


# Hoja imponente



1/1

50

Siempre que mates a un enemigo durante tu turno, obtén Escudo  1 para el resto de la ronda.



# Rayo concentrador



1/1

50

Durante tu acción de Curación, duplica el valor de la curación.




S02

# Elixir volátil



1/1

50

Durante tu ataque a distancia, añade Ataque  +2 y gana Ventaja en la acción de ataque entera, pero sufre 2 de daño por cada ataque realizado.




503

# Estilete silencioso



1/1

50

Siempre que realices una acción de ataque cuerpo a cuerpo, añade **PERFORANTE**  1 al ataque.



# Amuleto de piedra



1/1

50

Durante una de tus acciones en la que crees un obstáculo, crea 1 obstáculo adicional y aplícale todos los efectos de la acción.




S05

# Cuchillo psíquico



1/1

50

Siempre que vayas a realizar una acción de **Aumento**, añade **Ataque**  +1 a la acción entera.





# Escudo del sol



1/1

50

Cuando sufras daño por un ataque, puedes  para obtener Escudo  3 contra ese ataque.




# Cinturón multiusos



1/1

50

Durante tu turno, tú o 1 de tus aliados podéis reponer  1 de vuestros objetos gastados o consumidos.





# Ídolo de fase



1/1

50

Cuando una de tus invocaciones sufra daño por un ataque, en vez de eso no sufre daño.




509

# Elixir de humo



1/1

50

Durante tu turno, obtén  
**INVISIBILIDAD**   
y crea Oscuridad.





510

# Colgante de la plaga



1/1

50

Durante tu turno,  
inflige **VENENO**  y  
**MALDICIÓN**  a 1  
enemigo a Alcance  3.




# Máscara de la muerte



50

1/1

Siempre que realices un ataque cuerpo a cuerpo y tengas exactamente 1 punto de vida, añade Ataque  +2 al ataque.





# Laúd magistral



1/1

50

Después de realizar una acción de **Canción**, realiza de inmediato una acción de Ataque  2 o Movimiento  2.




# Capa del cazador



1/1

50

Siempre que realices una acción de **Condena**, inflige CONFUSIÓN  al objetivo de la **Condena**.




# Bata de doctor



1/1

50

Siempre que un aliado realice una acción de Equipo de curación o Equipo de curación superior, añada Curación  +1 a su Curación.



# Botas elementales



1/1

50

Si te mueves 5 hexágonos  
o más en tu turno, crea  
cualquier elemento.



S16



# Vara de mando



1/1

50

Después de realizar una acción de Orden, juega 1 carta de tu mano y realiza de inmediato la misma mitad (superior o inferior) de esa carta que hayas realizado con la carta de la acción de Orden.

