

## Diavoletto Kamikaze



*"Eh eh! Guarda quel piccoletto. Cosa pensi che abbia in quella bisaccia?"*

**Paga 1 Diavoletto. Il primo avventuriero subisce 3 danni. Tutti gli altri subiscono 1 danno.**

## Botola



*"È scomparso!"  
"Come avrà fatto?"  
"Zitti e passatemi una corda..."*

**Il primo avventuriero subisce 2 danni. Salta la fase di Fatica e Conquista per questo round.**

## Catapulta Mostruosa



*"Guarda...  
Un troll volante!"*

**Rimuovi un mostro dal gioco (anche un mostro messo K.O.). Un avventuriero a tua scelta subisce 4 danni. (Se è un mostro grosso, assumibile solo nel Secondo Anno i danni inflitti sono 6).**

## Pietra Rotolante



*"Sì, ho sentito un rombo, ma penso che sia normale nel sottosuolo."*

**Il primo avventuriero subisce 3 danni. (nel secondo anno, 4 danni).**

## Pendolo



*"Attenzione a questo cavotese, io ci sono appena passato sopra...  
Hey, dove sei finito??"*

**Il secondo avventuriero subisce 3 danni. (nel secondo anno, 4 danni).**

## Chiodi Arrugginiti



*"Obi... obi... obi! Avremmo dovuto bendare queste ferite!"*

**Ogni avventuriero che ha subito almeno 1 danno riceve 1 danno aggiuntivo. Salta la fase di Fatica e Conquista.**

## Bomba Puzzolente



*"Bleah... che puzza..."  
"Avete notato che sta anche ticchettando?"*

**Il primo avventuriero si sposta in fondo alla fila (eccetto se si tratta di un paladino). Quindi, il nuovo primo avventuriero subisce 2 danni (3 danni nel Secondo Anno).**

## Anello Maledetto



*"Io l'ho visto prima!"  
"Ma io l'ho preso per primo!"  
"Beh, io ho l'ascia più grande!"*

**Paga 1 Oro. Ciascun avventuriero subisce 1 danno. Salta la fase di Fatica e Conquista in questo round.**

## Enigma



*"Eccone un altro: Se lo perdi, ce l'hai e se lo trovi...  
Aaaargh!"*

**Gli effetti del Bardo sono cancellati per questo round. Ciascun guerriero e ciascun ladro subisce 1 danno. Se non ci sono maghi o chierici, salta la fase di Fatica e Conquista.**





## Pestilenza



*"Non può essere una pestilenza. Nessuno userebbe una pestilenza. Nemmeno un Dungeon Lord".*

**Non puoi usare mostri insieme a questa trappola. Ciascun avventuriero subisce 2 danni. Offerti 1 Punto Malvagità e una lettera di Riciamo dal Ministro (conta -3 nel calcolo del punteggio).**

## Dardo Anti-Magia



*"Abracadabra! Hem... babracadable! Bleah".*

**Infliggi 1 danno ad un avventuriero a tua scelta. Se si tratta di un mago, il gruppo non può lanciare magie durante questo turno. Se è un chierico, salta la fase di Guarigione.**

## Muro di Fuoco



*"Ah! Ci correremo proprio attraverso! Obi!"  
"Obi!" "Obiobiobi!!!"*

**Ciascun avventuriero subisce 1 danno. L'ultimo subisce 1 danno ulteriore.**

## Dardo Avvelenato



*"Sto bene.  
È solo un graffio".*

**Infliggi 1 danno ad un avventuriero a tua scelta. Alla fine del round (dopo la fase di Conquista) l'avventuriero scelto subisce 2 danni che non possono essere prevenuti dai fardi.**

## Carne Avvelenata



*"Obi ragazzi! Pollo in salsa di funghi! Ed è proprio qui sul pavimento!"*

**Paga 1 Cibo (2 Cibi al Secondo Anno). Il primo avventuriero subisce tanti danni quanti sono i suoi punti vita.**

## Dardo della Follia



*"Divertente, la tua bocca sta schiumando... Obi, smettila di"*

**Un avventuriero a tua scelta subisce 1 danno. Se non muore, infliggi un danno pari alla metà dei suoi punti vita massimi (arrotondati per difetto) all'avventuriero davanti a lui. (1 previene l'effetto del dardo).**







## Appropriazione Indebita

Ogni giocatore perde metà del suo oro (arrotondato per difetto).

## Terremoto

Ogni giocatore deve scartare due tunnel o stanze non conquistate.  
Il Dungeon deve restare collegato.

## Invidia del Titolo

Essegnate i titoli, come nel punteggio finale (ma senza guadagnare punti).  
Ogni giocatore ottiene 1 Malvagità per ogni titolo esclusivo che ha.



