

TESORI (Treasure), AVVENTURA (Adventure), VANTAGGI (Boon)

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.

Ottieni 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 spessa.

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

185

ALEK (1-5)
CITTADINO

AC	HP
15	2

TACTICS

- ◆ Se Alek è entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza a quell'Eroe.
- ◆ Se Alek è adiacente a un Mostro, lo attacca con un Pugno.
- ◆ Altrimenti, Alek si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

Alek conta come Eroe quando si tratta di determinare le tattiche dei Mostri.

PUGNO	ATTACK	DAMAGE
	+2	1



186

BRANDIS (6-8)
CITTADINO AC HP

TACTICS **13 2**



- ◆ Se Brandis è entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza a quell'Eroe.
- ◆ Se Brandis è su una tessera con un bordo inesplorato, pesca una tessera dal fondo del mazzo Dungeon e piazza su di essa un Mostro.
- ◆ Altrimenti, Brandis si muove di una tessera verso la tessera più vicina con un bordo inesplorato.

Brandis conta come Eroe quando si tratta di determinare le tattiche dei Mostri.

187

CASSI (9-12)
CITTADINO AC HP

TACTICS **14 1**



- ◆ Se Cassi è entro una tessera da un Eroe, si muove in adiacenza all'Eroe più vicino.
- ◆ Altrimenti, Cassi si muove di una tessera verso l'Uscita più vicina o la tessera Start.

Cassi conta come Eroe quando si tratta di determinare le tattiche dei Mostri.

188

DONNEL (13-16)
CITTADINO AC HP

TACTICS **15 2**



- ◆ Se Donnel è entro una tessera da un Mostro, si muove in adiacenza al Mostro più vicino e lo attacca con un pugno.
- ◆ Altrimenti, Donnel si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

Donnel conta come Eroe quando si tratta di determinare le tattiche dei Mostri.

	ATTACK	DAMAGE
PUGNO	+2	1

189

ELIZAR (17-20)
CITTADINO AC HP

TACTICS **12 1**



- ◆ Se Elizar è entro una tessera da un Mostro, è impaurita e non fa nulla.
- ◆ Altrimenti, Elizar si muove di una tessera verso l'Eroe più vicino.

Elizar conta come Eroe quando si tratta di determinare le tattiche dei Mostri.

190

**VANTAGGIO
OLTRE LE GUARDIE**

La vostra silenziosa incursione non ha attirato l'attenzione delle creature della montagna.

Usa questa carta all'inizio di un'avventura prima che un qualsiasi Eroe inizi il proprio turno. Pesca una tessera dalla cima del mazzo Dungeon e piazzala adiacente a un bordo inesplorato. Non piazzare Mostri o pescare Carte Incontro per aver piazzato questa tessera.

Questo Vantaggio può essere usato solo una volta per Avventura.

191

**VANTAGGIO
DUERGAR SCONFITTI!**

La sconfitta della guarnigione Duergar vi regala il tempo di passare inosservati.

Usa questa carta quando viene pescata una Carta Mostro Diavolo. Scarta la Carta Mostro.

Questo Vantaggio può essere usato solo una volta per Avventura.

192

**VANTAGGIO
MERCANTI NANI!**

Avete fatto amicizia con un gruppo di mercanti nani viaggiatori.

Usa questa carta tra le avventure della campagna "Assalto a Picco Firestorm". Gli Eroi possono acquistare equipaggiamenti da un gruppo di mercanti nani amichevoli.

Pesca 5 Carte Tesoro per creare il loro magazzino.

193

**VANTAGGIO
COBOLDI IN ROTTA!**

Il vostro audace attacco contro la tribù dei coboldi li ha mandati in rotta.

Usa questa carta quando viene pescata una Carta Mostro Rettile. Scarta la Carta Mostro.

Questo Vantaggio può essere usato solo una volta per Avventura.

194

**VANTAGGIO
DISFATTA DEGLI ORCHI!**

Il vuoto di potere lasciato dal loro capo morto rende gli orchi troppo occupati a combattersi tra loro per occuparsi di voi.

Usa questa carta quando viene pescata una Carta Mostro Orco. Scarta la Carta Mostro.

Questo Vantaggio può essere usato solo una volta per Avventura.

195

**VANTAGGIO
SCORCIATOIA**

La vostra attenta esplorazione del dungeon vi fornisce un vantaggio.

Usa questa carta all'inizio di un'avventura, prima che un qualsiasi Eroe abbia iniziato il proprio turno. Pesca una tessera Dungeon dalla cima del mazzo e piazzala adiacente a un qualsiasi bordo inesplorato. Non piazzare Mostri né pescare Carte Incontro per aver piazzato questa tessera.

Questo Vantaggio può essere usato solo una volta per Avventura.