



2



Die antiken Wurfmesser

Ein Held kann die Wurfmesser benutzen, um auf einem angrenzenden Feld einen Kampf auszutragen. Dabei wird ein Würfel weniger gewürfelt.

2

1x



Das Kristallschwert

Das Kristallschwert kann einmal pro Tag eingesetzt werden, um 2 zu seinem Kampfwert zu addieren.



2

1x



Die verzauberte Kette

Die Kette kann einmal am Tag genutzt werden, um eine Kreatur hinzulegen. Liegende Kreaturen werden bei Sonnenaufgang wieder aufgestellt, bewegen sich aber nicht.

1

1x



Goldener Handschuh

Nach einem gewonnenem Kampf kann der goldene Handschuh benutzt werden, um 2 Gold zu erhalten. Danach wird er umgedreht und kann nicht mehr benutzt werden.



1x



Diadem

Das Diadem kann jeden Tag eingesetzt werden, um 2 Willenspunkte zu bekommen.



Das Feuerjuwel

Brennend heiß lag das Juwel in der Tasche des Helden.

Dieser Schatz hat keine Fähigkeit. Wobei... Egal. Für die Legendenentscheidung ist er trotzdem wichtig.