

Dolch



Der Dolch ist eine kleine, präzise Stichwaffe mit der du einen Gegner mit 1 Kampfwürfel angreifen darfst. Du kannst ihn auch werfen.

Preis 100 Goldmünzen

WAFFE

Knüppel



Der Knüppel erlaubt dir, mit 1 Kampfwürfel zu attackieren - auch wenn der Gegner auf einem diagonal angrenzenden Feld steht.

Preis: 100 Goldmünzen

WAFFE

Kurzschwert



Dieses Kurzschwert erlaubt es dir, mit 2 Kampfwürfeln anzugreifen. Du darfst mit dem Kurzschwert auch diagonal angreifen.

Preis: 150 Goldmünzen

Darf nicht vom Zauberer benutzt werden

WAFFE

Handbeil



Das Handbeil befähigt dich zum Angriff mit 2 Kampfwürfeln. Du kannst das Beil auch werfen.

Preis: 120 Goldmünzen

Darf nicht vom Zauberer getragen werden.

WAFFE

Langschwert



Mit dem Langschwert kannst du beim Angriff 3 Kampfwürfel werfen.

Preis: 250 Goldmünzen

Darf nicht vom Zauberer benutzt werden

WAFFE

Axt



Die Axt befähigt dich zum Angriff mit 3 Kampfwürfeln.

Preis: 250 Goldmünzen

Darf nicht vom Zauberer getragen werden.

WAFFE

Streitaxt



Die Streitaxt wird beim Angriff mit beiden Händen geführt. Deshalb darfst du keinen Schild tragen, aber mit 4 Kampfwürfeln angreifen.

Preis: 400 Goldmünzen

Darf nur vom Zwergen und vom Barbaren getragen werden.

WAFFE

Großes Breitschwert



Das große Breitschwert wird beim Angriff mit beiden Händen geführt. Deshalb darfst du keinen Schild tragen, aber mit 4 Kampfwürfeln angreifen.

Preis: 400 Goldmünzen

Darf nur vom Barbaren getragen werden.

WAFFE

Bogen



Der Bogen ist eine Fernwaffe und darf nicht gegen einen Gegner auf einem angrenzenden Feld benutzt werden. Du kannst mit 2 Kampfwürfeln angreifen.

Preis: 250 Goldmünzen
Darf nicht vom Zauberer benutzt werden.

WAFFE

Armbrust



Die Armbrust ist eine Fernwaffe und darf nicht gegen Gegner auf einem direkt angrenzenden Feld eingesetzt werden. Greife mit 3 Kampfwürfeln an!

Preis 350 Goldmünzen

Darf nicht vom Zauberer benutzt werden.

WAFFE

Waffenöl



Wenn du das Waffenöl auf deine Nahkampfwaffe aufträgst, darfst du einen der weißen Kampfwürfel gegen einen schwarzen austauschen. Diese Verbesserung gilt für eine Herausforderung, dann ist das Öl abgenutzt. Sollte deine Waffe unterwegs von Rost befallen werden, musst du wieder mit den normalen Kampfwürfeln angreifen.

Preis: 150 Goldmünzen

Magischer Schleifstein

Deine Waffe (und die deiner Mitstreiter) wird durch die Benutzung des magischen Schleifsteins noch präziser und tödlicher für deine Feinde. Ersetze bei deinem nächsten Angriff oder deiner nächsten Verteidigung **einen** deiner Kampfwürfel durch **einen** lilanen.

Preis: 10 Goldmünzen
(bis zu einem Maximum von fünf Schleifsteinen pro Herausforderung für alle Heroen)



Werkzeugkiste



Mit der Werkzeugkiste kannst du gefundene Fallen entschärfen. Wirf einen Kampfwürfel. Wenn Du ein weißes Schild würfelst, löst du die Falle aus und erleidest alle sich daraus ergebenden Konsequenzen. Bei allen anderen Ergebnissen hast du die Falle erfolgreich entschärft.

Preis: 250 Goldmünzen

AUSRÜSTUNG

Armschutz



Der Armschutz erlaubt es dir, dich mit 1 Kampfwürfel EXTRA zu verteidigen.

Preis: 200 Goldmünzen

Darf NUR vom Zauberer getragen werden.

RÜSTUNG

Tarnkappe



Unter ihrem Schutz kannst du dich mit 1 Kampfwürfel EXTRA verteidigen.

Preis: 350 Goldmünzen
Darf NUR vom Zauberer getragen werden.

RÜSTUNG

Schild



Unter dem Schutz des Schildes kannst du dich mit 1 Kampfwürfel EXTRA verteidigen.

Preis: 100 Goldmünzen

Darf nicht vom Zauberer benutzt werden.

RÜSTUNG

Helm



Der Helm gibt dir jeweils 1 Kampfwürfel EXTRA zu deiner Verteidigung.

