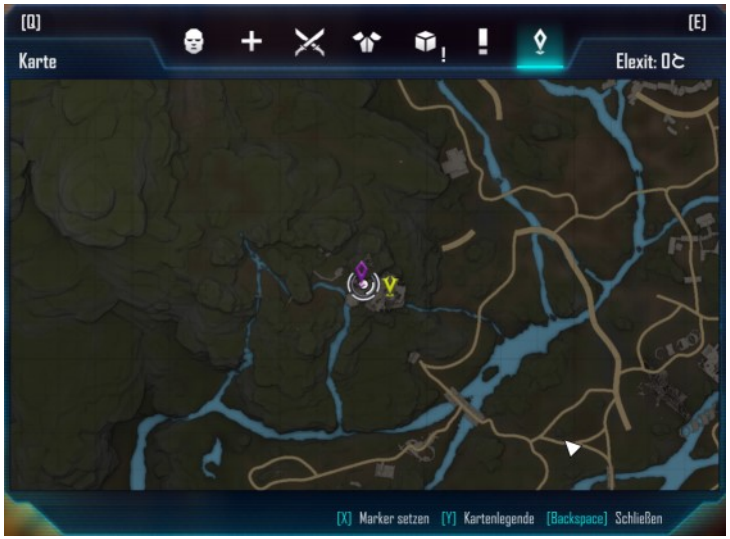
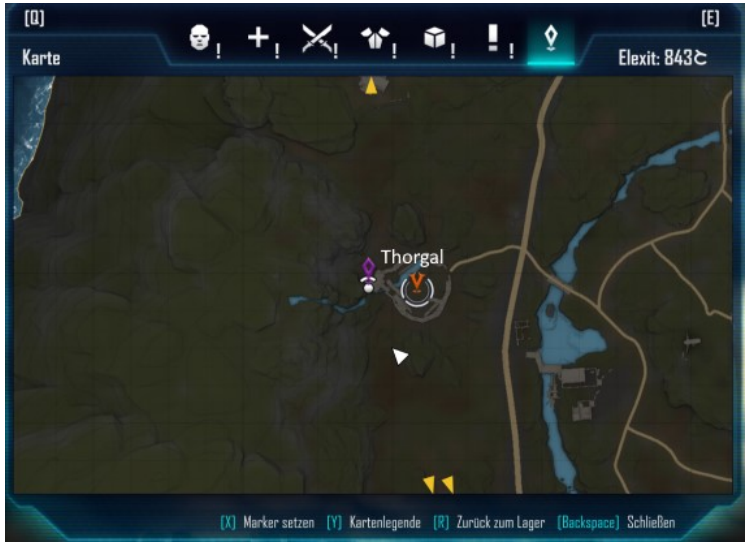
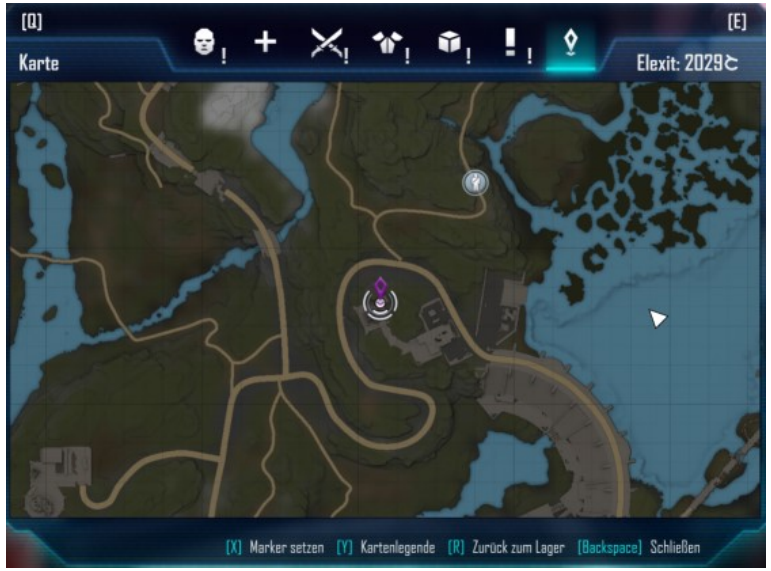
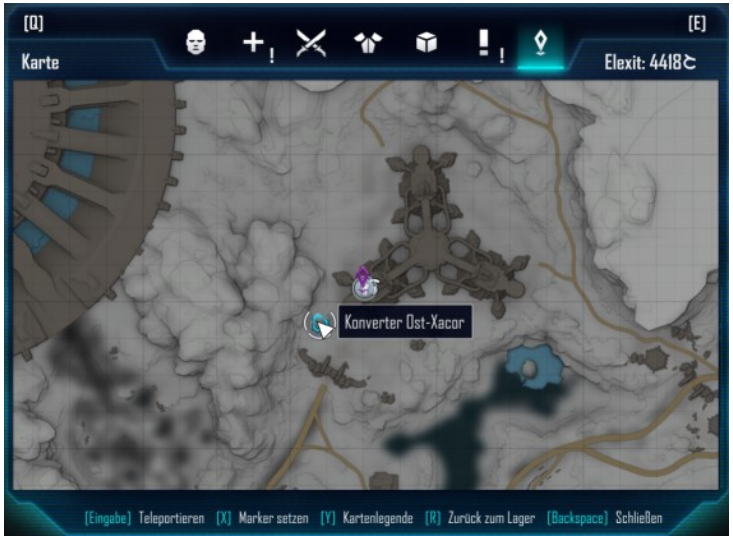

