Werkzeug

Jederzeit:
Immer wenn du einen normalen Gegenstand ziehen darfs, kannst du einen mehr ziehen und dann auch beide behalten oder kaufen.

$5

Lachender Bierkelch

Jederzeit/Verbrauchen:
Wenn du Krug leertrinkst kannst du jedesmal pro Runde den Verlust von 2 Ausdauer verhindern

$3

Juwelenbeutel

Wenn du den Juwelenbeutel besitzt, dann hast du 10$ zum ausgeben parat. Lege 10$ auf die Karte. Wenn die 10$ verbraucht sind dann lege die Karte ab.

$5

Dimensionenschiff

Mit dem Schiff bist du in der Lage sowohl in jede Dimension zu reisen als auch auf jedes Tor nach Arkham zurückzukehren. Dabei ist es egal, durch welches Tor du gesaugt wurdest. Du kannst von diesem Tor in jede Dimension reisen und von dort auf jedes Tor in Arkham zurück kehren.

$10

Zeittorkarte

Unterhalt: Wissensprobe (-1). Wenn du versagst mußt du die Karte ablegen
Mit der Karte kannst du in einem Zug dich in einen andere Dimension saugen lassen, dort beide Begegnungen haben und wieder nach Arkham zurückkehren. Also während deiner Bewegungsphase hast du auch gleich 2 Begegnungsphasen in der anderen Dimension und kannst im 3ten Schritt versuchen das Tor zu schließen/versiegeln!

$6

Fratzenamulett

Jederzeit / Kosten 1 Gesundheit:
Wenn du eine Horrorprobe durchführen mußt, so kannst 2 Würfel mehr werfen.

$6

Hammer der Untoten

Jederzeit / Verbrauchen / Kosten 2 Gesundheit u. 1 Ausdauer:
Wenn du den Hammer einsetzt, so kannst du jeden Untoten ohne zu kämpfen töten!

$5

Todeskette

Jederzeit:
Die Kette gewährt dir +6 auf den Gefechtswurf bei Monstern, die aus dem Hinterhalt angreifen!

$5

Schild der Macht

Jederzeit / Glücksprobe (0), nur Erfolg kannst du das Schild verwenden:
Bei Erfolg der Glücksprobe kannst du dem Anblick eines Monsters ausweichen und mußt keine Horrorprobe machen!

$5

Geheime Zeichen

Jederzeit / Verbauchen:
Mit den geheimen Zeichen darfst du +3 auf deinen Wissensswurf addieren.

$6

Knochenarmbrust

Jederzeit /Verbauchen / 1 Ausdauer:
Mit der Armbrust kannst du während deiner Begegnungsphase einen Distanzkampf gegen ein Monster machen, dass 1 Feld von dir entfernt ist. Die Horrorprobe entfällt. Um die Mostertrophäe in Anspruch zu nehmen musst du in der nächsten Bewegungsphase aber auf das Feld des getöteten Monsters ziehen, ansonsten kommt das Monster in die Monsterquelle zurück.

$4

Morgenstern

Jederzeit / 2 Ausdauer:
Der Morgenstern hebt im Kampf die physische Resistenz von Monstern auf!

$3