Verlorenes Amulett

Magical Weapon

Jederzeit/Verbrauchen:
Das Amulett schützt dich gegen den Verlust von Hinweismarkern.
Kosten: Lege dafür einen Gegenstand ab und zahle 1$

$4

Füllhorn

Magical Weapon

Jede Phase: Verbrauchen um +3 auf die Gefechtsprobe zu erhalten!

Das Füllhorn kann nicht gestohlen werden oder sonst abhanden kommen, außer du wills die Karte freiwillig ablegen!

$4

Würfel des Glücks

Magical Weapon

Jederzeit/Verbrauchen/1 Ausdauermarker:
Wenn du eine Glücksprobe durchführen musst kanns du die doppelte Anzahl an Würfeln werfen

$1

Heilige Reliquie

Magical Weapon

In einer Gefechtsprobe gegen einen Untoten kannst 2 Würfel mehr werfen. Einen Vampir tötest du sofort!

$0

Zeitkompass

Magical Weapon

Bewegung/Verbrauchen/1 Ausdauermarker ablegen:
Wenn du den Zeitkompass benutzt kannst doppelt so weit gehen wie es deiner Bewegunsanzeige entspricht und du kannst nie aufgehalten werden!

$2

Magischer Ring

Magical Weapon

In einer Gefechtsprobe kannst du das Würfelergebnis ignorieren und erneut würfeln! Dann erhälst du +4 auf die Gefechtsprobe!

$3

Maske der Unkenntlichkeit

Magical Weapon

Jederzeit/Verbrauchen:
Wenn du die Makse anwendest so kannst du jedem Monster automatisch ausweichen. Das kostet dich jeweils 1Ausdauerpunkt!

$2

Dimension Scroll

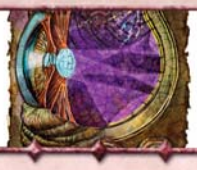
Magical Weapon

+8 bei Gefechtsprobe
(Nach Gebrauch abwerfen)

Jede Phase: When du die Dimension Scroll verwendest, zählen alle 6er als 2 Erfolge

$5

Sternenspiegel



Magical Weapon

Jederzeit/Abwerfen:
Wissenprobe durchführen und 1 Hinweismarker ablegen. Wenn du Erfolg hst, so wirst nicht durch ein Tor in die andere Dimension gesaugt sondern hast das Tor automatisch geschlossen. Du kannst auch versuchen das tor dann zu versiegeln, etc.

$3

Torvernichter

Magical Weapon

Jederzeit/Ablegen nach Gebrauch:
Versiegelt sofort jedes Tor auf dem du dich befindest oder zubewegst. Alle Monster die das Tor ggf. bewachen werden getötet und du kannst die Trophäe an dich nehmen. Es werden sich auch keine Tore dieser Dimension mehr öffnen. Ziehe stattdessen 1D6 Monster und lege Sie an den Stadtrand.

$6

Klauen der Furcht

Magical Weapon

Jederzeit:
+6 zur Gefechtsprobe. Wirkt aber nicht gegen Geister. Für jeden weiteren Ausdauermarker kannst du +1 zu deinem Gefechtswurf addieren!

$5

Laterne der Erleuchtung

Magical Weapon

Jederzeit/Verbrauchen:
+5 auf die Wissensprobe

$4