## Campagna Diffamatoria

Sul Cafinometro: ogni giocatore sopra la casella del Paladino guadagna 1 malvagità, ogni giocatore sotto la casella del paladino ma sopra la casella iniziale guadagna 2 malvagità, ogni giocatore al di sotto della casella di partenza guadagna 3 malvagità.

## Danza Macabra

Ogni giocatore guadagna 1 Malvagità per ogni mostro o (fantasma) che possiede.



## Cassa Extra

Ogni giocatore deve, per ogni stanza non conquistata, pagare 1 oro o perdere quella stanza. (Se stanze perse sono rimpiazzate con i tunnel).



## Eroi Impazienti

Quando assegni un avventuriero in questo round: se ricevi un bardo o un chierico guadagni 2 Malvagità, se prendi un mago o un ladro devi scartare 2 oggetti (oro, cibo o frappe) a tua scelta, se ricevi un guerriero viene conquistato il fessello più vicino all'entrata del tuo Dungeon e perdi 1 Malvagità.



## Ratti

Ogni giocatore perde metà del suo cibo (arrotondato per difetto).



## Diserzione

Ogni giocatore perde tutti i diavoletti che non hanno lavorato in questo round.








## Direttive Ambigue

Quando questa carta viene rivelata, scopri altre 3 carte Evento Speciale. Quando si affronterà l'evento, sceglينه uno a caso e risolvilo. Scarta gli altri due. Poi il Ministero dona 1 oro ad ogni giocatore per l'inconveniente.



## Visita del VSP

Ogni giocatore deve pagare 2 Elfi o perdere 3 Punti Vittoria per ogni cibo non pagato.



## Negozio Animaletti

3 tuoi diavoletti hanno ricevuto un invito a lavorare nel negozio Animaletti dei loro parenti, l'unico in città. Ogni giocatore perde 1 diavoletto, più un diavoletto per ogni cubetto più in alto del suo nel Cattivometro. (3 diavoletti hanno meno paura di lasciare i Dungeon Lord più buoni).



## Ragazze, sono tornate!

Il gioco passa immediatamente alla variante "Tre Paladini" (vedi regolamento). Il giocatore più malvagio sotto la casella del paladino nel Cattivometro è considerato come se avesse superato il limite quando si risolve questa carta (in caso di parità quello più a sinistra del giocatore iniziale).



## Caccia alle Streghe

Ogni giocatore deve scartare un mostro (non un fantasma) o guadagnare 3 Malvagità. 3 giocatori che scartano una strega perdono 1 Malvagità.



## Mostri in Sciopero!

Ogni mostro e fantasma reclama una parte della sua paga (a scelta del giocatore). Quelli che non vengono pagati vanno girati a faccia in giù e non potranno essere usati in questo anno (ma dovranno essere comunque pagati nel giorno di paga).



## Per i Dungeon nei Paesi in via di Sviluppo

Ogni giocatore simultaneamente e segretamente prende in mano una quantità del suo oro. Tutti i giocatori perdono quell'oro. Quello che ne perde di meno guadagna 3 malvagità. In caso di parità quei giocatori guadagnano 2 Malvagità.



## Un esploratore all'entrata

Scarta immediatamente una trappola per catturarlo, oppure il tuo Dungeon viene esplorato; durante i combattimenti di questo anno la fatica sulle carte combattimento viene dimezzata (per difetto). Evidenzia tutti i Dungeon esplorati con un cibo sullo spazio fatica.



## Servitore in Ferie

Nel round in cui questo evento viene preparato, un qualsiasi servitore che non abbia eseguito un ordine può essere mandato temporaneamente al lago (tabellone progresso) invece di essere messo sulla Carta Ordine non eseguito. Quando questo evento viene risolto i giocatori con un solo servitore al lago guadagnano 1 Malvagità. 3 giocatori senza servitori al lago guadagnano 3 Malvagità.





## Punteggio

- Punti Vittoria Animaletti ?
- Animaletti non usati +1
- Mostri (non Fantasmi) +1
- Stanze non conquistate (Non Effittate) +2
- Avventurieri Imprigionati +2
- Paladini Imprigionati +5  
(+4 per l'elfo, +6 per il nano)
- Tessere dungeon Conquistate -2  
(Comprese quelle Effittate)
- Punti Vittoria Stanze ?
- Tasse Non Pagate -3
-  Titoli Esclusivi +3  
(o +2 in partite a 2 giocatori)
- Titoli Condivisi +2  
(o +1 in partite a 2 giocatori)

## Punteggio

- Punti Vittoria Animaletti ?
- Animaletti non usati +1
- Mostri (non Fantasmi) +1
- Stanze non conquistate (Non Effittate) +2
- Avventurieri Imprigionati +2
- Paladini Imprigionati +5  
(+4 per l'elfo, +6 per il nano)
- Tessere dungeon Conquistate -2  
(Comprese quelle Effittate)
- Punti Vittoria Stanze ?
- Tasse Non Pagate -3
-  Titoli Esclusivi +3  
(o +2 in partite a 2 giocatori)
- Titoli Condivisi +2  
(o +1 in partite a 2 giocatori)

