

OGGETTO  
**SPADA MAGICA +1**

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

**Gioca questa carta immediatamente.**

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



Valore: 1.000 oro

▲ 134/200

OGGETTO  
**SPADA MAGICA +2**

Quest'arma è stata forgiata usando gli antichi segreti dei nani.

**Gioca questa carta immediatamente.**

Guadagni un bonus di +2 ai tiri di attacco contro i Mostri adiacenti fintanto che quest'oggetto è in gioco.



Valore: 1.500 oro

▲ 135/200

OGGETTO  
**AMULETO DI PROTEZIONE**

Quest'amuleto magico deflette gli attacchi.

**Usala invece di attaccare.**

Guadagni un bonus di +1 alla CA finchè quest'oggetto è in gioco.



Valore: 1.000 oro

▲ 136/200

OGGETTO  
**SCUDO BENEDETTO**

La benedizione di Bahamut protegge te e i tuoi alleati.

**Gioca questa carta immediatamente.**

Tu e tutti gli Eroi sulla tua tessera guadagnate un bonus di +2 alla CA, finchè quest'oggetto è in gioco.



Valore: 2.000 oro

▲ 137/200

OGGETTO  
**STIVALI DELLA RAPIDITÀ**

Questi semplici stivali di cuoio ti fanno sentire i piedi più leggeri.

**Gioca questa carta immediatamente.**

Guadagni un bonus di +2 alla Velocità fintanto che quest'oggetto è in gioco.



Valore: 1.000 oro

▲ 138/200

OGGETTO  
**SCATOLA DI TRIBOLI**

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

**Gioca questa carta immediatamente.**

Piazza 3 segnalini Caltrop su 3 caselle qualsiasi della tua tessera.

Quando un Mostro viene piazzato su una casella con un segnalino Caltrop, rimuovi quel segnalino e infliggi 1 danno al Mostro.



**Scarta questa carta dopo averla usata.**

Valore: 1.000 oro

▲ 139/200

OGGETTO  
**BRACCIALI DELLA DIFESA**

Questi bracciali incantati assorbono il danno.

**Usali quando subisci danni.**

Riduci il danno dell'attacco di 1.



**Gira questa carta dopo averla usata.**

Valore: 1.000 oro

▲ 140/200

OGGETTO  
**BALESTRA DELLA VELOCITÀ**

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

**Usala durante la tua Fase Eroe.**

Invece di muovere, puoi attaccare un Mostro entro 1 tessera sparando rapidamente un dardo.



ATTACCO

DANNO

+4

1

Valore: 2.000 oro

▲ 141/200

OGGETTO  
**DENTE DI DRAGO**

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

**Gioca questa carta immediatamente.**

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

Se con un attacco ottieni un 19 o 20 naturale, infliggi +1 di danno con quell'attacco.



Valore: 1.500 oro

▲ 142/200

OGGETTO  
**MARTELLINO NANICO**

Questo martello è letale nelle mani di un duellante esperto.

**Gioca questa carta immediatamente.**

Guadagni un bonus di +1 ai tiri di attacco contro i Mostri adiacenti, finché quest'oggetto è in gioco.

Se scegli di non muoverti durante la tua Fase Eroe, questo bonus diventa di +3 fino al termine della tua Fase Eroe.



Valore: 1.500 oro

▲ 143/200

OGGETTO  
**MANTELLINO ELFICO**

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

**Usalo Prima di pescare una Carta Mostro durante la tua Fase Esplorazione.**

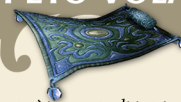
Il giocatore alla tua sinistra piazza quel Mostro al tuo posto.



Valore: 600 oro

▲ 144/200

OGGETTO  
**TAPPETO VOLANTE**



Questo tappeto è intessuto di intricati motivi e strane rune.

**Usalo durante la tua Fase Eroe.**

Piazza il segnalino Flying Carpet su qualunque tessera senza segnalini.

