

<p>X GIFTKLINGE 10</p> <p>Ein grünlich schimmernder, mit orkischen Runen verzierter Arbach, von dem eine bösartige Aura ausgeht.</p> <p>Einschränkungen: nur für orkische Helden mit min. AT 12</p> <p>Wirkung: Wenn die Klinge einmal mit einem Gift bestrichen worden ist, bleibt das Gift das ganze Spiel über wirksam, verfliegt also nicht nach dem ersten SP. Die Klinge gilt nicht als magisch.</p> 	<p>** BERSERKERSCHWERT 25</p> <p>Ein funkelndes, mit dem Fell und den Zähnen wilder Tiere geschmücktes Bastardschwert.</p> <p>Einschränkungen: nur für erfahrene Kämpfer (AT-Wert 14 oder höher)</p> <p>Wirkung: Das Schwert gilt als magische Zweihandwaffe (2TP) und verleiht seinem Träger das Talent "Walvut"</p> 	<p>** MAG. WURFAXT 50</p> <p>Einschränkungen: nur für "echte" Helden Generierungspunkte nach der Halbierung 100 oder höher)</p> <p>Wirkung: Die Axt gilt als mag. Einhandwaffe (1TP) und kann außerdem als magische Wurfwaffe mit einer Reichweite von 30 cm eingesetzt werden. Das getroffene Ziel muss für jeden seiner Lebenspunkte jeweils eine RS-Probe durchführen oder verliert diesen.</p> 
<p>X BALESTRINA-SCHÄRPE 15</p> <p>Eine Schärpe, in der sechs feuerbereite Balestrinas stecken.</p> <p>Einschränkungen: Nur für begabte Fernkämpfer (FK min. 10)</p> <p>Wirkung: Verfügt pro Spiel über drei Anwendungen. Pro Anwendung kann der Schütze zwei Schüsse abgeben, die über eine Reichweite von 25 cm verfügen und einen TP verursachen (Malus -5), der Treffer gilt nicht als magisch. Die Balestrina-Schärpe darf auch von berittenen Figuren eingesetzt werden.</p> 	<p>X BLASROHR 30</p> <p>Einschränkungen: nur für Kämpfer mit FK 10 oder höher</p> <p>Wirkung: Das Blasrohr gilt als nichtmagische FK-Waffe mit einer Reichweite von 30 cm. Wenn eine Figur getroffen wird und ihre Schildparade misslingt, muss sie eine Probe auf ihren 1/2 RS bestehen. Misslingt diese Probe, muss es nun würfeln, um der Giftwirkung zu widerstehen (Entspricht Drachenspeichel). Das Blasrohr beinhaltet genügend Pfeile für das ganze Spiel. Für andere Giftwirkungen muss das Gift einzeln pro Schuss erworben werden.</p> 	<p>** MAG. WURFSEIL 25</p> <p>Einschränkungen: nur für sehr geschickte und leicht gerüstete Helden (GE min. 14, RS max. 4)</p> <p>Wirkung: Wenn der Besitzer sich zu Beginn seiner BW nicht in Basenkontakt mit einem Gegner befindet, darf er das Wurfseil einsetzen und eine beliebige gleichhohe oder höhere Stelle in 15 cm anvisieren. Dann legt er eine GE/ FK Probe ab, bei deren Gelingen er an die gewünschte Stelle katapultiert wird. Bei Misslingen endet die BW-Phase der Figur. Das Seil beinhaltet zwei Anwendungen.</p> 
<p>X HYLAILER-GRANATAPFEL 25</p> <p>Einschränkungen: (FK min. 10)</p> <p>Wirkung: Der Granatapfel gilt als nichtmagische Wurfwaffe mit einer Anwendung, RW 15 cm. Bei einem Treffer wird die Ignisphareo-Schablone über der anvisierten Figur platziert, ansonsten kommt es zu einer Abweichung. Figuren, die den Inneren Teil der Schablone berühren, erleiden 2TP Feuerschaden (jeweils RS-Probe). Bei einem Ergebnis von 19/20 explodiert die Kugel in der Hand des Werfers. Dies gilt auch, wenn die Figur Feuerschaden erleidet. Kann auch von berittenen Figuren eingesetzt werden.</p> 	<p>** BÜNDELBOLZEN 30</p> <p>Ein mit zahlreichen Runen verzierter Armbrustbolzen.</p> <p>Einschränkungen: nur für Helden mit Armbrüsten</p> <p>Wirkung: Wenn der Bolzen abgefeuert wird, teilt er sich in sieben Einzelbolzen auf, wovon für jeden eine normal modifizierte FK-Probe abgelegt werden muss. Ist der Fernkampf gegen eine Einheit gerichtet, werden die Treffer wie üblich verteilt. Die Bolzen gelten als magisch mit 1TP und einem Malus von -4.</p> 	<p>X NETZ 20</p> <p>Einschränkungen: nur für geschickte Helden (FK und GE min. 12)</p> <p>Wirkung: Das Netz gilt als eine nichtmagische Wurfwaffe mit einer Reichweite von 15 cm und einer Anwendung. Eine vom Netz getroffene Figur gilt als handlungsunfähig. In jeder Endphase darf die Figur eine GE-Probe durchführen, um sich vom Netz zu befreien. Große Kreaturen erhalten dabei einen Bonus von +2 auf ihren GE-Wert.</p> 