[Q]
[E]
Karte
Elexit: 0
[X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [Backspace] Schließen

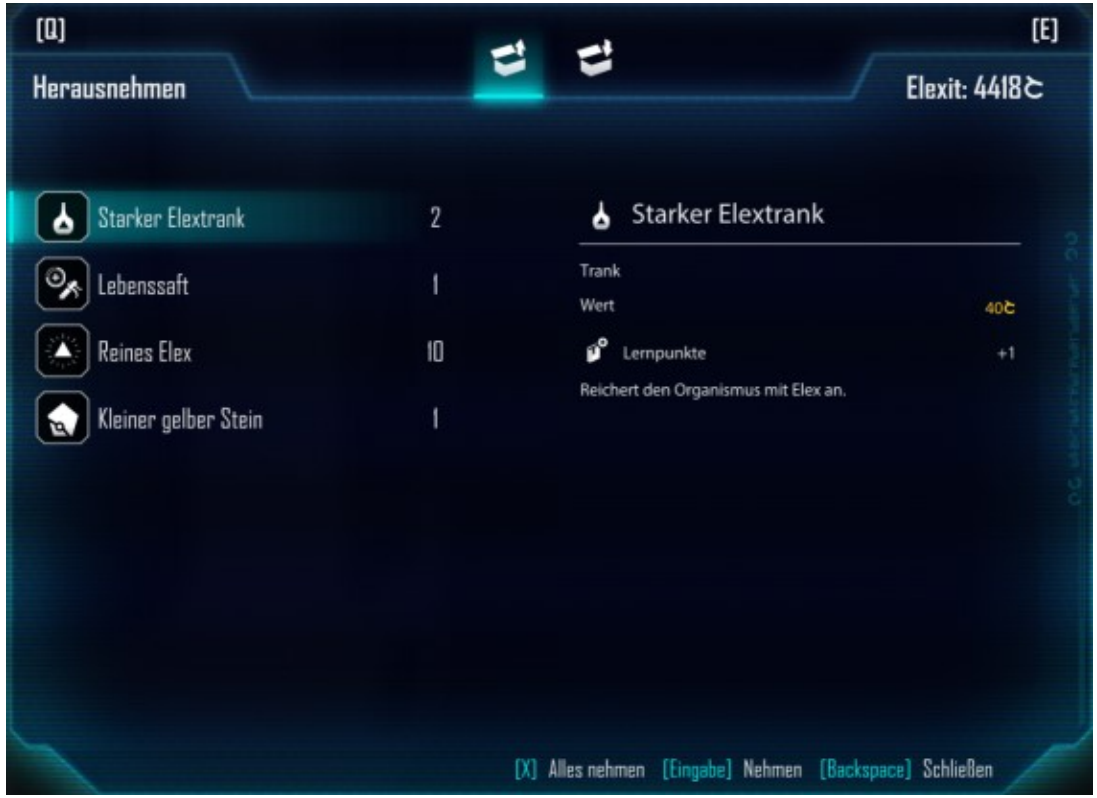
Nehmen
Kleiner gelber
Stein

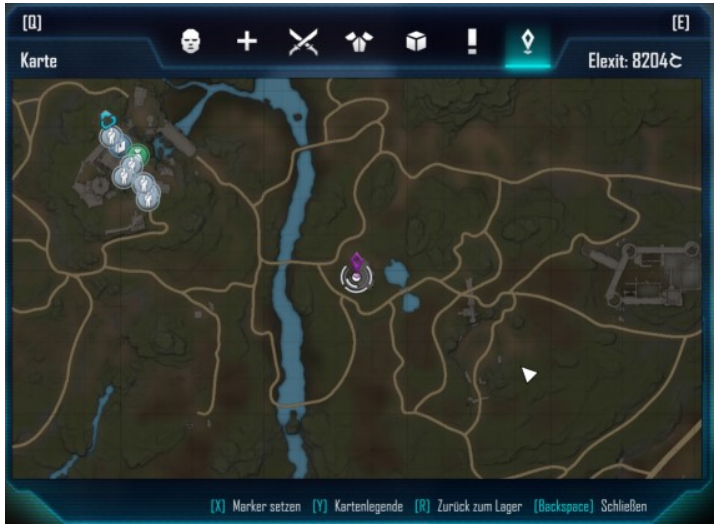

[Q]
[E]
Karte
Elexit: 843
Thorgal
[X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 2029
[X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

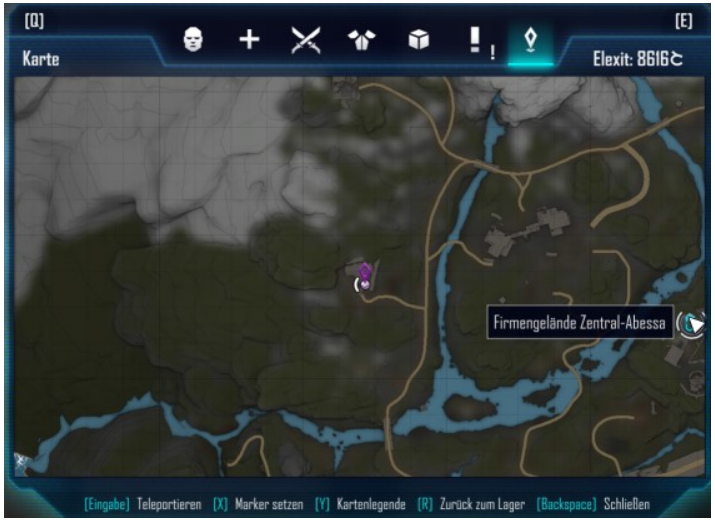
Nehmen
Kleiner gelber Stein


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 4418
