte, startet dafür aber mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer. Wahlweise darf er sogar insgesamt 10 Erfahrungspunkte erlangen, startet dafür aber zusätzlich mit 1 Ausdauerpunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.

RMC-036



### Kaphornia erkunden (1W6)

- 1-2 *Du durchstreifst die Stadt und machst dich mit ihr vertraut, findest aber keine bedeutenden neuen Orte.* Der Held startet mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer.
- 3-6 *Du entdeckst einen neuen Ort, der euch nützlich sein könnte.* Der Held startet mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer. Er darf eine Karte vom Ortsdeck ziehen und der Ortskarten-Sammlung seiner Gruppe hinzufügen. Die Wirkung dieses Ortes kann sofort genutzt werden.

RMC-037

## MISSTRAUISCHE VERHANDLUNGS- PARTNER

RMC-038

## PLANUNGSBONUS



RMC-039

## UNTERHÄNDLER

*In der Verkleidung eines ehrenwerten Händlers wirst du die Verhandlungen führen, um möglichst nahe an die Purpurscherbe heranzukommen.*

Diese Rolle erfordert **Charisma** und ist natürlich nicht ganz ungefährlich.

RMC-040

## INFILTRATOR

*Du versteckst dich bereits im Laufe des Tages in einem leeren Fass direkt in der Gasse, in der die Übergabe stattfinden soll.*

Diese Rolle erfordert **Widerstand** und **Reflexe** und ist mit Anstrengungen verbunden.

RMC-041

## ABFANGJÄGER

*Du versteckst dich entlang des Rückzugsweges eurer Kontrahenten, um ihnen bei einer Flucht den Weg abzuschneiden.*

Diese Rolle erfordert **Heimlichkeit** und **Laufen**.

RMC-042

## SCHARFSCHÜTZE

*Du kletterst in eine geeignete Position, um im Notfall einen Schuss abzugeben, der die vorzeitige Flucht eurer Kontrahenten verhindert.*

Diese Rolle erfordert **Klettern** und **Fernkampf**.

RMC-043

## GUT VERKLEIDET

RMC-044

## GUTE SCHUSSPOSITION

RMC-045

## GÜNSTIGE ABFANGPOSITION

RMC-046

## VERHANDLUNGS- ERFOLG

RMC-047

## WUTANFÄLLE

Immer wenn du in einem Kampf mit einer Handlung an der Reihe bist, musst du dich einer Herausforderung auf **Willenskraft [4]** stellen. Bei einem Erfolg darfst du normal handeln, bei einem Misserfolg verlierst du deine Handlung in der laufenden Runde und der Startspieler muss einen Verteidigungswurf auf **Widerstand [5]** bestehen oder verliert 1 Ausdauerpunkt. Wenn du selbst der Startspieler bist, verlierst du automatisch 1 Ausdauerpunkt.

RMC-048

## PURPURSCHERBEN- BESESSENER

Für jede Spielmarke auf dieser Karte erhöht sich der Mindestwurf deiner Bösartigkeitskarte „Wutanfälle“ um +1. Am Ende jeder Runde darfst du eine dieser Spielmarken ablegen

RMC-049

## HAMMER-BOT

**Angriff** 5 (gegen Widerstand),  
**Schaden** 1 (Schmiedehammer), **Verteidigung** 5,  
**Ausdauer** Anzahl Helden x4 (B)

**Manöver:** Der Hammer-Bot führt **[Anzahl Helden /2 (abrunden)]** Angriffe durch, die er gleichmäßig auf die Helden verteilt, angefangen beim Startspieler.