## Punteggio


- Punti Vittoria Animaletti ?
- Animaletti non usati +1
- Mostri (non Fantasmi) +1
- Stanze non conquistate (Non Effittate) +2
- Avventurieri Imprigionati +2
- Paladini Imprigionati +5  
(+4 per l'elfo, +6 per il nano)
- Tessere dungeon Conquistate -2  
(Comprese quelle Effittate)
- Punti Vittoria Stanze ?
- Tasse Non Pagate -3
-  Titoli Esclusivi +3  
(o +2 in partite a 2 giocatori)
- Titoli Condivisi +2  
(o +1 in partite a 2 giocatori)

## Punteggio

- Punti Vittoria Animaletti ?
- Animaletti non usati +1
- Mostri (non Fantasmi) +1
- Stanze non conquistate (Non Effittate) +2
- Avventurieri Imprigionati +2
- Paladini Imprigionati +5  
(+4 per l'elfo, +6 per il nano)
- Tessere dungeon Conquistate -2  
(Comprese quelle Effittate)
- Punti Vittoria Stanze ?
- Tasse Non Pagate -3
-  Titoli Esclusivi +3  
(o +2 in partite a 2 giocatori)
- Titoli Condivisi +2  
(o +1 in partite a 2 giocatori)

## Titoli

- Il Signore delle gesta oscure**  
Il più alto nel Cattivometro
- Il Signore delle Sale**  
Maggioranza di stanze (conquistate e non)
- Il Signore dei Tunnel**  
Maggioranza di tunnel (conquistati e non)
- Il Signore dei Mostri**  
Maggioranza di mostri (non fantasmi)
- Il Signore dei Diavoletti**  
Maggioranza di Diavoletti (non i Troll)
- Il Signore delle Ricchezze**  
Maggioranza di cibo, oro e trappole inutilizzate
- Il Signore della Battaglia**  
Minoranza di tessere dungeon conquistate



## Titoli

- Il Signore delle gesta oscure**  
Il più alto nel Cattivometro
- Il Signore delle Sale**  
Maggioranza di stanze (conquistate e non)
- Il Signore dei Tunnel**  
Maggioranza di tunnel (conquistati e non)
- Il Signore dei Mostri**  
Maggioranza di mostri (non fantasmi)
- Il Signore dei Diavoletti**  
Maggioranza di Diavoletti (non i Troll)
- Il Signore delle Ricchezze**  
Maggioranza di cibo, oro e trappole inutilizzate
- Il Signore della Battaglia**  
Minoranza di tessere dungeon conquistate



## Titoli

- Il Signore delle gesta oscure**  
Il più alto nel Cattivometro
- Il Signore delle Sale**  
Maggioranza di stanze (conquistate e non)
- Il Signore dei Tunnel**  
Maggioranza di tunnel (conquistati e non)
- Il Signore dei Mostri**  
Maggioranza di mostri (non fantasmi)
- Il Signore dei Diavoletti**  
Maggioranza di Diavoletti (non i Troll)
- Il Signore delle Ricchezze**  
Maggioranza di cibo, oro e trappole inutilizzate
- Il Signore della Battaglia**  
Minoranza di tessere dungeon conquistate



## Titoli

- Il Signore delle gesta oscure**  
Il più alto nel Cattivometro
- Il Signore delle Sale**  
Maggioranza di stanze (conquistate e non)
- Il Signore dei Tunnel**  
Maggioranza di tunnel (conquistati e non)
- Il Signore dei Mostri**  
Maggioranza di mostri (non fantasmi)
- Il Signore dei Diavoletti**  
Maggioranza di Diavoletti (non i Troll)
- Il Signore delle Ricchezze**  
Maggioranza di cibo, oro e trappole inutilizzate
- Il Signore della Battaglia**  
Minoranza di tessere dungeon conquistate