Konverter Ost-Xacor
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

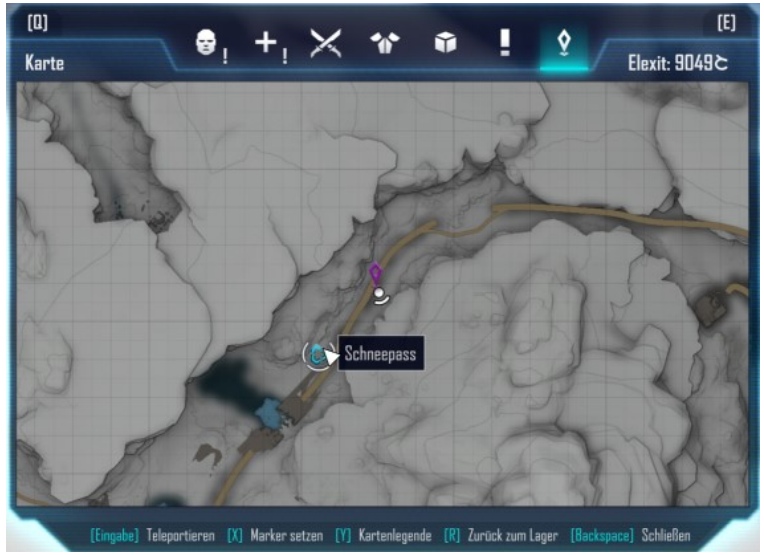

[Q]
[E]
Herausnehmen
Elexit: 4418
Starker Elextrank 2
Lebenssaft 1
Reines Elex 10
Kleiner gelber Stein 1
Starker Elextrank
Trank
Wert 40
Lernpunkte +1
Reichert den Organismus mit Elex an.
[X] Alles nehmen [Eingabe] Nehmen [Backspace] Schließen


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 8204
[X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

