



SPADA ANCESTRALE
spada - 1 mano

Una spada benedetta dall'ordine dei paladini. Se chi la impugna conosce la magia, nel suo turno può spendere X punti mente per recuperare X punti corpo.



TUNICA DI MENTOR
veste

Questa tunica è appartenuta a Mentor in persona. Chi la indossa aumenta di 1 i PC e PM massimi, difende con 1 DC in più e recupera 1 PM all'inizio di ogni suo turno.



ORO E ARGENTO
daghe - 2 mani

Oro e Argento non possono essere usate assieme a uno scudo.
Puoi spendere 1 PM per effettuare un doppio attacco.



ARCO BOREALE
arco - 2 mani

Se attaccando infliggi almeno 1 danno, il nemico viene congelato, saltando la prossima fase di Zargon. Inoltre difende con 1 dado in meno.



ELMO NERO
elmo - armatura pesante

Ottieni +2 dadi nei tuoi tiri di difesa. Gli scudi neri valgono come scudi bianchi, inoltre restituiscono un danno difendibile all'attaccante.



IFRIT
ascia grande - 2 mani

Ogni scudo nero al tiro equivale a 1 danno non parabile. Se chi la impugna conosce la magia, può lanciare l'incantesimo Fiamma d'Ira una volta per impresa.



MJOLNIR
martello - 1 mano

Puoi attaccare un singolo nemico in mischia con 4 dadi, oppure colpire con 3 dadi in un attacco a distanza tutti i nemici in una singola linea retta di vista.



LEVIATANO
ascia - 1 mano

Il Leviatano può essere lanciato. Se infliggi almeno un danno, il nemico è congelato. Non può muoversi a meno che non ottenga un teschio tirando 1 dado nel suo turno.



PUNTA FREDDA
lancia - 2 mani

Colpisci in mischia fino a 1 casella di distanza. Se infliggi almeno 1 danno, fino alla fine del turno il nemico perde 1 dado in attacco e in difesa e non può muoversi.



BASTONE DEI FLUTTI
staffa - 2 mani

Puoi attaccare in diagonale. Spendendo 2 PM puoi evocare una corrente d'acqua e colpire tutte le miniature davanti a te in linea retta causando 2 danni difendibili.



BASTONE ILLUSORIO
staffa - 2 mani

Puoi attaccare in diagonale. Spendendo 2 PM puoi creare un'illusione che ti consentirà di non essere attaccato nel prossimo turno di Zargon.



BASTONE DEL VOLO
staffa - 2 mani

Pagando 2 PM, l'eroe può volare fino a fine turno: mentre vola, muove con 3D6 e può superare qualsiasi casella e ostacolo. Non attiva le trappole spostandosi.



ASCIA FIAMMANTE
ascia - 2 mani

Se escono almeno 2 teschi puoi lanciare 1D6.
1-3: il nemico subisce un danno extra;
4-6: subisci un danno.



AMULETO DIVINO
amuleto - accessorio

L'Amuleto Divino permette di parare totalmente fino a un massimo di 3 attacchi attivandone il potere subito dopo il tiro dei dadi. Dopodiché si rompe.



MANTELLO DEL SAPERE
mantello

Il Mantello del Sapere può essere usato solo da chi conosce la magia e aggiunge 2 dadi in difesa. Inoltre permette di recuperare due incantesimi già spesi.



SCUDO MILLEFOGLIE
scudo

Lo Scudo Millefoglie aggiunge 2 dadi in difesa. Ogni turno tira 1D6:
1-3: recuperi 1 punto vita;
4-6: recuperi 1 punto mente.