**Maschine:** Der Mechaniker erhält im Kampf gegen den Hammer-Bot seinen Würfelbonus.

RMC-050

## MAFIOSI-KUTSCHEN

**Angriff** 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Jerryguns),  
**Verteidigung** 4, **Ausdauer** 3 (S)

**Manöver:** Die Mafiosi-Kutschen verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

RMC-051

## SCHWACHSTELLE HERAUSFINDEN

*Du nimmst dir die Zeit, einen genauen Blick auf den Hammer-Bot zu werfen. Vielleicht findest du ja eine Schwachstelle, die euch den Kampf gegen ihn erleichtert?*

Herausforderung auf **Wahrnehmung**

RMC-052

## SCHWACHSTELLE ANGREIFEN

*Du weißt, wo du den Hebel ansetzen musst, um dem Hammer-Bot dahin zu schlagen, wo es wirklich wehtut.*

Herausforderung auf **Nahkampf**,  
**Fernkampf** oder **Heimlichkeit**

wenn die Helden mindestens  
1 Schwachstellenpunkt haben

RMC-053

## GERÜST ZUM EINSTURZ BRINGEN

*Die Hinterhofgasse wird von einem Baugerüst gesäumt. Anscheinend haben sich die Bauarbeiter inzwischen einer lukrativeren Tätigkeit zugewandt, denn das Gerüst sieht so alt und verfallen aus, als würde es bereits seit Jahrzehnten hier stehen. Ein kleiner Stoß von oben im richtigen Moment könnte es auf den Hammer-Bot hinabstürzen lassen und ihn unter sich begraben.*

Herausforderung auf **Klettern**

RMC-054

# SCHWACH- STELLENPUNKTE

RMC-055

## KOPF AB!

*Diese Maschine ist fast unkaputtbar, aber vielleicht lässt sie sich besiegen, indem du ihren Kopf von ihrem Rumpf löst, entweder mit einer herumliegende Metallstange als Hebel, oder auf die harte Tour, indem du so lange an dem Kopf herumzerrst, bis er abgeht.*

Herausforderung auf  
**Körperkraft** oder **Wissen**

wenn die Ausdauer des Hammer-Bot 0 beträgt

RMC-056

## Purpurscherben-Meditation (1W6)

- 1 *Du erwachst eines Morgens in der Gosse und kannst dich nicht erinnern, was du in der Nacht zuvor getan hast, aber es war nichts gutes.* Der Held bekommt eine weitere **Bösartigkeitskarte** (zufällig aus denen gezogen, über die er noch nicht verfügt) und startet mit 1 Schicksalspunkt weniger ins nächste Abenteuer.
- 2-3 *Es gelingt dir, die Kraft deiner Purpurscherbe neu auszurichten.* Der Held darf drei neue Karten vom Purpurscherben-Kartendeck ziehen und eine davon gegen seine bisherige Purpurscherben-Karte austauschen, wenn er möchte.
- 4-6 *Du findest heraus, wie du die Kraft der Purpurscherbe für dich optimieren kannst.* Der Held darf sich aus dem Purpurscherben-Kartendeck eine beliebige neue Karte auswählen und diese gegen seine bisherige Purpurscherben-Karte austauschen.

RMC-057

## Besinnliche Woche (1W6)

- 1-4 *Du bekommst deine Bösartigkeit für den Augenblick in den Griff.* Der Held darf die Wirkung einer seiner **Bösartigkeitskarten** für die Dauer des folgenden Abenteuers ignorieren.
- 5-6 *Du fectest einen harten inneren Kampf aus und trägst den Sieg davon.* Der Held darf eine **Bösartigkeitskarte** ablegen. Er startet mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.

RMC-058

## BINGO DER SCHELM

**Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Schallwort-Angriff), **Verteidigung** 4\*, **Ausdauer** Anzahl Helden x2 (B)

**Manöver:** Bingo greift jeden Helden einmal mit seinem Schallwort-Angriff an.

**Verkleidung:** Bingo sieht den Clowns zum Verwechseln ähnlich, deshalb ist es schwierig, ihn anzuvisieren. Für jeweils volle **[Anzahl Helden]** Clowns, die am Kampf teilnehmen, erhöht sich sein Verteidigungswert um +1.

RMC-059

## CLOWNS

**Angriff** 3 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Quietschhammer), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** 1 (H)

**Manöver:** Die Clowns stürzen sich alle gemeinsam auf den Startspieler. Für jeweils volle **[Anzahl Helden]** Clowns, die am Kampf teilnehmen, erhöht sich der Angriffswert um +1.

**Clownhaufen:** Wenn ein Held durch die Clowns Schaden erleidet, darf er in der darauffolgenden Runde keine Handlung durchführen, weil er unter einem Berg Clowns begraben liegt.

