

CARTA	TESTO	DESCRIZIONE	TRADUZIONE
ENVIRONMENT	SPIRIT OF DOOM Spettro di sventura	Uno spaventoso spettro si materializza nelle vicinanze recando presagi di morte imminente	***Se questa carta è già in gioco scartala. Questa carta rimane in gioco fino a che una nuova carta ambiente è pescata * quando un Eroe scarta una carta Tesoro, egli riceve 1 Danno.
ENVIRONMENT	MUSIC OF THE DAMNED Musica dei Dannati	Una musica spettrale di un organo riecheggia attraverso le cripte, propagandovi un brivido lungo la schiena	*** * Quando un Eroe deve piazzare un nuovo Mostro. Egli pesca 2 Carte Mostro e sceglie quello con maggiore esperienza. Piazza questo e scarta l'altro.
ENVIRONMENT	DEADLY SHADOWS Ombre mortali	Voci dall'oscurità sussurrano orripilanti misteri che riguardano i tuoi compagni	*** * Quando l' Eroe attivo termina il suo turno in una tessera dove è presente un altro Eroe , l'eroe attivo riceve 1 danno.
ENVIRONMENT	HAUNTED MISTS Nebbia infestata	Visioni di volti di avventurieri morti da molto tempo, intrappolati nella nebbia, riempiono la cripta	*** * I Mostri non morti guadagnano un bonus di +2 ai tiri di dado per attaccare
ENVIRONMENT	BLOOD FOG Nebbia insanguinata	Una mistica nebbia rossastra, ti scatena un profondo e malvagio istinto animale.	*** * Quando un Eroe o un mostro attacca e ottiene un lancio del dado con un valore naturale di 17 o più, il bersaglio dell'attacco riceve 1 danno addizionale
ENVIRONMENT	CRIPPLING MIASMA esalazione paralizzante	Un fetore orribile di putrefazione riempie l'aria.	*** * La velocità di ogni eroe è ridotta di 1 Gli eroi rallentati non subiscono la penalità
ENVIRONMENT	CACKLING SKULL Teschio schiamazzante	Un teschio di cristallo si libra nell' oscurità. La sua risata folle rende difficile la concentrazione	*** * Quando un Eroe usa un potere giornaliero o un potere di utilità riceve 1 danno
ENVIRONMENT	BAT SWARM Stormo di pipistrelli	Un orda di pipistrelli urlanti svolazzano attraverso le catacombe, oscurandoti la vista	*** * Quando un Eroe attacca un Mostro che non si trova nella sua stessa tessera, tira 2 volte il dado ed usa il lancio più basso.

CARTA	TESTO	DESCRIZIONE	TRADUZIONE
TRAP	DART TRAP Trappola di dardi	Un'impercettibile scatto di una piastrella sotto il tuo piede precede la raffica di dardi che fuoriescono dai muri **** Invece di attaccare, un Eroe sul tasello con la trappola può disinnescarla DISINNESCO: OTTIENI UN +10 CON IL DADO	*** Piazza il segnalino trappola di dardi sulla tessera dell' Eroe attivo Se questa tessera già contiene un segnalino scarta questa carta e pesca una nuova carta incontro. * Innesca la trappola durante la tua fase Malvagio. Attacca ogni Eroe presente nella tessera
TRAP	CROSSBOW TURRET Torretta con Balestra	Due torrette blindate munite di balestra spuntano dai muri per tempestarvi di frecce! **** DISINNESCO	*** * Innesca la trappola durante la tua fase Malvagio : attacca ogni Eroe entro una tessera di distanza da questa trappola
TRAP	SLIDING WALLS Pareti scorrevoli	Odi il crepitare della pietra contro pietra ti ritrovi con i muri che ti separano dai tuoi compagni **** DISINNESCO	*** * Innesca la trappola durante la tua fase Malvagio: Lancia il dado per ogni Eroe su questa tessera e piazza quell'eroe in una tessera entro una tessera di distanza da questa trappola nella direzione indicata dal segnalino pareti scorrevoli Se la direzione tirata è un muro o una tessera inesplorata, l'eroe subisce 1 danno e rimane su questa tessera
TRAP	ALARM Allarme	Un fracasso lontano di campane riecheggia nelle cripte, facendo fuoriuscire i mostri dai loro covi per attaccare! **** DISINNESCO	*** * Innesca la trappola durante la tua fase Malvagio Piazza un nuovo Mostro sul bordo inesplorato che si trova più vicino al segnalino allarme
TRAP	FIRE TRAP Trappola di fuoco	Getti di fuoco erruttano dalle pareti e dal soffitto avvolgendovi. **** DISINNESCO	*** *Innesca la trappola durante la tua fase Malvagio. Ogni Eroe su questa tessera riceve 2 danni.
