

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 rimettile 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 rimettile 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.



Scarta questa carta dopo averla usata.

♣ 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