

Schwert "Anduril"



Zweihand-Waffe

Kein Schild möglich!

Anduril „Die Flamme des Westens“, geschmiedet aus den Bruchstücken von „Narsil“, ist das Schwert der Könige von Gondor. Erschaffen von den Elben besitzt es eine besondere Macht:

Angriff (normal):

3

Angriff gegen Untote:

3

Stab der Zauberer



Einhand-Waffe

Kann nur von Zauberern getragen werden!

Durch die Macht des Stabes gelingt ihm jeder Zauberpruch ohne Probe.

Außerdem kann er durch das Schlagen des Stabes auf den Boden einen Blitz abgeben, der jedes angrenzende Feld (auch diagonal) trifft:

Angriff:

1

Mithril-Hemd



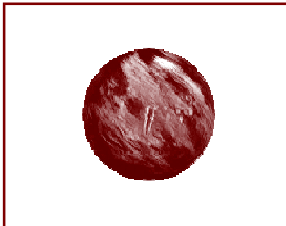
Körper-Rüstung

Das von den Zwergen geschmiedete Kettenhemd besteht aus Mithril, dem stabilsten Metall überhaupt. Es ist leicht wie eine Feder und hart wie ein Drachenpanzer und überaus wertvoll.

Verteidigung:

3

Palantir



Der sehende Stein

Mit diesem magischen Stein kannst du in die Zukunft sehen oder mit jemandem über weite Entfernung sprechen, der auch einen Palantir in den Händen hält.

Wirf einen W10-Würfel. Bei 7 oder mehr kannst du das voran gegangene Würfelergebnis (Tempo- oder Kampfwürfel) einmalig wiederholen

Schwert "Stich"



Einhand-Waffe

Diese Schwert wurde einst von den Elben geschmiedet und schimmert blau, sobald Orks in der Nähe sind.

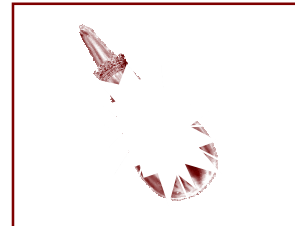
Angriff (normal):

2

Angriff gegen Orks: 2 x

2

"Licht Earendils"



In dieser Phiole mit Quellwasser ist das Licht vom Stern Earendils eingefangen. Es beginnt zu leuchten, wenn die Not am größten ist. Viele deiner Feinde fürchten dieses Licht!

Einmal je Herausforderung kannst du es nur einsetzen. Wenn du es nutzt, müssen alle Monster von niedriger Intelligenz (max. 3 Punkte) im selben Raum mindestens 3 Felder zurückweichen (oder bis Wand / Möbel)!

Ring "Vilya"



Der Ring der Luft

Dies ist einer der 4 magischen Ringe der Elben.

Der Träger kann sich einen Intelligenzpunkt hinzurechnen.

Wirf einen W10-Würfel. Bei 7 oder mehr kannst du einmalig je Spiel versuchen, einen Orkan herbeizurufen, der alle Figuren vor dir max. 10 Felder hinfort bläst!

Ring "Nenya"



Der Ring des Wassers

Dies ist einer der 4 magischen Ringe der Elben.

Der Träger kann sich einen Intelligenzpunkt hinzurechnen.

Wirf einen W10-Würfel. Bei 7 oder mehr kannst du einmalig je Spiel versuchen, einen schweren Schaden durch Zauber, Angriff oder einer Falle komplett abzuwenden!

Ring "Narya"



Der Ring des Feuers

Dies ist einer der 4 magischen Ringe der Elben.

Der Träger kann sich einen Intelligenzpunkt hinzurechnen.

Wirf einen W10-Würfel. Bei 7 oder mehr kannst du einmalig je Spiel versuchen, deinen Mut und deine Tapferkeit zu stärken. Du kannst einen 2. Zug machen!