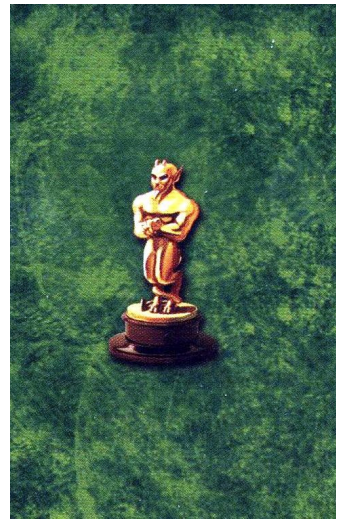
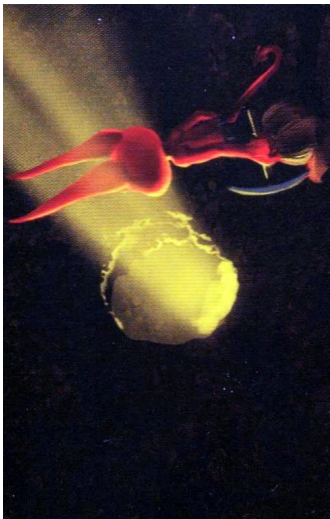
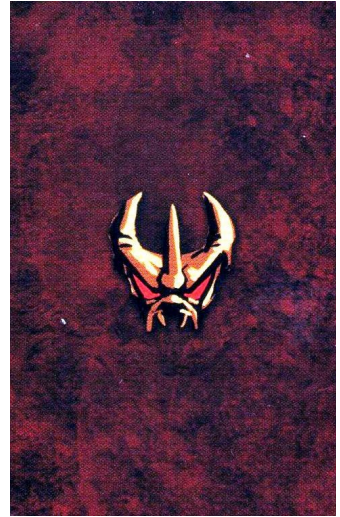
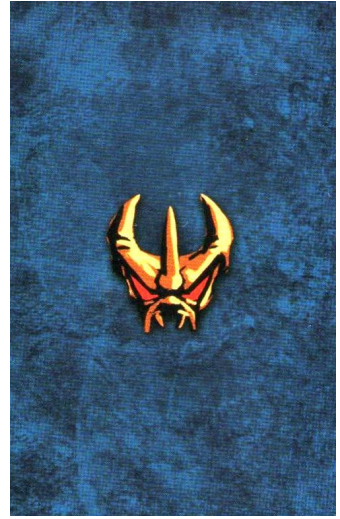
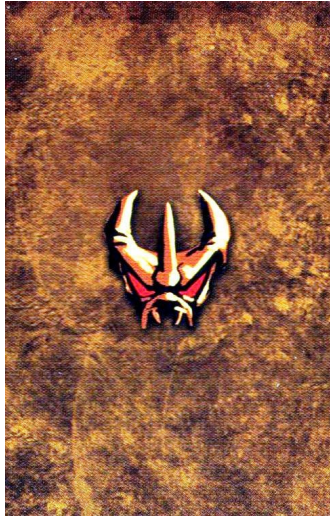


## Dungeon Tradizionale

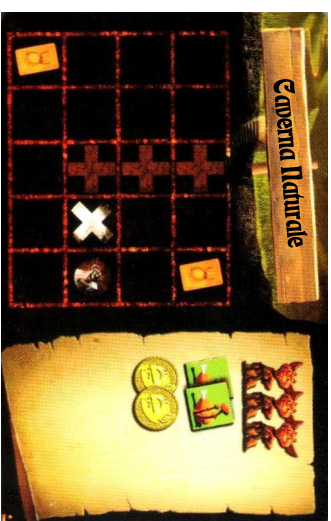
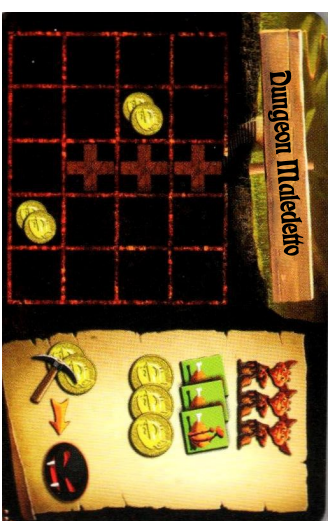
Ella fine del gioco:



