

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