

TESORI (Treasure) con immagini

134

OGGETTO
SPADA MAGICA +1

Il bordo affilatissimo di questa spada è in grado di tagliare alla minima pressione.

Gioca questa carta immediatamente.

Finché questo oggetto è in gioco, ottieni un bonus di +1 ai tuoi tiri per colpire Mostri a te adiacenti.



Prezzo: 1.000 Monete d'Oro

135

OGGETTO
SPADA MAGICA +2

Quest'arma è stata forgiata grazie agli antichi segreti dei nani.

Gioca questa carta immediatamente.

Finché questo oggetto è in gioco, ottieni un bonus di +2 ai tuoi tiri per colpire Mostri a te adiacenti.



Prezzo: 1.500 Monete d'Oro

136

OGGETTO
AMULETO DI PROTEZIONE

Quest'amuleto magico deflette gli attacchi.

Gioca questa carta immediatamente.

Otteni un bonus di +1 alla tua CA finché questo oggetto è in gioco.



Prezzo: 1.000 Monete d'Oro

137

OGGETTO
SCUDO BENEDETTO

La benedizione di Bahamut protegge te e i tuoi alleati.

Gioca questa carta immediatamente.

Fino a che quest'oggetto è in gioco, tu e tutti gli Eroi nella tua tessera ottenete un bonus di +2 alla CA.



Prezzo: 2.000 Monete d'Oro

138

OGGETTO
STIVALI DELLA RAPIDITÀ

Questi semplici stivali di cuoio fanno sentire i tuoi piedi leggeri.

Gioca questa carta immediatamente.

Fino a che quest'oggetto è in gioco, ottieni un bonus di +1 alla Velocità.



Prezzo: 1.000 Monete d'Oro

139

OGGETTO
SCATOLA DI TRIBOLI

Questa scatola di legno contiene triboli di metallo dalle punte affilatissime.

Usare durante la tua Fase dell'Eroe.

Piazza tre segnalini Triboli su tre caselle qualsiasi nella tua tessera. Quando un Mostro viene piazzato in una casella con un segnalino Triboli, rimuovi quel segnalino e il Mostro subisce 1 danno.

SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA

Prezzo: 1.000 Monete d'Oro

140

OGGETTO
BRACCIALI DELLA DIFESA

Questi bracciali incantati assorbono il danno.

Usali quando subisci dei danni.

Riduci il danno dell'attacco di 1.



GIRA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA

Prezzo: 1.000 Monete d'Oro

141

OGGETTO
BALESTRA DELLA RAPIDITÀ

La facilità con cui questa balestra può essere ricaricata la rende un'arma incredibilmente mortale.

Usare durante la tua Fase dell'Eroe.

Invece di muovere, puoi attaccare un Mostro entro una tessera di distanza da te.



| | |
|---------|-------|
| ATTACCO | DANNO |
| +4 | 1 |

Prezzo: 2.000 Monete d'Oro

142

OGGETTO
DENTE DI DRAGO

Quest'arma è capace di perforare anche l'armatura più spesso.

Gioca questa carta immediatamente.

Fino a che questa carta è in gioco, ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire Mostri a te adiacenti. Se lanci un 19 o un 20 naturali, infliggi un danno aggiuntivo con quell'attacco.



Prezzo: 1.500 Monete d'Oro

143

OGGETTO
MARTELLO NANICO

Questo martello è letale nelle mani di un duellista esperto.

Gioca questa carta immediatamente.

Fino a che questa carta è in gioco, ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire Mostri a te adiacenti. Se durante la tua Fase dell'Eroe decidi di non muoverti, questo bonus diventa +3 fino alla fine della tua Fase dell'Eroe.



Prezzo: 1.500 Monete d'Oro

144

**OGGETTO
MANTELLO ELFICO**

Questo mantello ornato si confonde con l'ambiente, regalandoti l'elemento sorpresa.

Usalo prima di pescare una Carta Mostro durante la tua Fase di Esplorazione
Al posto tuo, piazza quel Mostro il giocatore alla tua sinistra.