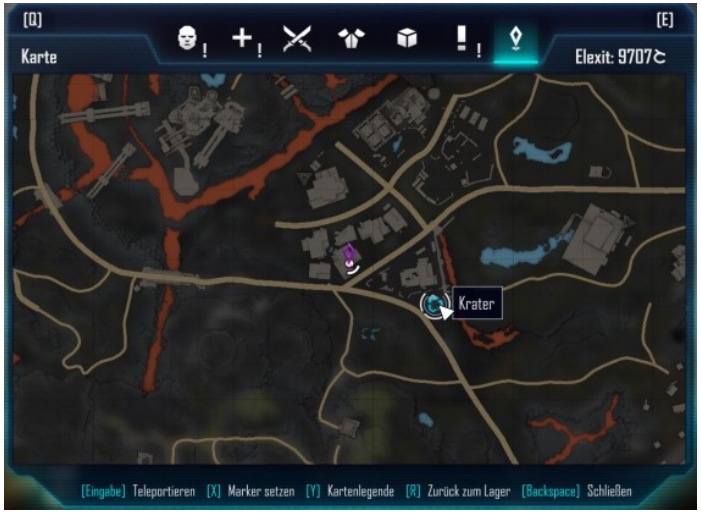
Nehmen
Kleiner gelber Stein


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 8616
Firmengelände Zentral-Abessa
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

[Q]
[E]
Herausnehmen
Elexit: 8616
Heiltrank 5
Schwefelbrocken 3
Kleiner gelber Stein 1
Einfacher Holzpfeil 15
Heiltrank
Trank
Wert 20
Gesundheit +80
Heilt alle Arten von Verletzungen.
[X] Alles nehmen [Eingabe] Nehmen [Backspace] Schließen


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 9049
Schneepass
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

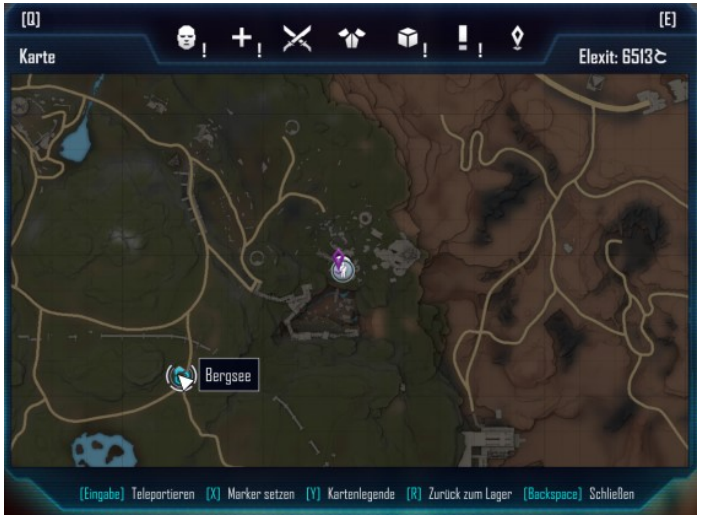
Nehmen
Kleiner gelber Stein


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 9707
Krater
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

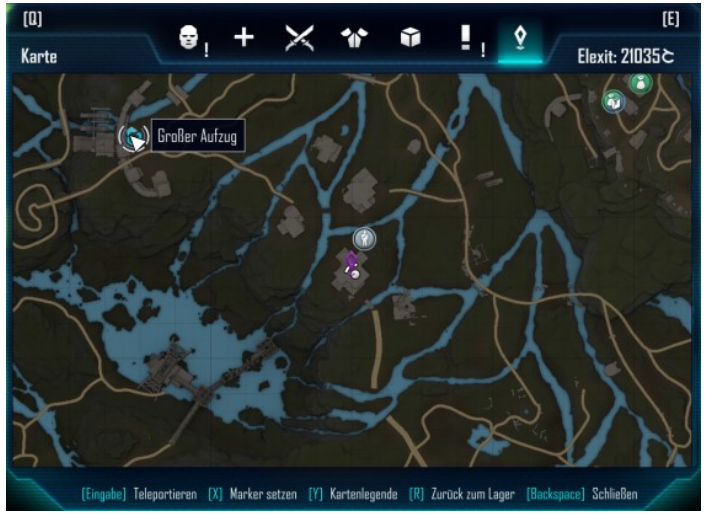
Nehmen
Kleiner gelber Stein

[Q]
[E]
Karte
Elexit: 11491
[X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