**Buchstabensalat:** Für jeden ausgeschalteten Clown wird eine Buchstaben-Karte vom Stapel gezogen und in den Vorrat der Helden gelegt.

RMC-060

## BUCHSTABEN-KARTEN

Bei Kampfbeginn wird aus den 60 Buchstaben-Karten ein Buchstaben-Stapel gebildet. Während des Kampfes zieht jeder Held zu Beginn seiner Handlung eine Karte von diesem Stapel und legt sie offen in die Tischmitte. Dies bildet die Buchstaben-Sammlung der Helden, auf die alle Helden zugreifen dürfen. Außerdem gibt es noch einen Buchstaben-Ablagestapel, auf den benutzte Buchstaben gelegt werden. Ist der Buchstaben-Stapel leer, so wird der Ablagestapel gemischt und daraus ein neuer Buchstaben-Stapel gebildet.

RMC-061

## SCHALLWÖRTE

Wenn die Helden in diesem Kampf bei ihren Angriffen (einschließlich magischer Angriffe und einiger Sonderhandlungen) Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen, dann dürfen sie aus ihrer Buchstaben-Sammlung ein Schallwort zusammensetzen, und eine Anzahl weiterer zusätzlicher Würfel in Höhe der Länge des Schallworts würfeln. Zur Auswahl stehen die folgenden Schallwörter\*: „**Wam**“, „**Zack**“, „**Boing**“, „**Batsch**“ und „**Schmack**“. Ein Schallwort darf außerdem mit bis zu drei Ausrufezeichen verstärkt werden. Das W und das M werden mit derselben Karte dargestellt.

\*) Wenn die Helden wollen, dürfen sie auch eigene Schallwörter generieren (sie müssen diese aber auch aussprechen!).

RMC-062

## REFRAKTUS BEFREIEN

*Du hast Mitleid mit dem armen Alchemisten, der von seinem bösen Zwillingsbruder in einen Käfig gesteckt und unter die Decke gehängt wurde. Um ihn zu befreien, musst du nur irgendwie dort hinauf kommen ...*

Herausforderung auf **Klettern**

RMC-063



## SCHALLWORTAUTOMAT BESCHLEUNIGEN

*Um eure Gegner zu besiegen, braucht ihr mehr Schallworte, und dafür braucht ihr wiederum mehr Buchstaben. Eine kleine Modifikation des Schallwortautomaten sollte euch das ermöglichen.*

Herausforderung auf **Wissen**

RMC-064

## KÖPPE ZUSAMMENSCHLAGEN

*Die Clowns sind empfindlich gegen Slapstick-Manöver. Da bietet es sich an, zwei von ihnen am Kragen zu packen und ihre Köpfe aneinander zu schlagen.*

Herausforderung auf **Körperkraft**

Schallworte dürfen eingesetzt werden

RMC-065

## BINGO AUSMANÖVRIEREN

*Bingo hält sich selbst wahrscheinlich für unglaublich clever, wie er durch die Gegend teleportiert, euch mit seiner Clowns-Verkleidung immer wieder austrickst und aus dem Hinterhalt angreift. Vielleicht gelingt es dir, seine Arroganz auszunutzen und den Trickser auszutricksen.*

Herausforderung auf **Heimlichkeit**

Schallworte dürfen eingesetzt werden

RMC-066

## NIEDLICH SEIN

*Clowns sind gefährliche Monster, die im Ödnisumpf hausen, aber sie haben eine ganz besondere Schwäche, nämlich die, dass sie in der Nähe von Kindern lieb und zahm werden. Ihr habt zwar keine Kinder dabei, aber vielleicht genügt es, wenn du dich ihnen gegenüber wie ein niedliches Kind benimmst?*

Herausforderung auf **Charisma**

RMC-067

## RATTERNDER SCHALLWORTAUTOMAT

Für den Rest des Kampfes darf jeder Held bei Beginn seiner Handlung 2 Buchstaben-Karten ziehen.

Der Angriffswert der Clowns erhöht sich um 1.

