



7 Ori

## Pergamena Temporale

Puoi leggerla alla fine del tuo turno.  
Ti permette di fare altri 2 turni consecutivi.

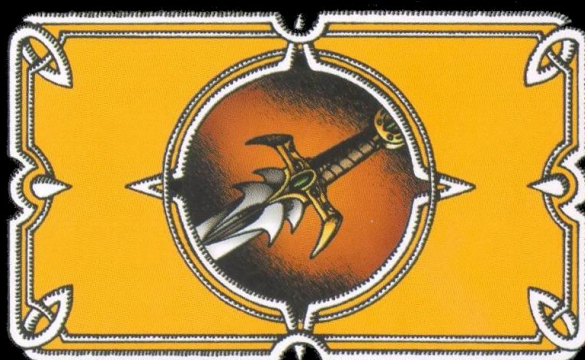


8 Ori

## Scudo Radiante

In una Battaglia con la Forza contro i Non Morti e i demoni aggiungi +2.

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

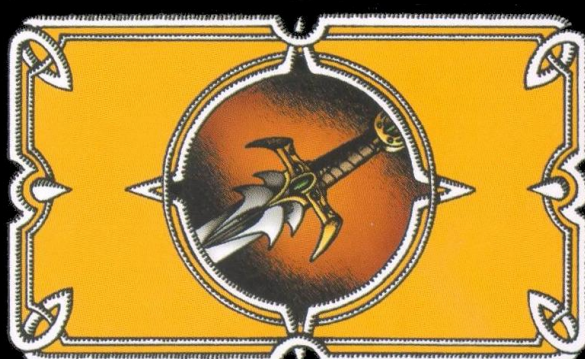


8 Ori

## Martello di Thor

*Arma da Impatto*

In una Battaglia con la Forza aggiungi +1.  
Contro i Non Morti aggiungi +2.  
Puoi anche lanciarlo in Battaglia, aggiungendo +2 ad un tiro del dado, ma ciò lo danneggerà.

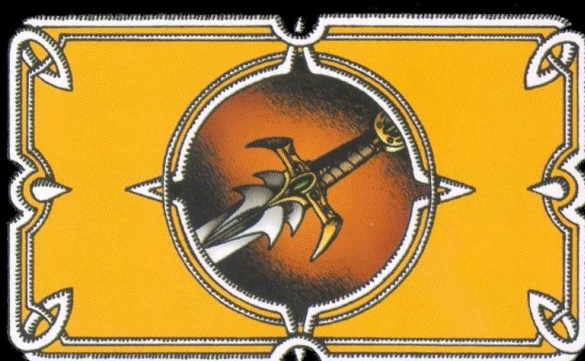


8 Ori

## Tappeto Volante

Usalo anziché muovere.

Paga 1 Punto Magia = muovi fino a 3 spazi;  
Paga 2 Punti Magia = muovi fino a 5 spazi;



8 Ori

## Elisir della Giovinezza

Puoi berlo al tuo turno, ma non in Battaglia.

Guadagni 1 Punto Forza dalla Banca, ma paghi 10 Punti Esperienza e restituisci 1 Punto Volontà alla Banca