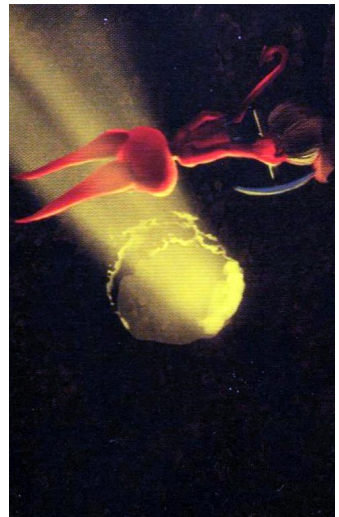
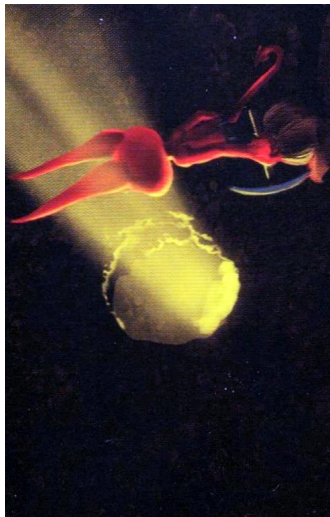
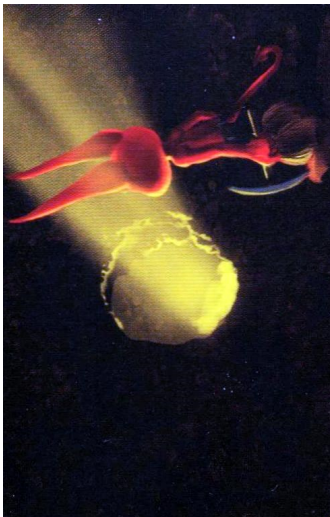
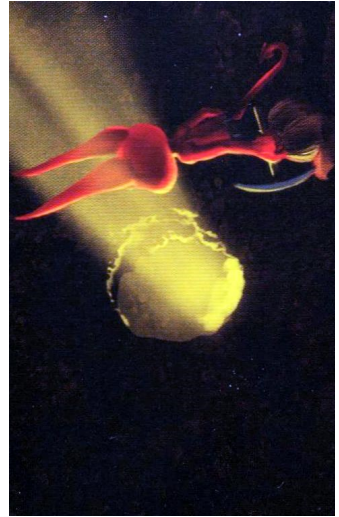
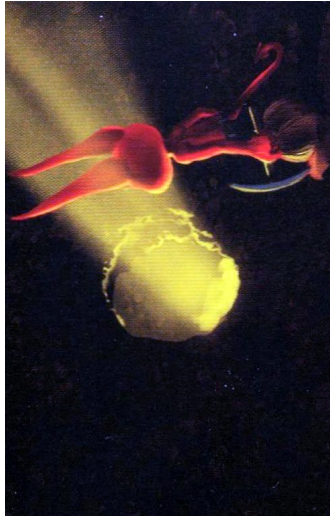
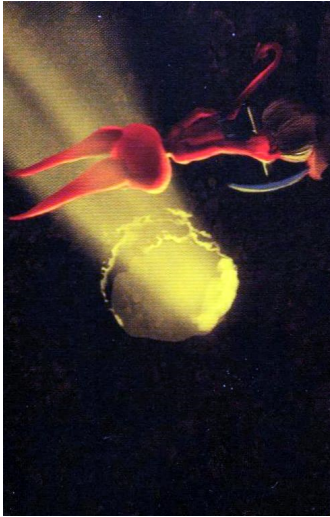
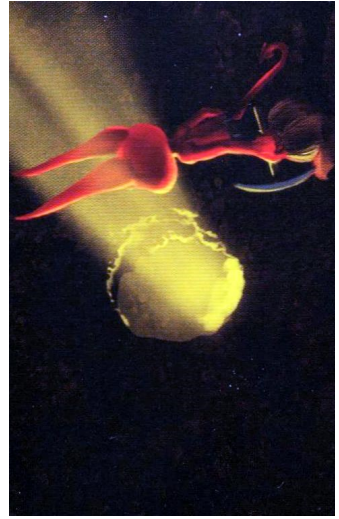
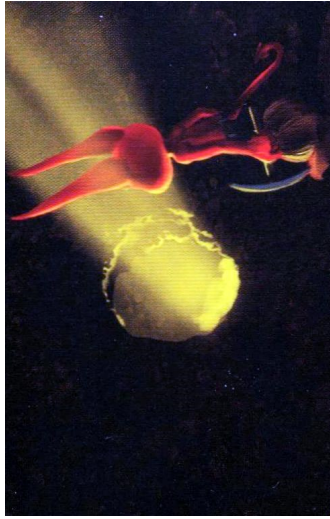
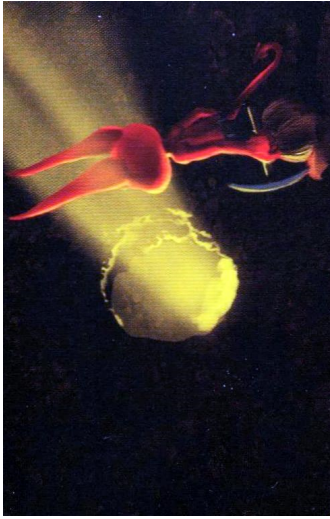




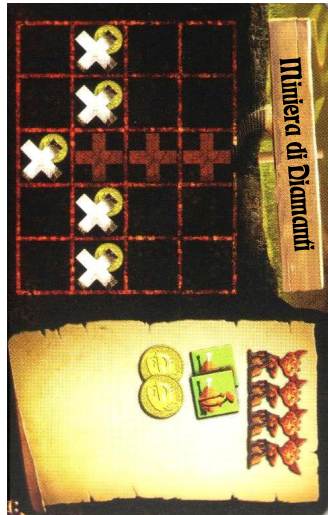












## Schiocchino

**Snap!**

All'inizio di un round di combattimento: elimina il primo avventuriero se ha esattamente due punti ferita rimanenti.

## Pelosoletto

**Elhth... un ragno!**

Fase Trappole del Combattimento: le del gruppo vengono dimezzate, arrotondando per difetto.