RMC-068

## LIEBLING DER CLOWNS

RMC-069

## VERBÜNDETER: RATMANN

*Es sieht so aus, als hätte der von euch befreite Bettler eine neue Bestimmung als maskierter Rächer gefunden. Der Kerl ist eindeutig übergeschnappt - aber gleichzeitig auch eine große Hilfe gegen die anstürmenden Clowns.*

Am Ende jeder Runde, nachdem alle Helden an der Reihe waren, aber bevor die Gegner an der Reihe sind, darf der Startspieler einen Angriff mit **15 Würfeln** gegen einen beliebigen Gegner unternehmen. Ratmann darf Buchstaben aus der Buchstaben-Sammlung der Helden verwenden, um ein Schallwort zu bilden; dies kostet nicht den üblichen Schicksalspunkt, die verwendeten Buchstaben werden aber verbraucht.

RMC-070

## CLOWNS-REGENERATION

Die Clowns erhalten bis zum Ende des Kampfes die zusätzliche Fähigkeit „Regeneration“: Am Ende einer Runde wird für jeden ausgeschalteten Clown ein Würfel geworfen und bei einem Würfergebnis von „6“ kehrt der Clown in den Kampf zurück.

RMC-071

## RATMANN

**Angriff** 5 (gegen Widerstand),  
**Schaden** 1 (Faustschlag), **Verteidigung** 3,  
**Ausdauer** Anzahl Helden x4 (B)

**Manöver:** Ratmann greift jeden Helden einmal mit seinem Faustschlag an.

RMC-072



## VERBÜNDETE: DIE PURPURSCHURKEN

*Bingo und Serpent kämpfen voller Freude auf eurer Seite gegen Ratmann, während der Superlurch sichtlich mit sich ringt. Anscheinend will er lieber ein Purpurheld als ein Purpurschurke sein.*

Am Ende einer Runde, bevor Ratmann an der Reihe ist, muss der Startspieler einen Angriff mit **15 Würfeln** gegen ihn durchführen.

RM-073

## BÖSE ANGRIFFE GEGEN RATMANN

Für jeden Bösartigkeitspunkt, den ein Held besitzt, darf er in diesem Kampf bei seinen Angriffen gegen Ratmann einen zusätzlichen Würfel würfeln.

RM-074

## SICH EINKLEIDEN

*Nach der Vernichtung der Teufelsschneiderin steigen die Schau-festerpuppen aus ihren Vitrinen und torkeln unkontrolliert durch die Gegend. Mit roher Muskelkraft oder einem hinterhältigen Angriff könntest du eine davon umhauen und dich ihrer Kleidung bemächtigen. Vielleicht ist ja etwas dran an der Behauptung der Teufelsschneiderin, dass es sich um magische Kleidungsstücke handelt.*

Herausforderung auf  
**Körperkraft** oder **Heimlichkeit**

RM-075

## PURPURSCHATTEN

**Angriff** 3 (gegen Willenskraft), **Schaden** 1 (Purpurkontrolle),

**Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl Helden x4 (B)

**Manöver:** Der Purpurschatten greift den Helden an, der momentan über die meisten Bösartigkeitskarten verfügt; bei einem Gleichstand denjenigen davon, der am nächsten zur linken des Startspielers sitzt.

**Purpurkontrolle:** Wenn ein Held durch die Purpurkontrolle Schaden erleidet, muss der Spieler zu dessen Linken sofort einen Verteidigungswurf auf **Widerstand [5]** bestehen oder er verliert ebenfalls 1 Ausdauerpunkt.

**Pure Bösartigkeit:** Für jeden Bösartigkeitspunkt, den ein Held besitzt, erhöht sich der Angriffs- und Verteidigungswert des Purpurschattens gegen diesen Helden um +1.

**Purpurschurke:** Für jeden Schadenspunkt, den dieser Gegner in der laufenden Runde bereits erlitten hat, erhöht sich sein Verteidigungswert bis zum Ende der Runde um +1.

RM-076

## BINGO DER SCHELM (4. Abenteuer)

**Angriff** 5 (gegen Wahrnehmung), **Schaden** 1 (Dolch),

**Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl Helden x2 (B)

**Manöver:** Der Held, der zum Ziel von Bingo wird, wird von ihm hinterrücks mit dem Dolch angegriffen (Verteidigung mit dem Wahrnehmungswert).