TRAP	CRUSHING WALLS Pareti schiaccianti	Le pareti scorrono l'una verso l'altra, schiacciandovi tra loro. **** DISINNESCO	**** * Innesca la trappola durante la tua fase Malvagio. Attacca ogni Eroe su questa tessera
TRAP	SPEAR GAUNTLET Lancia accuminata	Delle lance fuoriescono dal terreno, trafiggendovi! **** DISINNESCO	**** *Innesca la trappola durante la tua fase Malvagio. Attacca ogni Eroe a distanza di una tessera dalla trappola.

CARTA	TESTO	DESCRIZIONE	TRADUZIONE
EVENT -ATTACK	PROWLING GHOST Anima vagante	Le anime degli avventurieri passati infestano questa sala. I loro gridi di dolore ti spingono verso le profondità delle segrete. *** SCARTA LA CARTA	Attacca l'eroe attivo Dopo l'attacco , pesca una tessera dal fondo del mazzo tessere Dungeon Piazza questa nuova tessera adiacente al bordo inesplorato della tessera più vicina all' Eroe attivo. Poi piazza un nuovo mostro su questa nuova tessera e sposta in essa l'Eroe attivo.
EVENT -ATTACK	KING TOMESCU'S Portale del re Tomescu	Precipiti attraverso un misterioso portale , riapparendo altrove nelle cripte ricoperto di ferite *** SCARTA LA CARTA	Attacca l' Eroe attivo per 3 volte. Rimuovi l' Eroe attivo dalla sua tessera. All' inizio della sua prossima fase Eroe piazzalo su una qualsiasi tessera.
EVENT -ATTACK	STRAHD ATTACKS! Attacchi di Strahd!	Strahd emerge dall'oscurità e lancia una palla di fuoco incandescente dalle sue mani aperte. Appena esplode, scompare nelle tenebre. *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni Eroe ad una distanza di 1 tessera dall' Eroe attivo
EVENT -ATTACK	GREEN SLIME Melma verdastra	Un orrendo grumo di melma verdastra scende dal soffitto *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni Eroe presente sulla tessera dell' Eroe attivo. Se l' eroe attivo è colpito dall 'attacco egli scarta una carta tesoro a caso.
EVENT -ATTACK	HANDS OF THE DEAD Mani dei morti	Delle mani mozzate avanzano lentamente dal suolo e vi afferrano improvvisamente. *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni Eroe presente sulla tessera dell' Eroe attivo. Se un Eroe è colpito dall'attacco, egli è rallentato.
EVENT -ATTACK	PATRINA VELIKOVNA	L' immagine spettrale di una fanciulla elfica, appare innanzi a voi. Ella vi sorride per un momento prima di dar vita ad un urlo agghiacciante *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni eroe Dopo l'attacco, piazza ogni Mostro che non è presente nella stessa Tessera dell'Eroe ad 1 tessera di distanza dal piu vicino Eroe

CARTA	TESTO	DESCRIZIONE	TRADUZIONE
EVENT -ATTACK	ANIMATED ARMOR Armatura animata	Una serie di armature balzano fuori dalle loro buie alcove per attaccarvi. *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni eroe presente sulla tessera dell' Eroe attivo
EVENT -ATTACK	CHOKING FOG Nebbia soffocante	Un acre fumo giallo satura la cripta causandovi soffocamento e tosse. *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni eroe presente sulla tessera dell' Eroe attivo
EVENT -ATTACK	CIRCLE OF DEATH Anello della morte	Un'onda indistinta e vigorosa nasce dal centro della stanza, risucchiando energia vitale. *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni eroe presente sulla tessera dell' Eroe attivo Ogni mostro non morto presente sulla tessera dell' Eroe attivo recupera un punto vita
EVENT -ATTACK	GRAY OOZE Pozza oscura	Una sostanza organica emerge da una pozza oscura dal terreno e ti attacca. *** SCARTA LA CARTA	Attacca l' Eroe attivo Se l' eroe attivo è colpito dall 'attacco egli scarta una carta tesoro a caso.
EVENT -ATTACK	HOWLING GHOST Spirito piangente	Uno spirito femminile di una bella donna dai capelli fluttuanti, compare dalle tenebre, il suo lamento angoscioso vi costringe a retrocedere. *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni eroe presente sulla tessera dell' Eroe attivo Se un Eroe è colpito da questo attacco può girare a faccia in giù una carta potere giornaliero non utilizzata per poter evitare questo danno
EVENT -ATTACK	ICY CORRIDOR Corridoio ghiacciato	Un sottile strato di ghiaccio rende difficoltoso trovare un punto d'appoggio. *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni eroe presente sulla tessera dell' Eroe attivo Dopo l'attacco sposta ogni Eroe presente sulla tessera dell' Eroe attivo entro 1 tessera da quello dell'eroe attivo. (gli eroi possono essere posti su tessere differenti)
EVENT -ATTACK	SPIDER WEBS Ragnatele	Centinaia di minuscoli ragni avanzano attraverso il soffitto, producendo una folta massa di ragnatele verso di te. *** SCARTA LA CARTA	Attacca l' Eroe attivo.