Preis: 120 Goldmünzen

Darf nicht vom Zauberer getragen werden.

RÜSTUNG

Kettenhemd



Mit dem Kettenhemd am Körper wehrst du jeden Angriff mit 1 Kampfwürfel EXTRA ab.

Preis 450 Goldmünzen

Darf nicht vom Zauberer benutzt werden.

RÜSTUNG

Lederwams



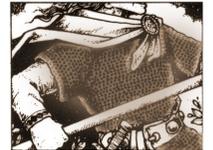
Dieses leichte aber stabile Lederwams erlaubt es dir, dich mit einem blauen Kampfwürfel EXTRA zu verteidigen. Es kann durch Rost nicht zerstört werden, wohl aber im Kampf beschädigt werden.

Preis 300 Goldmünzen

Darf nicht vom Zauberer getragen werden.

RÜSTUNG

Gromrüstung



Diese edle, von Zwergenhand gefertigte Rüstung aus reinstem Gromril erlaubt es dir, dich mit zwei zusätzlichen Kampfwürfeln gegen deine Feinde zu verteidigen

Preis 600 Goldmünzen

Darf nur vom Zwerg getragen werden.

RÜSTUNG

Trank des Kampfes



Wenn Du einmal einen schwachen Angriff würfelst, trink diese blutrote Flüssigkeit und würfelle erneut.

Preis: 100 Goldmünzen

Dieser Trank kann einmal benutzt werden.
Danach wird die Karte abgelegt.

Trank der Kampfwut



Wenn du dieses purpurrote Gebräu kurz vor deinem Angriff trinkst, darfst du in dieser Runde ein Monster zweimal angreifen.

Preis: 100 Goldmünzen

Dieser Trank kann einmal benutzt werden.
Danach wird die Karte abgelegt.

Kampfkraft-Elixir



Wenn du dieses orangefarbene Gebräu trinkst, darfst du bei deinem nächsten Angriff oder deiner nächsten Verteidigung **einen** deiner Kampfwürfel durch **einen** orangenen ersetzen.

Preis: 20 Goldmünzen (bis zu einem Maximum von fünf Flaschen pro Herausforderung für alle Heroen)



Dieser Trank kann einmal benutzt werden.
Danach wird die Karte abgelegt.

Trank des Kampfgeschicks



Trinkst du diesen Trank direkt vor deiner Attacke, steigert sich dein Kampfgeschick. Du kannst deinen Gegner in dieser Runde mit **schwarzen** Kampfwürfeln angreifen.

Preis: 100 Goldmünzen



Dieser Trank kann einmal benutzt werden.
Danach wird die Karte abgelegt.

Trank der Gewandtheit



Nimmst du diesen Trank direkt vor einer Kampfhandlung ein, steigert sich deine Gewandtheit. Du kannst im Kampf gegen **einen** Gegner zur Verteidigung die **grünen** Kampfwürfel benutzen. Die Wirkung des Trankes endet, sobald dieses Monster besiegt oder sich nicht mehr in deinem Sichtbereich befindet.

Preis: 150 Goldmünzen



Dieser Trank kann einmal benutzt werden.
Danach wird die Karte abgelegt.

Trank der Unsichtbarkeit



Diese qualmende Flüssigkeit schickt dich für eine Runde in eine parallele Ebene. Hier bist du gegen Angriffe aller Art immun. Allerdings kannst du auch nicht angreifen oder zaubern.

Preis: 150 Goldmünzen

Dieser Trank kann einmal benutzt werden.
Danach wird die Karte abgelegt.

Trank der Erfrischung



Diese erfrischende Zusammenstellung bringt dir alle verlorenen Körperkraft- und Intelligenzpunkte zurück, die du zu Beginn des Abenteuer hattest. Sie kann auch als Heiltrank gegen Werwolfszauber verwendet werden.

Preis: 700 Goldmünzen

Dieser Trank kann einmal benutzt werden.
Danach wird die Karte abgelegt.

Trank der Wiederherstellung



Wenn du diese helle, gelbe Flüssigkeit trinkst, erlangst du bis zu 6 verlorene Körperkraftpunkte wieder zurück. Würfle mit einem W6 um zu sehen, wie viele Körperkraftpunkte du zurückbekommst.

Preis: 300 Goldmünzen

Dieser Trank kann einmal benutzt werden.
Danach wird die Karte abgelegt.

Trank der Gesundheit



Wenn du diese braune, kalte Flüssigkeit trinkst, erlangst du einen verlorenen Körperkraft- oder einen verlorenen Intelligenzpunkt zurück. Eine Erfrischung nach einem Kampf.

Preis: 100 Goldmünzen

Dieser Trank kann einmal benutzt werden.
Danach wird die Karte abgelegt.