**Purpurschurke:** Für jeden Schadenspunkt, den dieser Gegner in der laufenden Runde bereits erlitten hat, erhöht sich sein Verteidigungswert bis zum Ende der Runde um +1.

RM-077

## SERPENT

**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Biss), **Verteidigung** 3,

**Ausdauer** Anzahl Helden x2 (B)

**Manöver:** Der Held, der zum Ziel von Serpent wird, wird von ihr mit dem Biss angegriffen (Verteidigung mit dem Widerstandswert).

**Gift:** Ein Held, der durch Serpents Angriff Schaden erleidet, bekommt eine „Schlangengift“-Karte (RM-115).

**Schwarzblüter:** Serpent ist eine Orkfrau, die Dunkel-zwergin darf deshalb gegen sie auf ihren Würfelbonus zurückgreifen.

**Purpurschurke:** Für jeden Schadenspunkt, den dieser Gegner in der laufenden Runde bereits erlitten hat, erhöht sich sein Verteidigungswert bis zum Ende der Runde um +1.

RM-078

## EX-HELD

**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1, **Verteidigung** 3,

**Ausdauer** Anzahl Helden x2 (B)

**Manöver:** Der Ex-Held greift immer den neuen Helden seines früheren Spielers an. Steht dieser nicht als gültiges Ziel zur Verfügung, so greift er den Startspieler an.

**Karma-Verbindung:** Der Verteidigungswert des Ex-Helden wird gegen Angriffe des neuen Helden seines früheren Spielers um 1 gesenkt.

**Purpurkraft:** Der frühere Spieler des Ex-Helden darf bei Kampfbeginn auswählen, welchen Bonus der Ex-Held durch seine Purpurkraft genießt: Angriff +1 oder Schaden +1 oder Verteidigung +1.

**Purpurschurke:** Für jeden Schadenspunkt, den dieser Gegner in der laufenden Runde bereits erlitten hat, erhöht sich sein Verteidigungswert bis zum Ende der Runde um +1.

RM-079

## SUPERLURCH (Teil 1)

**Angriff** 5 (gegen Widerstand) oder 6 (gegen Reflexe),

**Schaden** 2 (Faustschlag oder Laser-Augen), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden x3 (B)

**Manöver:** Der Startspieler muss einmal auf der folgenden Tabelle würfeln: **1-3:** Der Superlurch widersetzt sich erfolgreich den Befehlen des Purpurschattens und greift den Helden nicht an. **4-5:** Der Superlurch greift mit seinem Faustschlag an (Verteidigung mit dem Widerstandswert). **6:** Der Superlurch greift mit seinen Laser-Augen an (Verteidigung mit dem Reflexwert).

RM-080

## SUPERLURCH (Teil 2)

**Flieger:** Der Superlurch kann von normalen Helden nur im Fernkampf angegriffen werden. Helden mit der besonderen Fähigkeit „Fliegen“ dürfen ihn im Nahkampf angreifen (die Flugfähigkeit muss dafür nicht mit einem Schicksalspunkt aktiviert werden).

**Ablenkung:** Für jeden Schadenspunkt, den der Superlurch in einer Runde erleidet, sinkt sein Angriffswert in der laufenden Runde um 1.

RM-081

## DEN SUPERLURCH UMSTIMMEN

*Der Superlurch scheint hin und her gerissen zwischen seiner Helden- und Schurkenrolle. Es wird Zeit, ihm gut zuzureden und einen Platz in eurem Team anzubieten. Denn wer könnte da schon nein sagen?*

Herausforderung auf **Charisma**  
maximal einmal pro Runde erfolgreich durchführbar

RMC-082

## RATMANN HEILEN

*Ihr habt Ratmann ordentlich vermöbelt, aber der Typ kennt eh keine Freunde, deshalb dürfte diese kurze Episode seine Einstellung euch gegenüber kaum verändert haben. Es macht also durchaus Sinn, ihm wieder auf die Beine zu helfen, damit er euch im Kampf gegen den Purpurschatten und seine Gehilfen unterstützen kann.*

