

<p>Espada de hoja ancha [arma]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Cambia el valor de un dado en una tirada de ataque por el valor a tu elección entre 1 y 6</p> <p>Precio: 140 m.o.</p>	<p>Ballesta [arma]</p> <p>Puedes ignorar el resultado de 1 de tus dados en una tirada de ataque y repetir la tirada para ese dado. Debes quedarte con el nuevo resultado.</p> <p>Precio: 110 m.o.</p>	<p>Ballesta [arma]</p> <p>Puedes ignorar el resultado de 1 de tus dados en una tirada de ataque y repetir la tirada para ese dado. Debes quedarte con el nuevo resultado.</p> <p>Precio: 110 m.o.</p>
<p>Espada corta [arma]</p> <p>Añade +1 al valor de un dado en una tirada de ataque.</p> <p>Precio: 90 m.o.</p>	<p>Espada corta [arma]</p> <p>Añade +1 al valor de un dado en una tirada de ataque.</p> <p>Precio: 90 m.o.</p>	<p>Espada curva [arma]</p> <p>Hasta 2 veces turno, puedes reducir e incrementar los valores entre 2 dados en una tirada de ataque. El valor de la suma total de los dados debe permanecer igual.</p> <p>Precio: 75 m.o.</p>
<p>Espada curva [arma]</p> <p>Hasta 2 veces turno, puedes reducir e incrementar los valores entre 2 dados en una tirada de ataque. El valor de la suma total de los dados debe permanecer igual.</p> <p>Precio: 75 m.o.</p>	<p>Espada mandoble [arma]</p> <p>Añade +2 al valor de un dado en una tirada de ataque.</p> <p>Precio: 120 m.o.</p>	<p>Espada mandoble [arma]</p> <p>Añade +2 al valor de un dado en una tirada de ataque.</p> <p>Precio: 120 m.o.</p>

<p>Hacha de mano [arma]</p> <p>Añade 1 dado extra a tus tiradas de ataque.</p> <p>Precio: 215 m.o.</p>	<p>Hacha de mano [arma]</p> <p>Añade 1 dado extra a tus tiradas de ataque.</p> <p>Precio: 215 m.o.</p>	<p>Hacha de guerra [arma]</p> <p>Añade 1 dado extra a tus tiradas de ataque. Si en una tirada de ataque sacas un valor igual en 2 dados y hieres a un enemigo (o grupo de enemigos), elimina automáticamente a un enemigo independientemente de las heridas que le queden.</p> <p>Precio: 230 m.o.</p>
<p>Hacha de guerra [arma]</p> <p>Añade 1 dado extra a tus tiradas de ataque. Si en una tirada de ataque sacas un valor igual en 2 dados y hieres a un enemigo (o grupo de enemigos), elimina automáticamente a un enemigo independientemente de las heridas que le queden.</p> <p>Precio: 230 m.o.</p>	<p>Maza de puas [arma]</p> <p>Puedes ignorar el resultado de hasta 2 de tus dados en una tirada de ataque y repetir la tirada para esos dados. Debes quedarte con el nuevo resultado.</p> <p>Precio: 165 m.o.</p>	<p>Martillo de guerra [arma]</p> <p>Añade +2 repartidos como tú quieras, al valor de hasta 2 dados en una tirada de ataque.</p> <p>Precio: 150 m.o.</p>
<p>Lanza [arma]</p> <p>Puedes reducir e incrementar los valores entre 2 dados en la tirada de ataque. El valor de la suma total de los dados debe permanecer igual.</p> <p>Precio: 195 m.o.</p>	<p>Escudo [escudo]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Resta 2 puntos repartidos como tú quieras a hasta 2 dados en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos).</p> <p>Precio: 95 m.o.</p>	<p>Armadura [armadura]</p> <p>Resta -2 a un dado en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos).</p> <p>Precio: 260 m.o.</p>

<p>Coraza de cuero [armadura]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Cambia el valor de un dado en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos) por el valor a tu elección entre 1 y 6</p> <p>Precio: 190 m.o.</p>	<p>Cota de malla [armadura]</p> <p>Resta -1 a un dado en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos).</p> <p>Precio: 220 m.o.</p>	<p>Escudo ligero [escudo]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Resta -2 a un dado en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos).</p> <p>Precio: 80 m.o.</p>
<p>Escudo ligero [escudo]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Resta -2 a un dado en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos).</p> <p>Precio: 80 m.o.</p>	<p>Rodela de acero [escudo]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Resta -1 a un dado en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos).</p> <p>Precio: 50 m.o.</p>	<p>Rodela de acero [escudo]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Resta -1 a un dado en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos).</p> <p>Precio: 50 m.o.</p>
<p>Escudo resistente [escudo]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Resta 3 puntos repartidos como tú quieras a hasta 3 dados en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos).</p> <p>Precio: 165 m.o.</p>	<p>Gran escudo pesado [escudo]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Resta 4 puntos repartidos como tú quieras a hasta 4 dados en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos). Tu rango de movimiento se decrementa en -1.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Coraza de cuero [armadura]</p> <p>Hasta 2 veces turno. Cambia el valor de un dado en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos) por el valor a tu elección entre 1 y 6</p> <p>Precio: 190 m.o.</p>

