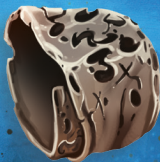


ANELLO DELL'AUDACIA



1



DIFESA: Spendi 1
per ottenere +2




ANELLO DEL TROLL



1




Spendi 1  per Curare 2
ogni Eroe sulla tua Tessera.

ANELLO DELL'OMBRA



1



ATTACCO: Spendi 1  per essere nell'Ombra per questo attacco.

ANELLO DEL POTERE



1




ATTACCO: Spendi 1
per ottenere +1



GUILE, IL TAVERNIERE



Gli altri Eroi nella Zona di
Guile ottengono **DIFESA: +1** 



SACCO DELL'ORO GNOMESCO



Durante la Fase della Città,
rimuovi questo oggetto
dal gioco al fine di usare
l'Artigiano gratuitamente.

ERBORISTA

Ottenere 1 Pozione di Salute oppure di Mana.

Ottenere 1 Pozione di Tenacia oppure di Forza dal mazzo delle carte oggetto Tesoro Comune.

2

3



AGENTE INFILTRATO

Risparmi la vita all'Agente,
che si unisce a te come
Compagno (prendi tutte le sue
carte). L'Agente non ha abilità.
Usa la sua carta del Livello
del Dungeon Attuale per
l'attacco e la difesa. La sua
Salute è equivalente a quella
di 1 Eroe. Possiede:
AZIONE: Muovere di
1 Zona 1 Orda in LdV
(*una volta per round*).

ABILITÀ SPECIALE

FAVORE DEL PORTATORE DI LUCE

Iniziare la Missione
con 1 segnalino Latore
di Vita extra.

Tutti gli Eroi ottengono:
COMBATTIMENTO 1 Ignora 1 

EFFETTO SPECIALE

ARMATURA DELLE OMBRE



(OMBRA) DIFESA: +1



RISOLUZIONE DEL
PORTATORE DI LUCE

Tutti gli Eroi ottengono:
(OMBRA) COMBATTIMENTO

1 :

1 

EFFETTO SPECIALE

VEDOVA NERA



5



3

ATTACCO A DISTANZA: +1

Se ottiene  al tiro, aggiunge 2 

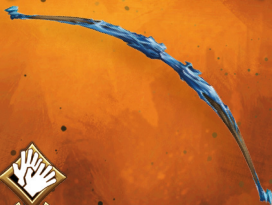


2



2

ARCO DI GHIACCIO




ATTACCO A DISTANZA 1 

Infliggi 1 



FORMULA DEI
FUOCHI D'ARTIFICIO

COMBATTIMENTO 1 
Puoi muovere il
Nemico di 1 Zona.

ABILITÀ SPECIALE

CACCIATORE DI TESTE





ATTACCO: Se uccidi un
Comandante o un Mostro
Errante, puoi effettuare
immediatamente 1 azione extra.



FUOCO DEL MASTINO INFERNALE

DIFESA:

Aggiungi 1  al Nemico attaccante. Risolvi tutti i  su di esso alla fine della sua attivazione.

ABILITÀ SPECIALE

BASTONE DA BATTAGLIA



ATTACCO 1 :

Infliggi 1 Ferita.

ATTACCO 1 : Cura 1.







AMULETO DEL MAGUS



3



Spendi 1  per tirare 2 
e infliggi Ferite pari al numero
di  a 1 Nemico entro gittata
 (una volta per round).

CORONA DEL RE



ATTACCO 1 : Ignora 1  per ogni oggetto del Re equipaggiato.

PRESENZA DELL'ANTENATO




AZIONE:

Ottieni 3  o Cura 3.

ABILITÀ SPECIALE


ELMO DEL CAVALIERE



ATTACCO: +1 , +1 ,
oppure +1  per ogni oggetto
del Cavaliere equipaggiato (*puoi
scegliere un dado diverso ogni volta*).

ARMATURA DEL RE



DIFESA: +1  per ogni
oggetto del Re equipaggiato.



ARMATURA DEL CAVALIERE



DIFESA 1  **:+1**  per ogni
oggetto del Cavaliere equipaggiato.



AMULETO DI PROTEZIONE








2 

Non puoi subire Ferite dai
Mostri Erranti al di fuori del
Combattimento.

DIFESA: 1 . Spendi 1 

MAZZA DEL RE




Può essere equipaggiata con
un oggetto  Quest'arma
conta anche come  e 
ATTACCO 1 : 1  per ogni
oggetto del Re equipaggiato.






SET COMPLETO DEL RE

Mentre possiedi tutti e
3 gli oggetti del Re:



Sei considerato in possesso
di 4 oggetti del Re
equipaggiati al fine delle
capacità dei tuoi oggetti.





ABILITÀ SPECIALE



SCUDO DEL CAVALIERE




Può essere equipaggiato
con un oggetto 

DIFESA 1 : Infliggi 1 Ferita
all'attaccante per ogni oggetto
del Cavaliere equipaggiato.






SET COMPLETO DEL CAVALIERE





Mentre possiedi tutti e 3
gli oggetti del Cavaliere:
Sei considerato in possesso
di 4 oggetti del Cavaliere
equipaggiati al fine delle
capacità dei tuoi oggetti.



ABILITÀ SPECIALE





AFFINITÀ CON I CRISTALLI

Puoi spendere 1  per evitare di subire Ferite e  dal tiro effettuato in una Zona di Cristalli.

ABILITÀ SPECIALE

VIANDANTE DELLA LAVA

Puoi spendere 1  per evitare di subire  quando termini la tua attivazione in una Zona di Lava.

ABILITÀ SPECIALE