Herausforderung auf **Wissen**

RMC-083

## BÖSARTIGKEIT ÜBERWINDEN

*Die Macht, die der Purpurschatten über dich hat, resultiert vor allem aus der Bösartigkeit, mit der dich deine Purpurscherbe infiziert hat. Nur wenn du aus dem Schatten zurück in das Licht trittst, hast du eine Chance gegen ihn.*

Herausforderung auf **Willenskraft**

RMC-084

## ZUM GUTEN BEKEHREN

*Du hast den Weg des Lichts beschritten und bist nun bereit, auch deine Mitsstreiter auf den Pfad der Rechtschaffenheit zurück zu führen! Frei nach dem Motto: Wir sind die Guten, wir können gar nicht verlieren!*

Herausforderung auf **Charisma**

RMC-085

## PURPURKRAFT EINSETZEN

*Du konzentriert dich auf deine Purpurkraft und setzt sie gegen deine Gegner ein.*

Kostet eine Handlung sowie 1 Schicksalspunkt beim ersten Einsatz, 2 Schicksalspunkte beim zweiten Einsatz, 3 Schicksalspunkte beim dritten Einsatz, usw. Wirkung je nach Purpurscherbe des Helden.

RMC-086

## VERBÜNDETER: SUPERLURCH

*Jetzt gibt es kein Zurück mehr! Ihr habt den Superlurch dazu überredet, sich eurer Heldengruppe anzuschließen.*

Am Ende jeder Runde, nachdem alle Helden an der Reihe waren, aber bevor die Gegner an der Reihe sind, wählt der Startspieler einen Gegner aus und wirft einen Würfel: **1-2** Keine Wirkung, **3-4** Der Gegner verliert 1 Ausdauerpunkt, **5 oder höher** Der Gegner verliert 2 Ausdauerpunkte. Wenn der Superlurch „supermotiviert“ ist, wird **+1** auf das Würfergebnis addiert.

RMC-087

## VERBÜNDETER: RATMANN (2. Kampf)

*Ratmann ist ganz in seinem Element: Eine heftige Prügelei, bei der die Fetzen fliegen.*

Am Ende jeder Runde, nachdem alle Helden an der Reihe waren, aber bevor die Gegner an der Reihe sind, verliert ein Gegner nach Wahl des Startspielers automatisch 1 Ausdauerpunkt.

RMC-088

## REUMÜTIG

Du darfst bei der Sonderhandlung „Bösartigkeit überwinden“ 4 zusätzliche Würfel werfen. Ein Held darf diese Karte nicht mehrmals erhalten.

RMC-089

## MURASAKIS

**Angriff** 3 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Klauen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (H)

**Manöver:** Die Murasakis verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler. Sie setzen immer ihren Teamangriff ein (siehe unten).

**Teamangriff:** Anstatt von jedem Murasaki einmal angegriffen zu werden, muss sich jeder Held pro Runde nur gegen einen einzelnen Angriff verteidigen. Der Angriffswert erhöht sich allerdings für jeden Murasaki nach dem ersten um +1.

**Regeneration:** Am Ende einer Runde wird für jeden ausgeschalteten Murasaki ein Würfel geworfen und bei einem Würfergebnis von „6“ kehrt der Murasaki in den Kampf zurück.

RMC-090

## DER SUPERLURCH

*Ein Wichtellurch, der die übliche Hinterhältigkeit seines Volkes abgelegt hat und auf der Seite der Helden für den Schutz der Unschuldigen kämpft. Er trägt einen roten Strampelanzug mit einem Umhang und einem gelben „S“ auf der Brust. Seine Purpurkräfte sind erhöhte Muskelkraft, große Zähigkeit, Flugfähigkeit und ganz besondere Superaugen, mit denen er Laser-Blitze verschießen kann.*

Einmal pro Kampf darf ein Held die Sonderhandlung „**Den Lurch motivieren**“ durchführen und sich einer Herausforderung auf **Charisma [4]** stellen. Bei einem Erfolg werden sofort zwei Hordengegner oder ein Standardgegner ausgeschaltet oder ein Bossgegner verliert sofort 1 Ausdauerpunkt. Erzielt der Held ein Vielfaches des Mindestwurfes, so wird der verursachte Schaden entsprechend vervielfacht.