CARTA	TESTO	DESCRIZIONE	TRADUZIONE
EVENT	BUBBLING CAULDRON Calderone borbottante	I mostri attorno a te avanzano, attratti da un ripugnante odore che arriva da un calderone che bolle.	Avvicina ogni mostro di 1 tessera all' Eroe attivo
EVENT	CORNER OF YOUR EYE Coda dell'occhio	Scruti qualcosa che si sta muovendo nell'oscurità.	Posiziona l' Eroe attivo su una tessera adiacente e lancia il dado 1-15 Piazza un nuovo mostro sulla tessera dell' Eroe attivo 16-20 uno spirito amichevole ti aiuta capovolgi un potere già utilizzato
EVENT	COWARDLY FLIGHT Fuga vigliacca	Un mostro fugge da voi per cercare aiuto.	Pesca una nuova tessera dungeon dal fondo della pila e mettila vicino al bordo inesplorato della tessera eroe attivo. Sposta su di essa il mostro più vicino all' EroeA. Aggiungi un nuovo mostro su questa tessera
EVENT	CYRUS BELVIEW	Un uomo dall'aspetto desolato e maligno con abiti lacerati, sorride a voi con denti ingialliti. "Il padrone ha detto che aspettavamo ospiti, consentitemi di accompagnarvi nelle vostre stanze."	Pesca una nuova tessera dungeon dal fondo della pila e mettila in un qualsiasi bordo inesplorato di una tessera in gioco. Sposta su di essa l'eroe attivo. Inserire su di essa 2 nuovi mostri. Ogni altro eroe può essere piazzato su questa nuova tessera.
EVENT	FRENZY Delirio	I mostri intorno a te urlano con rabbia.	Ogni Mostro che controlli si attiva 2 volte nella fase malvagio
EVENT	GHOST OF PRINCEL AURIEL Fantasma del principe Auriel	Un fantasma si materializza nel corridoio innanzi a te: le sue spaventose fattezze ti raggelano dal terrore.	Capovolgi uno dei tuoi poteri non utilizzati se non disponi di poteri inutilizzati ricevi 1 danno
EVENT	HOWL OF THE WOLF Ululato del lupo	Un ululato lontano di un lupo riecheggia attraverso le segrete, causando un latrare di mostri attorno a voi come risposta.	Scegli un mostro presente su una tessera Eroe quel mostro si attiva immediatamente
EVENT	ILLUSIONARY TRICK Trucco illusionario	Anche gli allettati non sono sempre quello che vogliono farci credere di essere!	L'Eroe attivo scambia la sua posizione con il mostro più lontano da lui
EVENT	LIEF LIPSIEGE	Un vecchio uomo pieno di rughe, vestito come uno scrivano, fuoriesce dall'oscurità. "Io sorveglio il tesoro del padrone. Ci provo. Alle volte però sono distratto."	Tira il dado per distrarre Lief 1-10 Lief si spaventa e chiama i mostri. Inserirne uno nella tessera Eroe A. 11-20 Pesca una carta tesoro.
EVENT	MISTS OF TERROR Foschia degli incubi	Udite un canto sussurrante, una foschia bianca si diffonde nelle cripte. L'aria ha un cattivo odore, raccapriccianti timori si radicano in voi.	Tirate il dado per ogni Eroe Con un risultato di 1-5 l' Eroe riceve 1 danno ed è immobilizzato
EVENT	NEGLECTED PASSAGE Luogo dimenticato	Hai guardato in fondo a quel salone?	Se la tessera start non è in gioco scarta questa carta e prendi un nuovo incontro. Pesca una nuova tessera dungeon dal fondo della pila e piazzala vicino al bordo inesplorato di una tessera che è più vicina a quella start. Metti su di essa un nuovo Mostro ma non pescare un altro incontro
EVENT	OVERRUN Devastazione	Mostri caricano da tutte le direzioni!	Ogni Eroe riceve un danno per ogni mostro che controlla
EVENT	OVERWHELMING TERROR Terrore travolgente	Una cacofonia di strilli e urla si levano a voi, fuggite in preda al terrore.	Se la tessera Start non è in gioco scarta la carta e pescane una nuova. Altrimenti avvicina ogni Eroe 2 tessere più vicino alla tessera start Se è presente un mostro in essa l' eroe è rallentato
EVENT	PASSAGE OF TIME Tempo che passa	L'aria viziata nelle cripte di Strahd indeboliscono la tua energia e quella dei tuoi compagni.	Ogni Eroe riceve 1 danno

CARTA	TESTO	DESCRIZIONE	TRADUZIONE
EVENT	PROWLING SPIRITS Spiriti vagabondi	Gelide, spettrali mani ti stringono. Prima che tu possa reagire, uno dei tuoi oggetti è andato perso.	Scarta una carta tesoro a tua scelta.