## Veggent-ale

**Il potere del Terzo Occhio**

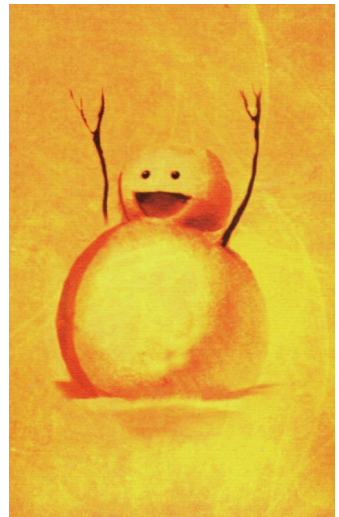
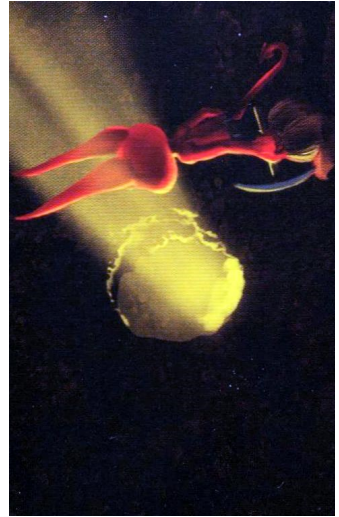
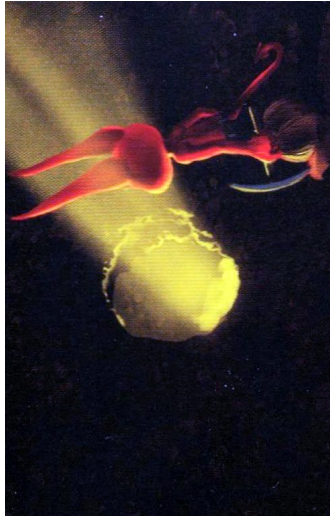
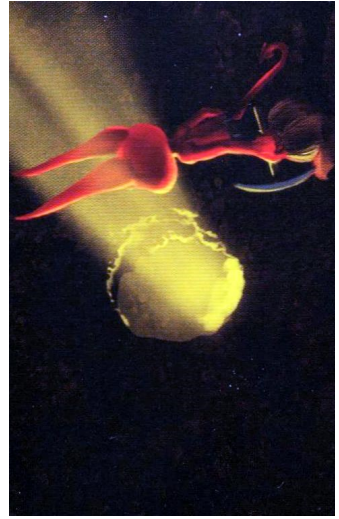
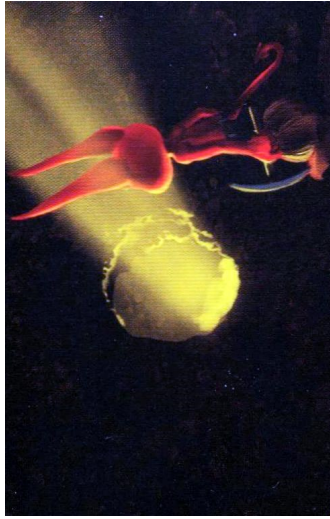
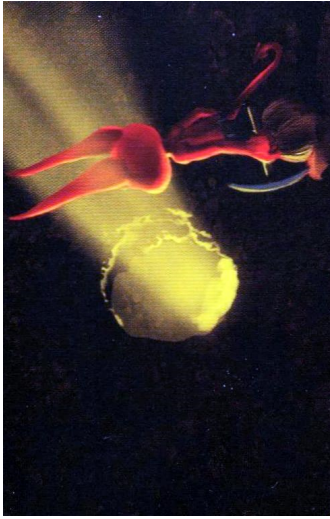
Durante il Combattimento di un anno: prima di ogni round, guarda la carta combattimento corrente.

## Coniglietto Mannaro

**Grande, Brutto e Denti Appuntiti**

Fase Mostri (e Fantasmi) del Combattimento: il primo avventuriero subisce 1 danno (2 danni se è un paladino).







## Dunguino



### Mascotte del Dungeon

**Punteggio:**  
Ottieni 2 punti aggiuntivi per ogni Stanza di Punti che ti ha fruttato almeno 1 punto.

## Isusertofarda



### Flagello di...

**Punteggio:**  
Ottieni 2 punti se hai tre avventurieri di una stessa professione nella tua prigione, oppure 4 punti se ne hai quattro o più.

## Baby Golem



### Come uno Grande

Una o più volte durante un combattimento: puoi usarlo come un mostro con Attacco 1 che fornisci disponibile. Se viene mandato insieme ad un golem, si uniscono in un mostro con un singolo attacco.

## Uni



### Il potere di un Fiore

**Fase di Combattimento:** invece di conquistare, libera uno (se in un tunnel) o due (se in una stanza) avventurieri catturati.  
Il gruppo accumula lo stesso la fatica e tu perdi comunque 1 Mabagità.