Prezzo: 600 Monete d'Oro

145

**OGGETTO
TAPPETO VOLANTE**



Questo tappeto è intessuto di intricati motivi e strane rune.

Usare durante la tua Fase dell'Eroe.

Piazza il segnalino del Tappeto Volante su una qualsiasi tessera senza segnalini. Anziché muovere, puoi spostare il segnalino del Tappeto Volante in una qualsiasi tessera entro una tessera da quella in cui si trova. Qualsiasi Eroe che si trova sul segnalino viene mosso insieme al tappeto.

Prezzo: 1.000 Monete d'Oro

146

**OGGETTO
GUANTI DELL'OGRE**

Questi guanti di metallo conferiscono a chi li indossa una forza incredibile.

Gioca questa carta immediatamente.

Finché questa carta è in gioco, infliggi un danno in più quando colpisci Mostri a te adiacenti.



Prezzo: 2.000 Monete d'Oro

147, 148

**OGGETTO
PORTAFORTUNA**

Finalmente un po' di fortuna.

Usa questa carta dopo un qualsiasi lancio di dado.
Rilancia quel dado.



SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA

Prezzo: 600 Monete d'Oro

149

**OGGETTO
PERLA DEL POTERE**

Questa perla pulsa di un potere selvaggio.

Usare durante la tua Fase dell'Eroe.

Puoi girare la carta di un potere o di un oggetto che hai utilizzato.



GIRA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA

Prezzo: 2.000 Monete d'Oro

150-152

**OGGETTO
POZIONE DI GUARIGIONE**

Una ferita grave svanisce mentre bevi questa pozione.

Usare durante la tua Fase dell'Eroe.

Tu o un Eroe a te adiacente recuperate 2 Punti Ferita.

SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA



Prezzo: 600 Monete d'Oro

153, 154

**OGGETTO
POZIONE DEL RECUPERO**

Questo elisir libera la mente e purifica il corpo.

Usala in qualsiasi momento

Elimina una condizione che affligge te o un Eroe a te adiacente.

SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA



Prezzo: 300 Monete d'Oro

155

**OGGETTO
POZIONE DI RINGIOVANIMENTO**

Dopo aver bevuto questa pozione ti senti rilassato e ristorato.

Usare durante la tua Fase dell'Eroe.

Gira la carta di un potere che hai utilizzato.

SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA



Prezzo: 1.000 Monete d'Oro

156

**OGGETTO
POZIONE DELLA VELOCITÀ**

Un'energia arcana ti dona un'innaturale rapidità.

Usare durante la tua Fase dell'Eroe.

Muoviti della tua Velocità.

SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA



Prezzo: 300 Monete d'Oro

157

**OGGETTO
ANELLO DELLE STELLE**



Fulmini di energia volano da questo anello incantato.

Usare durante la tua Fase dell'Eroe.

Attacca un Mostro entro 2 tessere da te. Questo attacco non conta come azione.

| ATTACCO | DANNO |
|---------|-------|
| +8 | 1 |

GIRA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA

Prezzo: 2.000 Monete d'Oro

158

**OGGETTO
PERGAMENA DEL CONTROLLO
DEI MOSTRI**


Prendi temporaneamente il controllo di un tuo nemico.

Usare durante la tua Fase dell'Eroe.

Il Mostro non agisce normalmente: piazzalo in una casella entro una tessera da te. Se adiacente ad un altro Mostro, attaccalo.

| ATTACCO | DANNO |
|---------|-------|
| +9 | 1 |

SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA

Prezzo: 2.000 Monete d'Oro

159

**OGGETTO
SCUDO DELLA PROTEZIONE**


Questo scudo incantato fornisce una protezione magica.

Gioca questa carta immediatamente.

Fino a che questo oggetto è in gioco, ottieni un bonus di +1 alla tua CA.



Prezzo: 1.000 Monete d'Oro

160

**OGGETTO
BASTONE DEGLI ELEMENTI**


Questo bastone d'ebano reca in cima una sfera di cristallo che brilla di potere elementale.

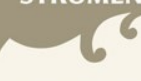
Gioca questa carta immediatamente.