Invece di muovere, puoi muovere il segnalino Flying Carpet su qualsiasi tessera entro 1 tessera da quella in cui si trova. Qualunque Eroe che si trova sul segnalino Flying Carpet si muove insieme al tappeto.

Valore: 1.000 oro

145/200

OGGETTO  
**GUANTI DELL'OGRE**

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

**Gioca questa carta immediatamente.**

Infliggi +1 di danno quando colpisci un Mostro adiacente con quest'attacco, fintanto che quest'oggetto è in gioco.



Valore: 2.000 oro

▲ 146/200

OGGETTO  
**PORTAFORTUNA**

Un po' di fortuna per un lungo cammino.

**Usa quest'oggetto dopo qualsiasi lancio di dado.**

Ritira il dado.



**Scarta questa carta dopo averla usata.**

Valore: 600 oro

▲ 147/200

OGGETTO  
**PORTAFORTUNA**

Un po' di fortuna per un lungo cammino.

**Usa quest'oggetto dopo qualsiasi lancio di dado.**

Ritira il dado.



**Scarta questa carta dopo averla usata.**

Valore: 600 oro

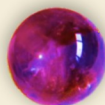
▲ 148/200

OGGETTO  
**PERLA DEL POTERE**

Questa Perla pulsa di un potere selvaggio.

**Usala Durante la tua Fase Eroe**

Puoi girare a faccia in su una carta potere od oggetto che hai utilizzato.



**Gira questa carta dopo averla usata.**

Valore: 2.000 oro

▲ 149/200

OGGETTO  
**POZIONE DI GUARIGIONE**

Una ferita grave svanisce come bevi questa pozione.

**Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.**

Tu o un Eroe adiacente recuperate 2 HP.



**Scartala dopo averla usata.**

Valore: 600 oro

150/200

OGGETTO  
**POZIONE DI GUARIGIONE**

Una ferita grave svanisce come bevi questa pozione.

**Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.**

Tu o un Eroe adiacente recuperate 2 HP.



**Scartala dopo averla usata.**

Valore: 600 oro

151/200

OGGETTO  
**POZIONE DI GUARIGIONE**

*Una ferita grave svanisce come bevi questa pozione.*

**Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.**

Tu o un Eroe adiacente recuperate 2 HP.



**Scartala dopo averla usata.**

Valore: 600 oro

152/200

OGGETTO  
**POZIONE DEL RECUPERO**

*Questo elisir libera la mente e purifica il corpo.*

**Usala in qualsiasi momento.**

Termina una Condizione che affligge il tuo Eroe o un Eroe adiacente.



**Scartala dopo averla usata.**

Valore: 300 oro

153/200

OGGETTO  
**POZIONE DEL RECUPERO**

*Questo elisir libera la mente e purifica il corpo.*

**Usala in qualsiasi momento.**

Termina una Condizione che affligge il tuo Eroe o un Eroe adiacente.



**Scartala dopo averla usata.**

Valore: 300 oro

154/200

OGGETTO  
**POZIONE DI RINGIOVAMENTO**

*Ti senti rilassato e rinfrescato dopo aver bevuto questa pozione.*

**Usa questo oggetto durante la tua Fase Eroe.**

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



**Scartala dopo averla usata.**

Valore: 1.000 oro

155/200

OGGETTO  
**POZIONE DELLA VELOCITÀ**

*Un'energia arcana ti dà un'immaturale agilità.*

**Usala durante la tua Fase Eroe**

Muoviti della tua velocità.



**Scartala dopo averla usata.**

Valore: 300 oro

156/200

OGGETTO  
**ANELLO DELLE STELLE**



*Fulmini di energia volano da quest'anello incantato.*

**Usalo durante la tua Fase Eroe.**

Attacca 1 Mostro entro 2 tessere da te. Questo attacco non conta come un'azione di attacco.

