

OGGETTO  
**PUGNALE D'ARGENTO**



Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Attacca un Lupo Mannaro entro 2 tessere da te

Colpisci o manchi, per il resto della partita il Lupo Mannaro, non recupererà più HP per mezzo della sua abilità di Rigenerazione.

ATTACCO

+5

DANNO

3

Se manca: 1 danno

Scarta questa carta dopo averla usata.

141/200

OGGETTO  
**PALETTO DI FRASSINO**



Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Attacca un Vampiro a te adiacente.

Colpisci o manchi, il Vampiro non si attiva durante la tua prossima Fase Malvagio.

ATTACCO

+5

DANNO

3

Se manca: 1 danno

Scarta questa carta dopo averla usata.

142/200

OGGETTO  
**PALETTO DI FRASSINO**



Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Attacca un Vampiro a te adiacente.

Colpisci o manchi, il Vampiro non si attiva durante la tua prossima Fase Malvagio.

ATTACCO

+5

DANNO

3

Se manca: 1 danno

Scarta questa carta dopo averla usata.

143/200

OGGETTO  
**AMULETO DI FEYWALK**



Gioca questa carta immediatamente.

Fintanto che questo oggetto è in gioco, ogni volta che un Potere o un effetto teletrasporta il tuo Eroe, puoi scegliere una qualsiasi casella di qualunque tessera come destinazione.

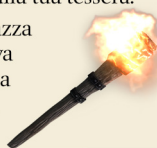
144/200

OGGETTO  
**TORCIA**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Attacca ogni Mostro sulla tua tessera.

Colpisci o manchi, piazza ogni Mostro che si trova sulla tua tessera, su una tessera entro 1 tessera da te.



ATTACCO

+5

DANNO

1

Scarta questa carta dopo averla usata.

145/200

OGGETTO  
**CATENE DIMENSIONALI**



Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Scegli un Mostro a te adiacente. Per il resto della partita, quel Mostro subisce 1 danno ogni volta che si teletrasporta.

Scarta questa carta dopo averla usata.

146/200

OGGETTO  
**SACRO SIMBOLO DI RAVENKIND**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Scegli un Mostro Nonmorto sulla tua tessera. Quel Mostro subisce 2 danni.



Scarta questa carta dopo averla usata.

147/200

OGGETTO  
**ICONA DI RAVENLOFT**



Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.

Scegli una delle due opzioni:  
Ogni Eroe recupera 2 HP;  
oppure 1 Eroe recupera tutti i suoi HP.

Scarta questa carta dopo averla usata.

148/200

OGGETTO  
**TOMO DI STRAHD**

Gioca questa carta immediatamente.

Fintanto che questo oggetto è in gioco, tu e ogni Eroe entro 1 tessera da te guadagnate un bonus di +2 ai tiri di attacco contro i Vampiri.



149/200

OGGETTO  
**SPADA DEL SOLE**

**Gioca questa carta immediatamente.**

Infliggi +1 di danno contro i Vampiri a te adiacenti, fintanto che questo oggetto è in gioco.



150/200

BENEDIZIONE  
**RESISTENZA EROICA**

**Gioca questa benedizione immediatamente.**

Fino alla fine della tua prossima Fase Eroe, ogni Eroe guadagna un bonus ai tiri di attacco equivalente al numero di Mostri presenti sulla sua tessera.

**Scarta questa carta alla fine della tua prossima Fase Eroe.**

151/200

BENEDIZIONE  
**COLPI GUIDATI**

**Gioca questa benedizione immediatamente.**

Fino alla fine della tua prossima Fase Eroe, ogni Eroe guadagna un bonus di +2 ai tiri di attacco.

**Scarta questa carta alla fine della tua prossima Fase Eroe.**

152/200

BENEDIZIONE  
**FURIA RINGIOVANENTE**

**Gioca questa benedizione immediatamente.**

Fino alla fine della tua prossima Fase Eroe, ogni volta che un Eroe colpisce un Mostro con un attacco, quell'Eroe recupera 1 HP.

**Scarta questa carta alla fine della tua prossima Fase Eroe.**

153/200

BENEDIZIONE  
**CORRETE!**

**Gioca questa benedizione immediatamente.**

Fino alla fine della tua prossima Fase Eroe, ogni Eroe guadagna un bonus di +2 alla Velocità.

**Scarta questa carta alla fine della tua prossima Fase Eroe.**

154/200

BENEDIZIONE  
**CIRCONDATELI!**

**Gioca questa benedizione immediatamente.**

Fino alla fine della tua prossima Fase Eroe, ogni Eroe guadagna un bonus ai tiri di attacco equivalente al numero di Eroi presenti sulla sua tessera.