RMC-091

## Villa Belzheim

*Die Gräfin Esmeralda von Belzheim hat eine Schwäche für gutaussehende Helden und greift ihnen bei ihren Unternehmungen gerne mal unter die Arme.*

Die Goldstücke-Kosten der Ortskarten „Zoo von Kaphornia“, „Wolkenzarts magischer Musikladen“, „Hexenzirkel von Kaphornia“, „Tempel der Pergamenzia“ oder „Tempel des Helios“ betragen nur noch 10. (Die Helden müssen diese Ort aber bereits gefunden haben.)

Ort-01

## Hexenzirkel von Kaphornia

*Die Hexen von Kaphornia sind ein lustiger Haufen, der über beachtliche magische Kräfte verfügt und die Stadt schon vor so manchem übersinnlichen Übel bewahrt hat. Wenn man nett fragt, verleihen sie sogar magische Besen. Ein Gruppenmitglied darf zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Fliegen“ zu erhalten.*

Ort-02

## Geografisches Institut

*Das unter notorischer Geldknappheit leidende Institut heuert hin und wieder Helden für schlecht bezahlte Kundschaftermissionen in aller Welt an.*

Bei der Aktivität „Kaphornia erkunden“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-03

## Luggs Schneiderei

*Lugg ist der beste Schneider der Stadt - und außerdem noch ein waschechter Drache.*

Jeder Held darf sich zu Beginn eines Abenteuers für 10 Goldstücke schick einkleiden lassen und startet dafür mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins Abenteuer.

Ort-04

## Wolkenzarts magischer Musikladen

*Der Musikmagier und Komponist Wolfgang van Wolkenzart ist in ständiger Geldnot, deshalb leiht er gerne Mal magische Instrumente aus oder gibt Musikunterricht, um sich ein Zubrot zu verdienen.*

Falls die Helden den Barden in ihrer Gruppe haben, startet dieser ab nun immer mit einem 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins Abenteuer. Haben sie ihn nicht in der Gruppe, so darf ein Gruppenmitglied zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Kampfgesang“ zu erhalten.)

Ort-05

## Quarkis Kuchenbäckerei

*Der Halbbling-Bäckermeister Quark ist immer auf der Suche nach Freiwilligen, um ihm bei der Herstellung seiner nicht immer ganz ungefährlichen Kreationen zu unterstützen.*

Bei der Aktivität „Einer ordentlichen Arbeit nachgehen“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-06

## Refraktus' Alchemistenwerkstatt

*Refraktus ist ein stadtbekannter (manche würden sagen: berühmter) Alchemist und Erfinder. Wenn man sich in seiner Nähe aufhält, wird es nie langweilig.*

Bei der Aktivität „Einkaufsbummel“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-07

## Zoo von Kaphornia

*Im Zoo von Kaphornia kann man sich die abenteuerlichsten Kreaturen anschauen, und einige davon sogar für kurze „Spaziergänge“ ausleihen.*

Ein Gruppenmitglied darf zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Verbündeter“ zu erhalten.

Ort-08



### **Taverne „Zum Schiefen Winkel“**

*Eine gemütliche Taverne, in der sich Abenteurer mit Auftraggebern, und normales Stadtvolk mit finsterem Zwiegelichter die Hand geben. Hier ist immer was los.*

Bei der Aktivität „Einen draufmachen“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-09

### **Nationalbank**

*In der Nationalbank von Kaphornia wird Geld aufbewahrt und unter mysteriösen Umständen, die keiner wirklich erklären kann, vermehrt.*

Jeder Held darf zu Beginn eines Abenteuers eine beliebige Menge seiner Goldstücke auf die Bank bringen. Am Ende des Abenteuers wirft er einen Würfel. 1 = Das Gold wurde von Bankläusen gefressen und ist weg. 2-6 = Das Gold ist noch da und hat 20% Zinsen abgeworfen.

