

<p>TIERGEWAND TIER</p> <p>Beim Erwerb muss entschieden werden, in welches Tier sich der Held bei Aktivierung verwandeln soll.</p> <p>Einschränkungen: nur für Naturzauberer und Elfen.</p> <p>Wirkung: Aktivierung benötigt eine Handlung, danach verwandelt sich der Held in das vorher bestimmte Tier (s.a. Adler Wolf & Hammerhai).</p> <p>Wirkungsdauer: W20 durch 3, aufrunden. Kann nicht vorher beendet werden.</p> 	<p>MAG. WAFFE 10</p> <p>Bei der magischen Waffe kann es sich um eine beliebige Waffengattung handeln, am häufigsten sind jedoch magische Schwerter anzutreffen.</p> <p>Einschränkungen: AT-Wert 12 oder höher.</p> 	<p>KRAFTGÜRTEL 15</p> <p>Ein breiter Gürtel aus Bronze- oder Silbergliedern, in dessen Schließe das Schlüsselwort eingraviert ist.</p> <p>Wirkung: Sobald der Gürtel aktiviert wurde, verursacht der Träger im Nahkampf einen zusätzlichen TP. Die Wirkung des Kraftgürtels hält drei Runden lang an.</p> 
<p>WUNDERSCHILD 20</p> <p>Einschränkungen: Nur für Helden, die standardmäßig mit einem Schild ausgerüstet sind.</p> <p>Wirkung: Wie der normale Schild des Helden. Bei der Aktivierung erhöht sich allerdings der Rüstungsschutz um +3 und Schildparaden gegen FK-Angriffe darf er mit seinem normalen PA-Wert abwehren. Die Wirkung hält drei Runden lang an.</p> 	<p>ZAUBERTRANK 20</p> <p>Wirkung: Der Anwender erhält 2 ASP zurück. Der AE-Wert darf dadurch nicht über den ursprünglichen Wert steigen.</p> 	<p>ANTIDOT 5</p> <p>Wirkung: Wirkt wie der Zauberspruch "Klarum Purum Kräutersud". Kann auch auf andere Modelle angewandt werden, mit denen der Held in Basenkontakt ist.</p> 
<p>MUTELIXIER 15</p> <p>Wirkung: Der MU-Wert des Anwenders steigt für 3 Runden um zwei Punkte (der MU-Wert darf dadurch niemals über den Höchstwert 18 steigen).</p> 	<p>HEILTRANK 15</p> <p>Wirkung: Er gibt dem Helden einen Lebenspunkt zurück. Kann auch auf andere Figuren angewendet werden, mit denen der Held in Basenkontakt ist. Der Heiltrank wirkt auch bei Figuren, bei denen die Lebenspunkte auf null gesunken sind, aber nur, wenn sich der Besitzer des Heiltranks zum Zeitpunkt des Ablebens in direktem Basenkontakt mit dem Ziel des Tranks befindet.</p> 	<p>GEWANDHEITS-ELIXIER 5</p> <p>Wirkung: Der GE-Wert des Anwenders steigt für drei Runden um 2 Punkte (der GE-Wert kann dabei niemals über 18 steigen).</p> 