**Scarta questa carta alla fine della tua prossima Fase Eroe.**

155/200

FORTUNA  
**IMPETO NELL'AZIONE**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Puoi muoverti della tua velocità o fare un'azione di attacco.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

156/200

FORTUNA  
**SOFFIO VITALE**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Il tuo Eroe recupera 1 HP.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

157/200

FORTUNA  
**SOFFIO VITALE**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Il tuo Eroe recupera 1 HP.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

158/200

FORTUNA  
**SOFFIO VITALE**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Il tuo Eroe recupera 1 HP.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

↔ 159/200

FORTUNA  
**ESPLOSIONE DI VELOCITÀ**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Il tuo Eroe può muovere della sua velocità.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

↔ 160/200

FORTUNA  
**SUONI DISTANTI**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Guarda le prime 3 carte in cima al mazzo Mostri e rimettille in cima al mazzo in qualsiasi ordine.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

↔ 161/200

FORTUNA  
**PULISCI L'ARIA**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Scarta una Carta Ambiente in gioco.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

↔ 162/200

FORTUNA  
**STORDIMENTO**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Metti questa carta a faccia in su sopra una Carta Mostro.  
La prossima volta che quel Mostro si dovrebbe attivare, **scarta invece questa carta.**

↔ 163/200

FORTUNA  
**OCCHI D'AQUILA**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Piazza 1 tessera, pescata dalla cima della pila Dungeon, adiacente a qualunque lato inesplorato.  
Piazza normalmente qualsiasi nuovo Mostro su questa tessera, ma non peschi la Carta Incontro.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

↔ 164/200

FORTUNA  
**INTRAVEDERE IL FUTURO**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Guarda le prime 3 carte in cima al mazzo Incontri e rimettille in cima al mazzo in qualsiasi ordine.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

↔ 165/200

FORTUNA  
**ESPERIENZA TORMENTATA**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Questa carta conta come 1 Punto Esperienza. Mettila nella Pila Esperienza e **scarta questa carta** quando il gruppo la usa per l'Esperienza.

**1 EXPERIENCE**

↔ 166/200

FORTUNA  
**ESPERIENZA TORMENTATA**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Questa carta conta come 1 Punto Esperienza. Mettila nella Pila Esperienza e **scarta questa carta** quando il gruppo la usa per l'Esperienza.

**1 EXPERIENCE**

↔ 167/200

FORTUNA  
**URLO INTIMIDATORIO**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Piazza un Mostro su una tessera 2 tessere lontano da quella in cui si trova.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

♣ 168/200

FORTUNA  
**PASSAGGIO DI LIVELLO**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Puoi spendere 5 Punti Esperienza per far diventare il tuo Eroe di 2° livello.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

♣ 169/200

FORTUNA  
**SCOPERTA FORTUNATA**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Pesca tre Carte Tesoro e tienine una. Scarta le altre.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

♣ 170/200

FORTUNA  
**SCOPERTA FORTUNATA**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Pesca tre Carte Tesoro e tienine una. Scarta le altre.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

♣ 171/200

FORTUNA  
**UN ATTIMO DI TREGUA**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Metti questa carta a faccia in su, o in cima al mazzo Incontri, oppure in cima al mazzo Mostri.

La prossima volta che una carta deve essere pescata da uno dei due mazzi, **scarta invece questa carta.**

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

♣ 172/200

FORTUNA  
**SCROLLARSELA DI DOSSO**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Scegli un Eroe. Quell'Eroe può terminare una Condizione che lo affligge.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

♣ 173/200

FORTUNA  
**BREVE RIPOSO**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Gira a faccia in su una delle tue Carte Potere che hai usato.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

♣ 174/200

FORTUNA  
**BREVE RIPOSO**

**Gioca questa fortuna immediatamente.**

Gira a faccia in su una delle tue Carte Potere che hai usato.

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

♣ 175/200

OGGETTO  
**AMULETO DELLA PROTEZIONE**

**Usa questo oggetto immediatamente.**

Guadagni un bonus di +1 alla tua CA fintanto che questo oggetto è in gioco.



♣ 176/200

OGGETTO  
**STIVALI DELLA VELOCITÀ**

Usa questo oggetto immediatamente.

Guadagni un bonus di +1 alla Velocità fintanto che questo oggetto è in gioco.



177/200

OGGETTO  
**SFERA DI CRISTALLO**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Rivela la carta in cima a qualsiasi mazzo di carte oppure la prima tessera di qualunque pila tessere.



