

<p>X ZWEILILIEN 10</p>  <p>Einschränkungen: nur für gewandte Kämpfer (AT und GE 12 oder höher). Wirkung: Die Zweillilie erfordert zu ihrem Einsatz beide Hände und verursacht 1 TP. Sie gilt nicht als magische Waffe. Wenn der Held auf seine PA verzichtet, kann er eine zusätzliche AT durchführen.</p>	<p>WILLENSTRUNK 10</p> <p>Wirkung: Bei Einnahme wird ein W20 geworfen. Ein Ergebnis von 1 bis 15 bewirkt eine Steigerung des MU-Wertes um 1 Punkt, die drei Runden anhält; während der Anwender bei einem Ergebnis von 16 oder höher bis zum Spielende immun gegen alle Zaubersprüche ist - auch solche, die ihm dienlich wären.</p> 	<p>** TARNKAPPE 20</p> <p>Einschränkungen: nur für unberrittene Helden. Nicht für Rondra- oder Praiosgeweihte. Wirkung: Sie macht den Träger bis zu 3 SR unsichtbar. Er kann weder im Nah- /Fernkampf noch mit Magie angegriffen werden, aber auch selber weder angreifen, noch zaubern. Seine BW erhöht sich um den Faktor 1,5. Der Zauber der Kappe kann vorzeitig gebannt werden, wenn der bannende Zauberkundige über Kenntnisse im Spezialbereich "Verwandlung" verfügt und drei ASP dafür einsetzt.</p> 
<p>OLGINWURZ 20</p> <p>Das Elixier muss vor Spielbeginn eingenommen werden und wirkt das ganze Spiel über. Wirkung: Der Anwender ist immun gegen alle Gifte.</p> 	<p>SCHUTZSALBE 5</p> <p>Die Schutzsalbe muss vor Spielbeginn aufgetragen werden und wirkt das ganze Spiel über. Wirkung: Der Geruch der Salbe wirkt abschreckend auf Tiere. Wenn der Anwender von einem Tier im Nahkampf angegriffen wird, erleidet dieses einen Malus von 5 Punkten auf seine Attacke. Wegen des furchtbaren Geruchs kann sich der Anwender keiner Einheit mehr anschließen.</p> 	<p>LEUCHTAUGEN-SALBE 5</p> <p>Die Leuchtaugen-Salbe muss vor Spielbeginn aufgetragen werden und wirkt das ganze Spiel über. Wirkung: Der Gesichtssinn des Anwenders funktioniert auch bei Nacht wie am helllichten Tage. Er gilt für dieses Spiel als Nachtkämpfer.</p> 
<p>X BLENDLATERNE 5</p> <p>Sie ermöglicht das Licht in eine bestimmte Richtung zu bündeln. Wirkung: Die Laterne zu entzünden /löschen erfordert eine Handlung. Bei entzündeter Laterne entfallen für den Helden die Dunkelheit Modifikatoren. Er kann eine Handlung darauf verwenden eine Figur /Einheit im 90°-Sichtbereich in bis zu 40 cm Entfernung zu beleuchten. Diese kann dann ohne FK-Beschränkungen angegriffen werden, dies gilt allerdings auch für den Helden mit der Laterne. Magische Dunkelheit kann nicht durchdrungen werden.</p> 	<p>BANNSALBE 20</p> <p>Die Bannsalbe muss vor Spielbeginn aufgetragen werden und wirkt das ganze Spiel über. Wirkung: Die Salbe schützt vor Untoten und Dämonen. Wenn der Anwender von einem Untoten /Dämon im Nahkampf angegriffen wird, erleidet dieser einen Malus von -2 auf seine AT. Gegen Vampire und Ghule wirkt die Salbe besonders gut, diese erleiden einen Malus von -5 auf ihre AT.</p> 	<p>** TENOBAALS FEDER 30</p> <p>Einschränkungen: Nur für Helden, die standardmäßig über eine Schusswaffe verfügen (Bogen, Armbrust...) Wirkung: Einmal pro Spiel darf der Held den Pfeil/Bolzen mit der magischen Feder abfeuern. Der Schuss verfügt dann über die doppelte Reichweite, trifft automatisch und verursacht beim Ziel 2 TP. Der Schütze muss jedoch über eine Sichtlinie zum Ziel verfügen.</p> 