<p>Cota de malla [armadura]</p> <p>Hasta 2 veces turno, puedes reducir e incrementar los valores entre 2 dados en una tirada de ataque realizada por un enemigo (o grupo de enemigos). El valor de la suma total de los dados debe permanecer igual.</p> <p>Precio: 290 m.o.</p>	<p>Toga del Iluminado [armadura]</p> <p>Si por causa de un ataque enemigo (o grupo de enemigos) fueras a perder uno o más contadores de espíritu, la Toga del Iluminado evita que pierdas un contador de espíritu.</p> <p>Precio: 320 m.o.</p>	<p>Aceite de herrero [artefacto]</p> <p>1 vez por turno. Añade +1 al valor de un dado en una tirada de ataque.</p> <p>(5 dosis, luego se descarta)</p> <p>Precio: 150 m.o.</p>
<p>Aceite de herrero [artefacto]</p> <p>1 vez por turno. Añade +1 al valor de un dado en una tirada de ataque.</p> <p>(5 dosis, luego se descarta)</p> <p>Precio: 150 m.o.</p>	<p>Calzado cómodo [artefacto]</p> <p>Tu rango de movimiento se incrementa en +1.</p> <p>Precio: 50 m.o.</p>	<p>Calzado cómodo [artefacto]</p> <p>Tu rango de movimiento se incrementa en +1.</p> <p>Precio: 50 m.o.</p>
<p>Botas veloces [artefacto]</p> <p>Cuando huyas de un enemigo lanza dos dados en vez de uno y quédate con el resultado que prefieras.</p> <p>Precio: 100 m.o.</p>	<p>Piedra de la fortuna [artefacto]</p> <p>1 vez por turno. Añade +1 al valor de un dado, sea cual sea la naturaleza de la tirada.</p> <p>Precio: 150 m.o.</p>	<p>Piedra de la fortuna [artefacto]</p> <p>1 vez por turno. Añade +1 al valor de un dado, sea cual sea la naturaleza de la tirada.</p> <p>Precio: 150 m.o.</p>

Hoja emponzoñada [artefacto]	Hoja emponzoñada [artefacto]	Capa del ilusionista [artefacto]
1 vez por turno. Añade +2 al valor de un dado en una tirada de ataque. (5 dosis, luego se descarta) Precio: 190 m.o.	1 vez por turno. Añade +2 al valor de un dado en una tirada de ataque. (5 dosis, luego se descarta) Precio: 190 m.o.	1 vez por turno. Puedes ignorar 1 turno de un enemigo (o grupo de enemigos). Precio: 215 m.o.

Cetro de Dominación [objeto legendario] <p>En presencia del Cetro de Dominación, siempre que por algún motivo vayas a obtener un contador de espíritu, en vez de eso obtendrás un contador de espíritu doble.</p>	Aceite de la Regeneración [objeto legendario] <p>En presencia del Aceite de Regeneración, siempre que por algún motivo vayas a obtener un contador de corazón, en vez de eso obtendrás dos contadores de corazón. (No puedes superar tu máximo de contadores de corazón iniciales de esta manera).</p>	Lgrimas de la Musa [objeto legendario] <p>En presencia de las Lagrimas de la Musa, si por causa de cualquier efecto tu personaje fuera a ser eliminado, en vez de eso, descártate de todos tus objetos legendarios (incluido las Lagrimas de la Musa) y coloca a tú personaje con todos sus hechizos y equipo en un pueblo a tu elección. Si no puedes tu personaje es eliminado normalmente.</p>
Orbe de Maud [objeto legendario] <p>1 vez por turno. Puedes mirar secretamente cualquier ficha de lugar posicionada en cualquiera de los 8 azulejos adyacentes posibles al que ocupas en este momento. Cualquier ataque por sorpresa que fuera a producirse por motivo de levantar la ficha de lugar es ignorado.</p>	Máscara del Rhö [objeto legendario] <p>En presencia de la Máscara Rhö, si sacas 1 en tus tiradas de ataque, repite la tirada para ese dado</p>	Luz del espíritu [objeto legendario] <p>En presencia de la Esencia del espíritu, el color de tu personaje es cambiante. Cuando explores un: pueblo, templo o fuente de poder, tu personaje es del color de ese lugar.</p>
Corona de Hierro [objeto legendario] <p>En presencia de la Corona de Hierro, los enemigos (o grupos de enemigos): Orcos, Goblins, Trasgos y Trolls. Te atacarán usando solo un dado por individuo, y su nivel de perseverancia será 3.</p>	Máscara burlona [objeto legendario] <p>En presencia de la Máscara Burlona, tus tiradas de ataque con un resultado de 1 se transforman en 6.</p>	Amuleto del Rey [objeto legendario] <p>En presencia del Amuleto del rey, cuando por causa de un botín obtengas monedas de oro, lanza un dado, si el resultado es 3 o más, duplica el número de monedas obtenidas.</p>

Reliquia ancestral
[objeto legendario]

En presencia de la Reliquia ancestral, los enemigos (o grupos de enemigos): Espectros, Demonios, Demonios alados, Diablillos y Demonios guardianes. Te atacarán usando solo un dado por individuo, y su nivel de perseverancia será 3.

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

<div>OBJETO LEGENDARIO</div>	<div>OBJETO LEGENDARIO</div>	<div>OBJETO LEGENDARIO</div>
<div>OBJETO LEGENDARIO</div>	<div>OBJETO LEGENDARIO</div>	<div>OBJETO LEGENDARIO</div>
<div>OBJETO LEGENDARIO</div>	<div>OBJETO LEGENDARIO</div>	<div>OBJETO LEGENDARIO</div>

OBJETO LEGENDARIO