

✂ +2 👁 +3

11 Ori

Bastone Fiammeggiante

Arma Lunga a Due Mani

In una Battaglia con la Forza
aggiungi +2.

In una Battaglia con la Volontà
aggiungi +3.

Si danneggia dopo l'uso.



11 Ori

Anello delle Forze Magiche

Durante il tuo turno puoi
lanciare un incantesimo al costo
di un Punto Magia in meno
(utilizzabile solo una volta per turno).



✂ +1 👁 +2

12 Ori

Falce Radiosa

Arma Lunga a Due Mani

In una Battaglia con la Forza
aggiungi +1.

Contro i Non Morti e contro i Demoni
aggiungi +3.



12 Ori

Corona del Potere

Quando indossata fornisce
un bonus di +1 alla tua Volontà.
Iniziare una Battaglia con la Volontà
costa 1 Punto in meno.



7 Ori

Scudo del Cavaliere

Se lo usi in una Battaglia con
la Forza e perdi, tira 1 dado:
se ottieni 3-4 = pareggio e
lo scudo è danneggiato;
se ottieni 5-6 = pareggio
senza danni allo scudo.

