

40



**CRISTALLO PROTETTIVO**



2

60



**ELISIR**  
-5 ENERGIA PER OGNI PALLA DI CRISTALLO CHE SI POSSIEDE

INCANTABILI

UN DIAMANTE GRATIS UNA YANTUM

2

40



**SPECCHIO MAGICO**

\* MUOVI UNA PEDINA DELLE CONOSCENZE NON USATA NEL PENTAGONO.

\* GLI ALTRI GIOCATORI PERDONO UNA GEMMA.

2

20



**PIETRA RUNICA**

\* CREDITO SUL CALICE DI FUOCO DI: 10

\* MUOVI UNA PEDINA IN UNA CONOSCENZA GRATIS, DI 1 LIVELLO.

1

20



**PALLA DI CRISTALLO**

\* CREDITO SULL'ELISIR DI: 5

\* LIMITE DELLE CARTE IN MANO AUMENTATO DI +3

1

20



**LIBRO DEGLI INCANTESIMI**

\* CREDITO SUL MANTELLO DI: 15

INCANTABILI

1

80



**MANTELLO DI CAMUFFAMENTO**

\* SCONTO DI 15 ENERGIA PER OGNI LIBRO DEGLI INCANTESIMI CHE SI POSSIEDE

\* MUOVI UNA PEDINA DELLE CONOSCENZE NON USATA NEL PENTAGONO.

5

100

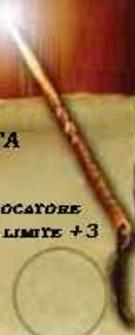


**TALISMANO**

\* AVANZA DI 2 LIVELLI DI CONOSCENZA CON LA TUA PEDINA, OPPURE DUE PEDINE OGNUNA DI UN LIVELLO, GRATIS.

8

60



**BACCHETTA MAGICA**

\* MAX 1 PER GIOCATORE

\* AUMENTO DEL LIMITE +3

3

50



**MASCHERA CARISMATICA**

\* SCONTO SULL'ACQUISTO DELLE SENTINELLE: 5

\* MUOVI UNA PEDINA IN UNA CONOSCENZA GRATIS, DI 1 LIVELLO.

3

80



**CALICE DI FUOCO**

-10 PER OGNI PIETRA RUNICA



4

50



**CINTURA MAGICA**

MAX 1 PER GIOCATORE

2