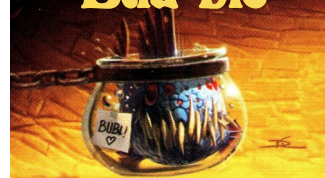
## Fiamma Fatata



### Alla Fine dell'Arcobaleno

**Fase di Produzione:**  
Guadagni 1 oro. Se hai ancora meno oro degli altri (o pari), ne guadagni un altro aggiuntivo.

## Bau-ble



### Pesce da Guardia

**Fase di Conquista del Combattimento:** il gruppo subisce 1 punto fatica aggiuntivo.  
Se non hai usato mostri in questo round, allora subisce 2 punti fatica.

## Trollino



### Guarda, una Sala Giochi!

**Fase di Produzione:** usa per una volta una stanza di produzione di un giocatore vicino.  
Questo utilizzo non richiede diavoletti.

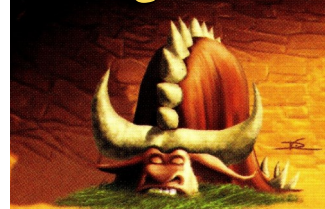
## Fantasmino



### Isamento Finto

**Fase di progettazione del combattimento:** scegli un bardo, il suo potere non ha effetto in questo round.

## Stegobullo



### Visita alla Fattoria

**Durante l'evento Giorno di Paga:** uno dei tuoi mostri non richiede cibo.





## Vermetto



### La Spezia deve Fluire

Fase di Produzione: scava un tunnel. Se hai ancora meno tunnel degli altri (o in parità), scavane un altro aggiuntivo.

## Orrore Isuccicante



### Scambio Pauroso

Fase di Produzione: Scambia due avventurieri dello stesso tipo. Possono trovarsi entrambi nel tuo ingresso, sul Tabellone Progresso, o su entrambi. Il guerriero o il bardo scambiato si spostano davanti o dietro come al solito.

## Serpentello



### Ohhh... che carino...

Fase di Produzione: Perdi 1 Malvagità. Se sei ancora il più cattivo, perdi un'altra Malvagità.

## Scemure dagli Occhi Empatici



### Spiando i Vicini

Fase degli Ordini: Dopo che tutti hanno rivelato il loro primo ordine, puoi cambiare uno o tutti i tuoi ordini prima che il primo servitore venga inviato.

## Drago



### Piccolo Draghetto di Fuoco

Fase di Cura del Combattimento: riduce i ❤ del gruppo di 2..

## Uccellino



### Canzone Addescatrice

Fase di Produzione: prendi un avventuriero che verrà assegnato in questo round, eccetto quello più a sinistra (il più debole). Vieni quindi ignorato durante la fase degli avventurieri.

## Teschietto



### Torna al lavoro, ozios(s)!

Fase di Produzione: Paga ☹ per guadagnare un diavoletto. Se sei nel secondo anno, ottieni il diavoletto senza pagare.

## Chiutullino



### Pasticciare con la Magia

Fase degli Incantesimi veloci o lenti del Combattimento: riduci i ⚡ del gruppo di 1 (di 2 nel secondo anno).

## Gnammy



### Gnam, Gnam!

Punteggio: realizza 3 punti se hai avventurieri di tutti e cinque i sapori... etum, professioni... nella tua prigione. Realizzi 1 punto addizionale se hai anche il paladino.





## Devastino



### Se volessero Giocare!

Invece della Conquista: La tessera è conquistata anche se la Fase di Conquista è stata evitata, anche se tutti gli avventurieri sono stati eliminati. Invece della fatica, puoi assegnare 2 danni (o 3 nel Secondo Atmo) ad un avventuriero a tua scelta.

## Nonnivoro



### Piccolo Slime

Fase di Pianificazione del Combattimento: Se sono rimasti solo 1 o 2 avventurieri, questo cucciolo può essere usato come un mostro che attacca tutti di 1 o che ti permette di saltare la fase di Conquista (e fatica). Se è giocato insieme a uno Slime, non viene conteggiato per il calcolo del limite di mostri.

## Coccolino Inferno



### L'empatia non è debolezza

Punteggio: Segna 1 punto per ciascun segnalino Malvagità sopra il tuo nell'Attivometro. Se tutti gli altri contatori sono più alti, segna 1 punto aggiuntivo.

## Vampiro Domestico



### Mostri Anonimi

Durante l'evento Giorno di Paga: Uno dei tuoi mostri (o fantasmi) non richiede alcuna

## Pony



### L'amicizia è Magica

Prima di qualsiasi Fase Pianificazione di Combattimento: Dai il Pony a qualsiasi altro giocatore con avventurieri. loro prendono 1 e 1 dai tuoi avventurieri (se ne hanno). Pony diventa 1 cucciolo non usato (coperto) di quel giocatore, ma non può essere usato due volte nello stesso round.

## Maialino Sornione



### Guarda dove cammini!

Fase di Pianificazione: il Maialino Sornione può essere usato come una trappola che recita: Il primo avventuriero perde tutte le sue abilità , e fino alla fine del round. Se è un guerriero (non paladino) muovilo permanentemente alla fine del gruppo.