Ort-10

### **Tempel der Pergamenzia**

*Die Priester der Pergamenzia sind mächtige Heiler, die sogar einem Nicht-Priester für einen begrenzten Zeitraum die Gabe der Heilung verleihen können - gegen einen kleinen Obolus versteht sich.*

Ein Gruppenmitglied darf zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Heilung“ zu erhalten.

Ort-11

### **Dachdeckermeister Horst**

*Seitdem sein Sohn Helmut ausgebüxt ist, ist Dachdeckermeister Horst immer auf der Suche nach kräftigen Jungs und Mädels, die ihm dabei helfen, die Dächer der Stadt in Schuss zu halten.*

Bei der Aktivität „Einer ordentlichen Arbeit nachgehen“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-12

### **Universelle Akademie**

*In der Universellen Akademie kann man jede erdenkliche Form der Magie erlernen - vorausgesetzt man besitzt das magische Talent und genügend Goldstücke, um die Lehrer zu bezahlen.*

Bei der Aktivität „Intensives Studium“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-13

### **Tempel des Helios**

*Der Tempel des Helios ist ein Quell des Lichts und der Gerechtigkeit in einer Stadt, deren Bewohner es mit dem Recht und Gesetz nicht immer so eng nehmen.*

Falls die Helden die Ordenskriegerin in ihrer Gruppe haben, startet diese ab nun immer mit einem 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins Abenteuer. Haben sie sie nicht in der Gruppe, so darf ein Gruppenmitglied zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Kampfsegen“ zu erhalten.

Ort-14

### **Handelskontor Xom**

*Auch in Kaphornia unterhält die weitverzweigte zwergische Händlerfamilie Xom ein großes Kontor, bei dem sich die Schützlinge des Handelsherren ein regelmäßiges Taschengeld abholen dürfen.*

Jedes Mitglied der Familie Xom bekommt am Ende jedes Abenteuers 10 Goldstücke.

Ort-15

### **Botschaft des Schattenreichs**

*In der Botschaft des Schattenreichs tummeln sich Orks, Goblins, Trolle, Oger, Dunkelzwerge und andere Schwarzbüßer. Hier herrscht fast jeden Tag Party-Laune.*

Bei der Aktivität „Einen draufmachen“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-16

### **Naturkundemuseum**

*Das Naturkundemuseum unter der Leitung von Museumsdirektor Alfons Staubheimer hat schon bessere Tage gesehen, ist aber immer noch ein Quell des Wissens.*

Bei der Aktivität „Intensives Studium“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-17

### Magischer Basar

*Auf dem Magischen Bazar von Kaphornia findet man die erlesensten magischen Gegenstände.*

Bei der Aktivität „Einkaufsbummel“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-18

### Purpurhelden-Geheimversteck

*Im Geheimversteck der Purpurhelden kann man sich vom strapaziösen Heldenleben erholen und auf kommende Heldentaten vorbereiten.*

Jeder Held, der eine “XYZ-Kleidung” besitzt, bekommt zum Beginn eines Abenteuers 1 zusätzlichen Schicksalspunkt.

Ort-19

### Origami-Kurzsword

(30 Goldstücke)

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

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

## Selbstspielende Gitarre

(40 Goldstücke)

*Es gibt Momente, in denen selbst der beste Barde nicht mehr in der Lage ist, ein stimmungsvolles Liedchen anzustimmen. In diesem Fall hilft dieses praktische magische Musikinstrument weiter, das sich noch für eine Weile selbst weiterspielt, wenn der Musikant gerade abgelenkt ist.*

Wenn sich die selbstspielende Gitarre im Besitz des Bardens befindet, profitiert die Heldengruppe von seiner Fähigkeit "Bardengesang" selbst dann noch, wenn er gerade bewusstlos ist.

## Zyklopeneule

(40 Goldstücke)

*Die magische Zyklopeneule zeichnet die Abenteuer des Helden auf, so dass diese mithilfe eines magischen Projektors vor Publikum abgespielt werden können. Ein lukratives Geschäft für Helden, die bereit sind, für einen hohen Unterhaltungswert bis zum Äußersten zu gehen.*

Für jedes Mal das der Held während eines Abenteuers bewusstlos wurde erhält er am Ende eines Abenteuer 10 Goldstücke.