178/200

OGGETTO  
**ELISIR DEL SOFFIO DEL DRAGO**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.

Attacca ogni Mostro sulla tua tessera. Questo attacco non conte come un'azione di attacco.



ATTACCO	DANNO
+4	1

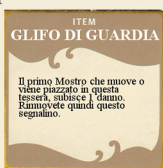
Scarta questa carta dopo averla usata.

179/200

OGGETTO  
**GLIFO DI GUARDIA**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Piazza il segnalino Glyph of Warding sulla tua tessera. Il primo Mostro che si muove su questa tessera subisce 1 danno.



Scarta questa carta dopo averla usata.

180/200

OGGETTO  
**ACQUA SANTA**



Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Scegli un Mostro Nonmorto entro 1 tessera da te. Quel Mostro subisce 1 danno.

Scarta questa carta dopo averla usata.

181/200

OGGETTO  
**VENDICATRICE SACRA**

Usa questo oggetto immediatamente.

Guadagni un bonus di +1 ai tiri di attacco contro i Mostri adiacenti fintanto che questo oggetto è in gioco.

Incrementa il bonus a +3 contro i Mostri Nonmorti.



182/200

OGGETTO  
**PORTAFORTUNA**

Usa questo oggetto dopo qualsiasi lancio di dado.

Ritira il dado.



Scarta questa carta dopo averla usata.

183/200

OGGETTO  
**PORTAFORTUNA**

Usa questo oggetto dopo qualsiasi lancio di dado.

Ritira il dado.



Scarta questa carta dopo averla usata.

184/200

OGGETTO  
**PORTAFORTUNA**

Usa questo oggetto dopo qualsiasi lancio di dado.

Ritira il dado.



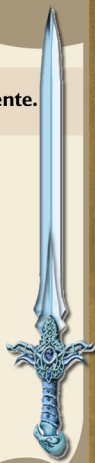
Scarta questa carta dopo averla usata.

185/200

OGGETTO  
**SPADA MAGICA**

Usa questo oggetto immediatamente.

Guadagni un bonus di +1 ai tiri di attacco contro i Mostri adiacenti fintanto che questo oggetto è in gioco.



186/200

OGGETTO  
**COLLANA DELLE PALLE DI FUOCO**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.

Attacca ogni Mostro su una tessera che si trova entro 1 tessera da te.



ATTACCO	DANNO
+5	1

Scarta questa carta dopo averla usata.

187/200

OGGETTO  
**POZIONE DI GUARIGIONE**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.

Tu o un Eroe adiacente recuperate 2 HP.



Scarta questa carta dopo averla usata.

188/200

OGGETTO  
**POZIONE DI GUARIGIONE**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.

Tu o un Eroe adiacente recuperate 2 HP.



Scarta questa carta dopo averla usata.

189/200

OGGETTO  
**POZIONE DI RINGIOVANIMENTO**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.

Rigira a faccia in su una delle tue Carte Potere che hai già usato.



Scarta questa carta dopo averla usata.

190/200

OGGETTO  
**ANELLO DELLA PRECISIONE**

Usa questo oggetto immediatamente.

Guadagni un bonus di +1 ai tiri di attacco contro i Mostri che non sono adiacenti al tuo Eroe finchè questo oggetto è in gioco.



191/200

OGGETTO  
**ANELLO DELLA RIGENERAZIONE**

Usa questo oggetto quando dovresti pescare una Carta Tesoro.

Puoi recuperare 1 HP invece di pescare una Carta Tesoro.

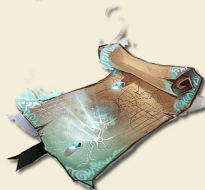


192/200

OGGETTO  
**PERGAMENA DEL TELETRASPORTO**

Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.

Scegli un qualsiasi numero di Eroi sulla tua tessera e piazzali su un'altra tessera.



Scarta questa carta dopo averla usata.

193/200

OGGETTO  
**ARNESI DEL LADRO**

Usa questo oggetto immediatamente.

Guadagni un bonus di +1 ai tiri per disabilitare le Trappole fintanto che questo oggetto è in gioco.



194/200

OGGETTO  
**BACCHETTA DEL TELETRASPORTO**

**Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe invece di attaccare.**

Scegli una tessera entro 1 tessera da te.  
Piazza ogni Mostro che si trova sulla  
tessera scelta, su una tessera entro 3  
tessere da te.



**Scarta questa carta dopo averla usata.**

195/200