

# Lama Imponente



1/1

50

Ogni volta che uccidi un nemico durante il tuo turno, ottieni Scudo  1 per il resto del round.



# Raggio focalizzante



1/1

50

Durante la tua azione di Cura,  
raddoppia il valore della Cura.



S02

# Elisir Esplosivo



1/1

50

Durante il tuo attacco a distanza, aggiungi +2 Attacco  e ottieni Vantaggio all'azione di Attacco, ma subisci 2 danni per ogni attacco effettuato.



503

# Stiletto Silente



1/1

50

Ogni volta che effettui un attacco in mischia, aggiungi **PERFORARE**  1 all'Attacco.



# Amuleto di Pietra



1/1

50

Durante la tua azione in cui viene creato un ostacolo, crea un ostacolo aggiuntivo e applica a esso tutti gli effetti dell'azione.



S05

# Coltello Psicico



1/1

50

Ogni volta che effettui un'azione di **Incremento**, aggiungi +1 Attacco  all'intera azione.



# Scudo del Sole



1/1

50

Quando sei danneggiato da un attacco, puoi  per ottenere Scudo  3 per quell'attacco.



# Cintura Portattrezzi



1/1

50

Durante il tuo turno, tu o un qualsiasi alleato potete Ripristinare  uno dei vostri oggetti spesi o consumati.



# Idolo Intangibile



1/1

50

Quando un'evocazione che possiedi viene danneggiata da un attacco, quell'evocazione non subisce invece alcun danno.



509

# Elisir di fumo



1/1

50

Durante il tuo turno,  
ottiene **INVISIBILE**   
e crea oscurità.



510

# Pendente della Piaga



1/1

50

Durante il tuo turno,  
applica VELENO  e  
MALEDIZIONE  a un  
nemico entro Gittata  3.



# Maschera della Morte



1/1

50

Ogni volta che effettui un attacco in mischia e possiedi esattamente 1 punto ferita, aggiungi +2 Attacco  all'Attacco.



# Liuto del Maestro



1/1

50

Dopo avere effettuato una qualsiasi azione di **Canto**, effettua immediatamente un'azione di Attacco  2 o di Movimento  2.



# Manto del Cacciatore



1/1

50

Ogni volta che effettui  
un'azione di **Destino**,  
applica **CONFONDERE**   
al bersaglio del **Destino**.



# Camice del Dottore



1/1

50

Ogni volta che un alleato  
effettua un'azione Borsa del  
Medico o Borsa Grande del  
Medico, aggiunge +1 Cura   
alla sua Cura.



# Stivali Elementali



1/1

50

Se ti muovi di 5 o più  
esagoni nel tuo turno,  
crea un qualsiasi elemento.



S16

# Bastone del Comando



1/1

50

Dopo avere effettuato un'azione di **Comando**, gioca una carta dalla tua mano ed effettua immediatamente l'azione che si trova sulla stessa metà (superiore o inferiore) in cui si trova quell'azione di **Comando**.