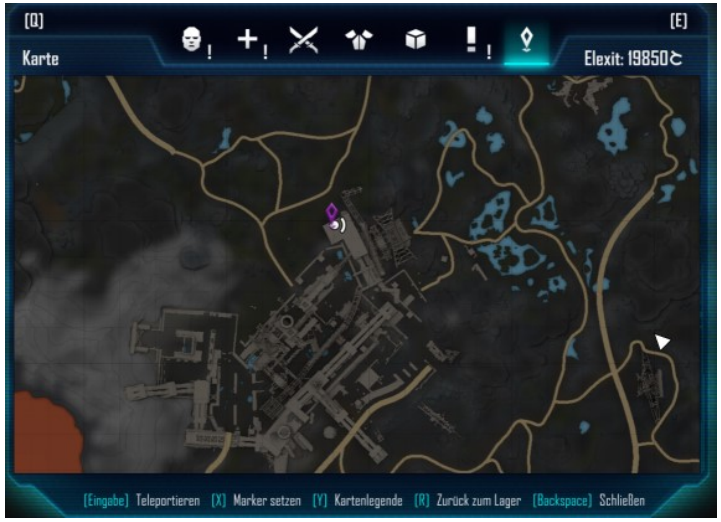
Nehmen
Kleiner gelber Stein

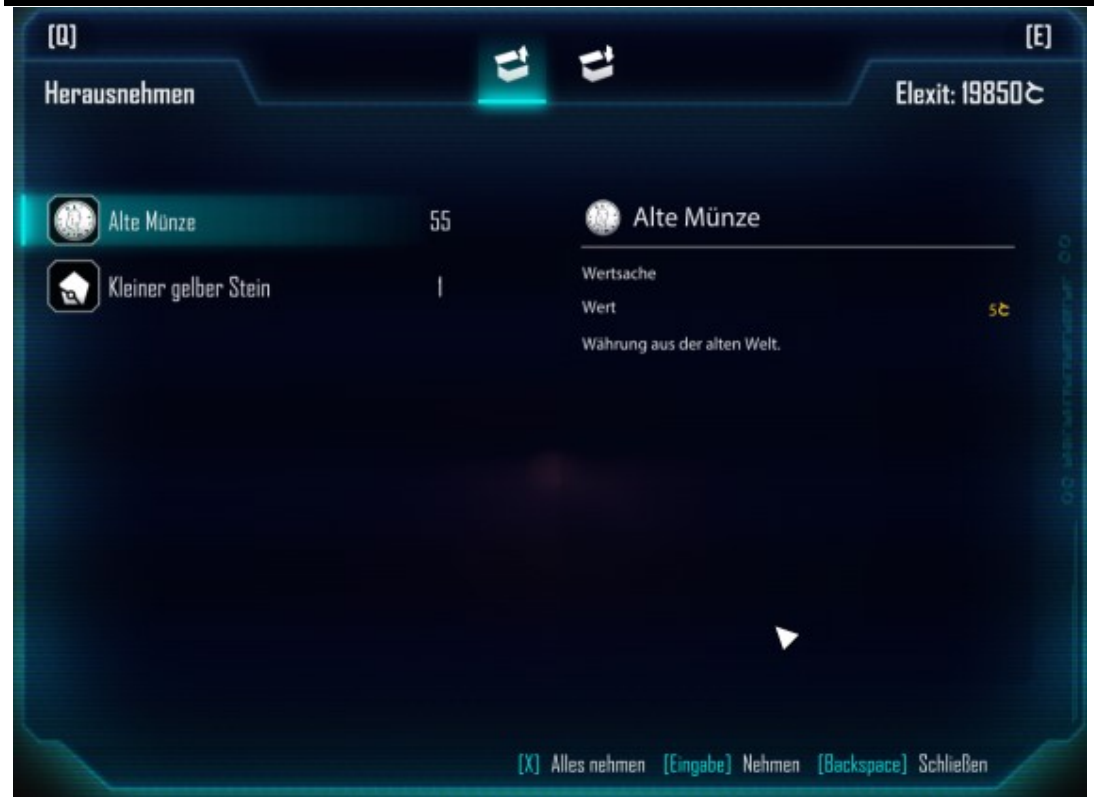

[Q]
[E]
Karte
Elexit: 6513
Bergsee
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

Nehmen
Kleiner gelber Stein


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 21035ƈ
Großer Aufzug
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