ATTACCO	DANNO
+8	1

**Gira questa carta dopo averla usata.**

Valore: 2.000 oro

157/200

OGGETTO  
**PERGAMENA DEL CONTROLLO DEI MOSTRI**



*Prendi temporaneamente il controllo di un tuo nemico.*

**Usala durante la tua Fase Eroe.**

Il Mostro non si attiva normalmente. Piazza invece il Mostro su qualunque casella entro 1 tessera da lui. Se è adiacente ad un altro Mostro, attacca quel Mostro.

ATTACCO	DANNO
+9	1

**Scarta questa carta dopo averla usata.**

Valore: 1.000 oro

158/200

OGGETTO  
**SCUDO DELLA PROTEZIONE**

*Questo scudo incantato ti garantisce una protezione magica.*

**Gioca questa carta immediatamente.**

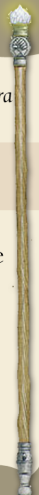
Guadagni un bonus di +2 alla CA fintanto che quest'oggetto è in gioco.



Valore: 1.000 oro

159/200

OGGETTO  
**BASTONE DEGLI ELEMENTI**



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

**Gioca questa carta immediatamente.**

Guadagni un bonus di +2 ai tiri di attacco quando attacchi Mostri che si trovano entro 1 tessera da te, finchè quest'oggetto è in gioco.

Valore: 1.500 oro

160/200

OGGETTO  
**ARNESI DEL LADRO**

*Piccoli grimaldelli e spadini sono organizzati in un astuccio di cuoio.*

**Usala invece di attaccare.**

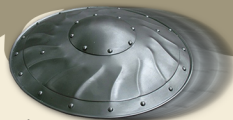
Guadagni un bonus di +4 ai tiri per disabilitare Trappole, finché questo oggetto è in gioco.



Valore: 1.500 oro

▲161/200

OGGETTO  
**SCUDO DA LANCIO**



*Lanci il tuo scudo contro un nemico vicino, dopo di che lo scudo ritorna disegnando un arco leggiadro.*

**Gioca questa carta immediatamente.**

Guadagni un bonus di +2 alla CA fintanto che quest'oggetto è in gioco. Attacca 1 Mostro entro 2 tessere da te. Quest'azione non conta come un azione di attacco.

ATTACCO	DANNO
+6	1

Valore: 2.000 oro

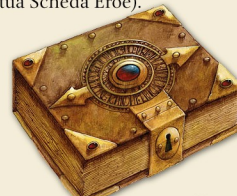
▲162/200

OGGETTO  
**TOMO DELL'ESPERIENZA**

*Studiando questo antico libro scopri tecniche ed abilità che non avresti mai immaginato possibili.*

**Usalo quando il tuo Eroe è di 1° livello.**

Il tuo Eroe diventa di 2° livello. (Gira la tua Scheda Eroe).



Valore: 1.500 oro

▲163/200

OGGETTO  
**SPADA VORPAL**

*Nulla è così affilato come il morso di una lama vorpal.*

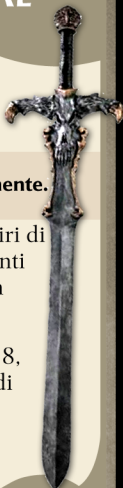
**Gioca questa carta immediatamente.**

Guadagni un bonus di +2 ai tiri di attacco contro i Mostri adiacenti fintanto che quest'oggetto è in gioco.

Se con un attacco ottieni un 18, 19 o 20 naturale, infliggi +1 di danno con quell'attacco.

Valore: 2.000 oro

▲164/200



OGGETTO  
**BACCHETTA DELLA PAURA**

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

**Usala invece di attaccare.**

Scegli una tessera entro 1 tessera da te. Piazza ogni Mostro su quella tessera fino a 2 tessere lontano da te.



**Gira questa carta dopo averla usata.**

Valore: 1.500 oro

▲165/200

OGGETTO  
**BACCHETTA DEL POLIMORFISMO**

*Questa bacchetta avvolge il tuo avversario 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 originale con questo nuovo.



**Gira questa carta dopo averla usata.**

Valore: 1.500 oro

▲166/200