

Tabelle1

Items Oppolent Goods, Ye old Curiosity (jeweils Annual 2002 nicht Town Cryer), Fackel, Dietrich und Rossharnisch aus Empire in Flames

Gegenstand	Seltenheit	Preis gc	Nutzen
Fackel / Kerze	gewöhnlich		Erhöht Sicht um 4 Zoll, ist dadurch für Beschuss sichtbar. Kann als Knüppel mit -1 auf Trefferwurf 2 verwendet werden. Verursacht Angst bei Tieren. Kein Regenerationswurf möglich.
Rossharnisch		11	30 +1 auf Rüstungswurf, -1 auf Bewegung, Pferd stirbt auf -1, Muss dargestellt sein.
Reiterhammer		10	12 Stärke +1. Beidhändig. Bonus von +1 wenn Angreifer.
Dietrich		8	15 Öffnet Türen mit Ini statt Stärke.
Banner		5	Nimmt eine Hand des Helden in Anspruch. Alle Bandenmitglieder können in 12 Zoll Umkreis 10 verpatzte „die Nerven verlieren“ Tests wiederholen
Protzige Kutsche		10	250 Der Anführer erhält +3 auf seinen Seltenheitswurf.
Hexenhammer		10	Ein Held mit Hexenhammer hasst alle Besessenen, Skaven, Tiernmenschen, Chaos, Dämonen, 100 Dunkelelfen, Orks & Goblins und Sigmarschwestern. (Nur Hexenjäger)
schlechte Rüstung / gehärtetes Leder	gewöhnlich		8 Rüstungswurf 6+. Nur mit Parierschild und Helm kombinierbar.
Wolfumhang	Middenheimer		10 Bringt plus 1 auf den Rüstungswurf gegen Beschuss
Tarot Cards		7	Träger macht vor dem Spiel einen Moralwurf. Wenn Erfolgreich kann er in der Erkundung einen beliebigen Wurf mit +1/-1 manipulieren. Wenn der Moralwurf mit 3 über dem Moralwurf liegt, setzt 50 er die Schlacht aus.
Morrsteinpendel		9 25+3D6	Nach erfolgreichem Moraltest, kann er einen Erkundungswürfel wiederholen (nur für Helden, die auch suchen können)
Rapier		5	Parrieren. Gibt plus 1 auf Rüstungswurf. Wenn Verwundungswurf mit Rapier unerfolgreich, darf der Träger einen neuen Angriff mit -1 auf Treffen starten, solange bis er nicht trifft oder mit der 15 Attacke verwundet. (Nur Reiklander und Marienburger in Mordheim, sonst auch Tileaner)
Schwertbrecher		8	<b>Klingenbrecher:</b> Wann immer eine erfolgreiche Parade mit dem Schwertbrecher durchgeführt wurde wirf W6. Bei einer 4+ wird die gegnerische Waffe unbrauchbar, hat er nur diese gilt er als Unbewaffnet. Nur für normale Waffen (kein Gomril, kein Ithimal, keine magischen Waffen). Bitte beachte, dass du Waffenkenner brauchst, um diese zu benutzen.
Kohlenstab		7	Beidhändig, S+1, Flammenangriff (bei 5+ brennt der Gegner, kann in der Sammelphase des 35 Spielers mit +4 gelöscht werden oder erhält einen S4 Treffer. (Nur Hexenjäger)
Pavise		8	25 Schüsse auf den Träger von vorne treffen mit -1, zählt als Schild wenn von vorne Angegriffen.
Teleskop		10 75+3D6	Reichweite plus 6 Zoll. Aufdeckung von versteckten Gegnern Ini x 3

Tabelle1

Krähenfuss	6 15+2D6	<p><b>Sonderregel:</b> Krähenfüße können einmal pro Schlacht genutzt werden wenn der Gegner entscheidet anzugreifen. Der Verteidiger wirft die Krähenfüße einfach in den Weg des Angreifers und reduziert damit dessen Angriffsreichweite um W6 Zoll. Wenn der Angreifer dadurch nicht mehr zu seinem Ziel kommt verpatzt er den Angriff.</p>
Feuerbombe	9 35+2D6	<p>Die Feuerbombe kann in der Schussphase geworfen werden, ganz so wie geweihtes Wasser. Wenn die Bombe ihr Ziel trifft erleidet das Ziel W3 S4 Treffer gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Zusätzlich erleiden alle Modelle in 1", Freund und Feind einen S3 Treffer gegen den normal Rüstungswürfe erlaubt sind. Wenn der Werfer eine 1 würfelt ist etwas schief gelaufen und die Bombe explodiert in seiner Hand.</p>
Flash Powder	8 25+2D6	<p>Blendpulver kann geworfen werden wenn der Benutzer angegriffen wird. Der Angreifer muss einen Initiativetest Ablegen, misslingt dieser ist er kurzzeitig geblendet und der Angriff zählt als fehlgeschlagen. In einem Beutel ist immer nur genug Blendpulver für eine Anwendung pro Kampf.</p>
Feuerpfeile	9 30+D6	<p>Wenn der Pfeil sein Ziel trifft wirft einen W6, bei 4+ setzt er sein Ziel in brandt. Wenn es den Angriff überlegt testet es in der Erholungsphase ob es die Flammen löschen kann. Bei 4+ gelingt dies, andernfalls erhält es sofort einen S4 Treffer und kann indieser Runde nichts anderes tun als zu versuchen die Flammen zu löschen. Ein anderes Modell kann versuchen die Flammen zu löschen indem es sich in Basekontakt zu dem brennenden Modell bewegt, es darf dann ebenfalls in der Erholungsphase auf die 4+ testen ob es ihm gelingt die Flammen zu löschen. Die Menge an Pfeilen reicht nur für einen Kampf und muss danach erneut gekauft werden.</p>
Kriegshorn	8 30+2D6	<p>Eine Benutzung pro Kampf, zu Beginn deiner Runde. Die Bande erhält MW+1 bis zum Beginn deiner nächsten Runde, dies kannst du auch vor Rückzugtests anwenden.</p>
Hasenpfote	5	<p>Erlaubt dem Träger einen Wurf pro Spiel oder in der Erkundung (wenn Träger nicht ausgeschaltet) zu wiederholen. Bei Würfeln mit 2D6 (z.B. Moralwurf) muss der niedrigere 10 Wiederholt werden. Wurf 1 kann nicht wiederholt werden</p>