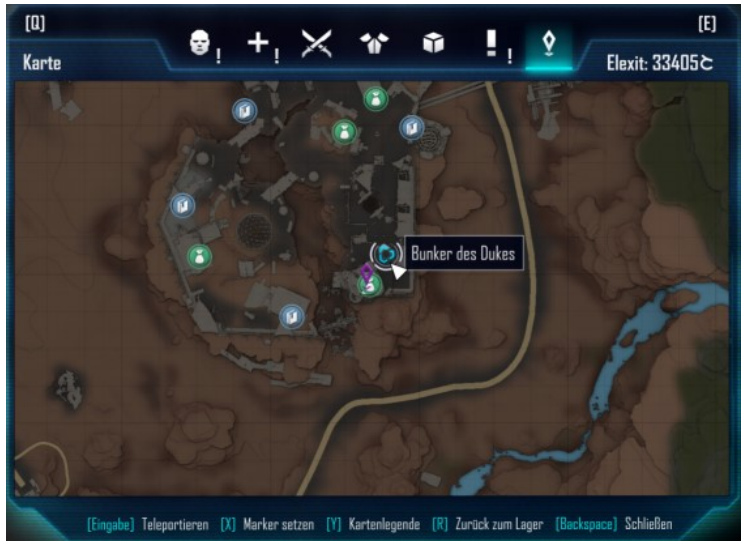
Nehmen
Kleiner gelber Stein
1 x Guter Becher erhalten
10 x Energiezelle erhalten
1 x Gutes Messer erhalten


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 19850ƈ
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen


[Q]
[E]
Herausnehmen
Elexit: 19850ƈ
Alte Münze 55
Kleiner gelber Stein 1
Alte Münze
Wertsache
Wert 5ƈ
Währung aus der alten Welt.
[X] Alles nehmen [Eingabe] Nehmen [Backspace] Schließen

[Q]
[E]
Karte
Elexit: 20159
Bunker des Dukes
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

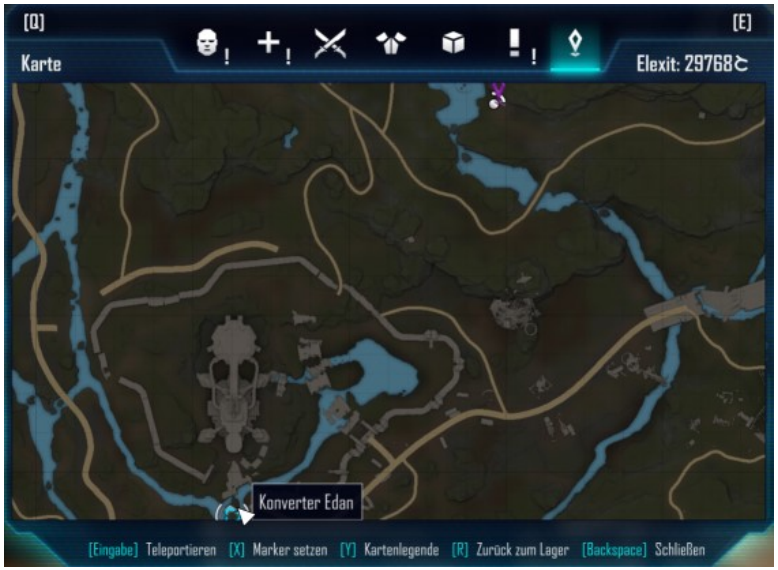
Nehmen - verboten
Kleiner gelber
Stein


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 33405
Bunker des Dukes
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

Nehmen - verboten
Kleiner gelber
Stein

[Q]
[E]
Karte
Elexit: 33256
Konverter Tavar
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

[Q]
[E]
Herausnehmen
Elexit: 33256
Unbrauchbare Verbandstasche 2
Alte Münze 42
Kleiner gelber Stein 1
Unbrauchbare Verbandstasche
Krempel
Wert 4
Voller nützlicher Sachen. Auch wenn einiges schon seine Wirkung verloren hat.
[X] Alles nehmen [Eingabe] Nehmen [Backspace] Schließen


[Q]
[E]
Karte
Elexit: 29768
Konverter Edan
[Eingabe] Teleportieren [X] Marker setzen [Y] Kartenlegende [R] Zurück zum Lager [Backspace] Schließen

[Q]
[E]
Herausnehmen
Elexit: 29718
Öllampe 1
Krug 1
Großer Elexitbeutel 1
Kleiner gelber Stein 1
Einfacher Holzpfeil 20
Kleiner gelber Stein
Sockelstein
Wert Unverkäuflich
Sockelbonus:
Waffe
Malus Resistenzen des Gegners +1
Adjutor
Bonus Resistenzen +1
Kann mit geeigneten Waffen oder dem Adjutor kombiniert werden.
Voraussetzungen:
Sockel einsetzen 1 / 1
Zutaten:
[X] Alles nehmen [Eingabe] Nehmen [Backspace] Schließen