EVENT	REINFORCEMENTS Rinforzi	Il costante avanzare dei servitori di Strahd, non vi da il tempo di riposarvi.	Scegli L'eroe che controlla meno mostri egli deve piazzarne uno nuovo su una qualsiasi tessera con un lato inesplorato
EVENT	SECRET DOOR Porta segreta	Una sezione del muro di pietra scorre da una parte, rivelando una stanza nascosta.	Pesca una nuova tessera dungeon dal fondo della pila e mettila sul lato inesplorato della tessera più vicina all' Eroe attivo. Aggiungi poi un nuovo mostro Non pescare un nuovo incontro.
EVENT	SPIRIT OF DOOM Spirito di sventura	L'intera cripta trema, come se una qualche gigantesca creatura si stesse muovendo nelle profondità inferiori.	Ogni Eroe può immediatamente spostarsi (in base alla sua velocità) dopo il movimento ogni Eroe che si ferma su 1 Tessera senza Mostri riceve 1 danno.
EVENT	STRAHD'S HUNGER Brama di Strahd	Una vertigine vi assale mentre sentite i passi di Strahd nell'ombra. La sua volontà vi schiaccia, ride mentre ritorna nelle tenebre.	Scegli l' Eroe con i maggior punti vita rimasti. Egli riceve 1 danno ed è immobilizzato.
EVENT	STRAHD'S MINIOS Servitori di Strahd	Strahd esce dall'oscurità e lancia un incantesimo	Posiziona l'Eroe attivo e i 2 mostri più vicini ad esso sulla tessera più lontana . Se ci sono meno di 2 mostri in gioco pescane un altro.
EVENT	STRAHD'S TRICK Inganno di Strahd	La tua mente vacilla dopo che Strhad ha lanciato un maleficio su di te. I tuoi amici diventano nemici e i tuoi nemici diventano amici.	Sposta l'Eroe attivo di 1 tessera, verso quella che contiene il maggior numero di mostri. Se nessuna tessera a distanza 1 ha mostri, ricevi 1 danno
EVENT	STRAHD'S WISHPERS Sussurro di Strahd	La voce di Strahd domina la tua mente, con prepotenza, ti rivolti contro i tuoi compagni.	Sposta l'Eroe attivo vicino al compagno più vicino. L'Eroe attivo attacca il suo compagno con un potere di volontà
EVENT	SUMMONING CIRCLE Cerchio della convocazione	Un avventato passo falso sconvolge una runa magica liberando un'orrida creatura.	Inserisci un nuovo mostro adiacente all' Eroe attivo.
EVENT	TELEPORT GLYPH Glifo di trasporto	Un simbolo arcano lampeggia ai tuoi piedi, svanisci nel nulla.	Sposta l' Eroe attivo ed ogni mostro contenuto nella sua tessera, nella tessera del dungeon più lontana da essa.
EVENT	TREASURE CHEST Cassa del tesoro	Ritrovi un antico scrigno con una serratura arrugginita	Apri lo scrigno e tira 1 dado 1-10 ricevi 2 danni 11-15 1 danno e pesca una carta tesoro 16-20 Pesca 1 carta Tesoro
EVENT	VOICE OF THE MASTER Voce del padrone	La voce di Strahd echeggia attraverso le catacombe. "Uccideteli miei servitori." I mostri intorno a voi avanzano con impeto per aggredirvi.	Partendo dall 'Eroe alla tua sinistra ognuno attiva 1 dei mostri che controlla. Il primo Eroe che non può attivare nessun mostro, pesca 1 nuovo mostro e lo piazza su una qualsiasi tessera
CARTA	TESTO	DESCRIZIONE	TRADUZIONE
EVENT -ATTACK	AMBUSH! Imboscata!	Una massiccia trappola cade dal soffitto mentre i mostri vi stringono da tutte le parti. *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni eroe sopra la tessera dell'eroe attivo. Piazza un nuovo mostro sulla tessera dell'eroe attivo.
EVENT -ATTACK	AMBUSH! Imboscata!	Una massiccia trappola cade dal soffitto mentre i mostri vi stringono da tutte le parti. *** SCARTA LA CARTA	Attacca ogni eroe sopra la tessera dell'eroe attivo.