Fino a che questo oggetto è in gioco, ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire i Mostri che si trovano entro una tessera da te.



Prezzo: 1.500 Monete d'Oro

161

**OGGETTO
STRUMENTI DEL LADRO**


Pinze, grimaldelli e spadini sono organizzati una sacca di cuoio.

Gioca questa carta immediatamente.

Fino a che questo oggetto è in gioco, ottieni un bonus di +4 ai tiri per disinnescare le Trappole.



Prezzo: 600 Monete d'Oro

162

**OGGETTO
SCUDO DEL RITORNO**


Lanci il tuo scudo contro un nemico vicino, dopo di che ritorna tra le tue mani.

Gioca questa carta immediatamente.

Fino a che questo oggetto è in gioco, ottieni un bonus di +2 alla CA. Puoi attaccare un Mostro entro una tessera da te. Questo attacco non conta come azione.

| ATTACCO | DANNO |
|---------|-------|
| +6 | 1 |

Prezzo: 2.000 Monete d'Oro

163

**OGGETTO
TOMO DELL'ESPERIENZA**


Studiando questo libro scopri tecniche e abilità che non avresti mai immaginato possibili.

Usalo quando il tuo Eroe è di Livello 1.

Il tuo Eroe diventa di Livello 2.



Prezzo: 1.500 Monete d'Oro

164

**OGGETTO
SPADA VORPAL**


Non c'è nulla di così affilato come il morso di una Spada Vorpal.

Gioca questa carta immediatamente.

Fino a che questa carta è in gioco, ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire i Mostri a te adiacenti. Se ottieni un 18, un 19 o un 20 naturali durante un attacco, infliggi un danno aggiuntivo per quell'attacco.



Prezzo: 2.000 Monete d'Oro

165

**OGGETTO
BACCHETTA DELLA PAURA**


Un pallido raggio d'ambra colpisce i tuoi nemici, scacciandoli.

Usala invece di attaccare.

Scegli una tessera entro una tessera da te. Sposta ogni Mostro che si trova su quella tessera fino a due tessere di distanza da te.



GIRA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA

Prezzo: 1.500 Monete d'Oro

166

**OGGETTO
BACCHETTA DEL POLIMORFISMO**


Questa bacchetta avvolge il tuo bersaglio in una luce verde, trasformandolo in una nuova creatura.

Usala invece di attaccare.

Scegli un Mostro entro 2 tessere da te. Pesca una Carta Mostro e sostituisci il Mostro che avevi scelto.

Non può essere usata contro un Nemico.



GIRA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA

Prezzo: 1.500 Monete d'Oro

153-154

**OGGETTO
POZIONE DEL RECUPERO**


Questo elisir libera la mente e purifica il corpo.

Usala in qualsiasi momento

Elimina una condizione che affligge te o un Eroe a te adiacente.

SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA



Prezzo: 300 Monete d'Oro

147,148

150-152

150-152

| | | |
|--|--|---|
| <p>OGGETTO PORTAFORTUNA</p> <p><i>Finalmente un po' di fortuna.</i></p> <p>Usa questa carta dopo un qualsiasi lancio di dado.</p> <p>Rilancia quel dado.</p>  <p>SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA</p> <p>Prezzo: 600 Monete d'Oro</p> | <p>OGGETTO POZIONE DI GUARIGIONE</p> <p><i>Una ferita grave svanisce mentre bevi questa pozione.</i></p> <p>Usare durante la tua Fase dell'Eroe.</p> <p>Tu o un Eroe a te adiacente recuperate 2 Punti Ferita.</p> <p>SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA</p>  <p>Prezzo: 600 Monete d'Oro</p> | <p>OGGETTO POZIONE DI GUARIGIONE</p> <p><i>Una ferita grave svanisce mentre bevi questa pozione.</i></p> <p>Usare durante la tua Fase dell'Eroe.</p> <p>Tu o un Eroe a te adiacente recuperate 2 Punti Ferita.</p> <p>SCARTA QUESTA CARTA DOPO AVERLA USATA</p>  <p>Prezzo: 600 Monete d'Oro</p> |
|--|--|---|