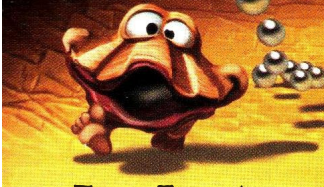
## Bob il Blob



### Sarò qualsiasi cosa tu voglia

Copia l'effetto di un Cucciolo già usato da un altro giocatore in qualsiasi round precedente. (Usa Bob quando l'effetto copiato può essere usato). In una partita a 2 giocatori, puoi copiare anche una tua Carta Cucciolo.

## Sparaperle



### Tesoro Nascosto

Fase di Produzione: Metti una moneta su 2 riquadri vuoti del Dungeon. Se tu scavi un tunnel lì, ottieni l'Oro.








## Palla di Fuoco



*Questa magia, molto popolare, attualmente non ha alcun effetto.*  
*Per non far perdere questa popolarità, il mostro deve essere istruito a strillare e contorcersi come se fosse in agonia.*



## Invisibilità

*Per quanto tu possa odiare questa magia, puoi essere sicuro che i compagni dei maghi la odiano di più.*


**3 maghi si spostano in fondo alla fila e non possono essere feriti in questo round. (Non si applica ai Paladini.)**



## Parola di Pace

*Così loro vengono in pace, no? Diamogli un pezzetto di questo!*

**Ritira tutti i tuoi mostri o guadagna 2 Mabagità**



## Ballata Tragica

*Cosa? Il suo cuore non era "leale, coraggioso e puro". Sembra quasi come... hey, ritornello orecchiabile.*

**Guadagni 1 Mabagità per ogni avventuriero che elimini o hai eliminato in questo round (2 Mabagità per i chierici, i bardi e i paladini).**



## Mano della Giustizia

*Il nome di questo incantesimo è un po'... ingannevole.*

**Perdi 1 Diavoletto.**



## Percepire il Male

*Uhm, è un Dungeon. Naturalmente è malvagio.*

**Guadagni 2 Mabagità.**



## Scudo Magico

*Questa magia è per i codardi. Comunque, funziona.*

**Questa magia assorbe il primo punto di danno che sarebbe inflitto ad un avventuriero in questo round.**



## Suggestione

*Loro non vi rispettano...  
Loro vi maltrattano...  
Loro non vi rispettano...  
Loro vi maltrattano...*

**Per ogni mostro in combattimento o paghi il suo costo, o lo ritiri.**



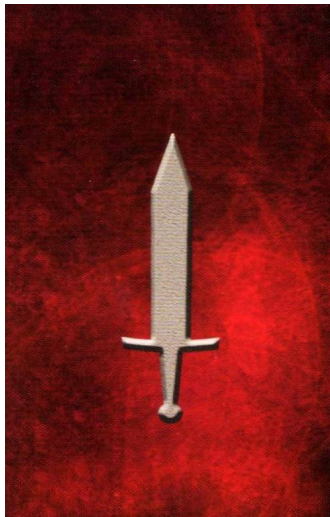
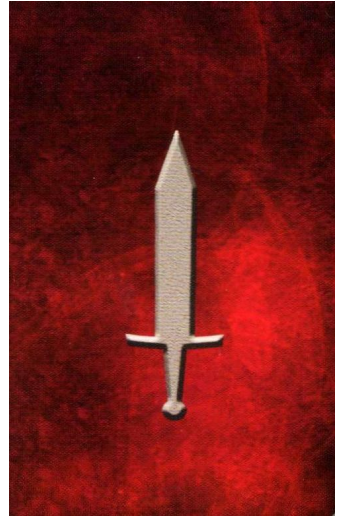
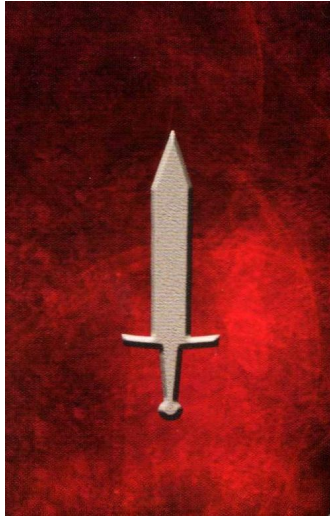
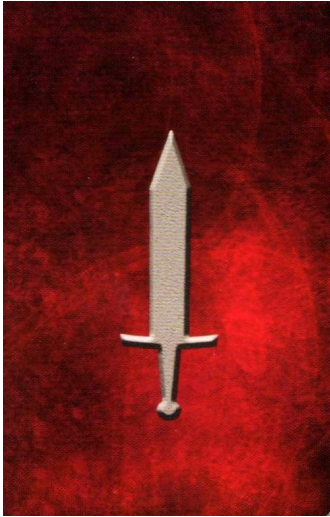
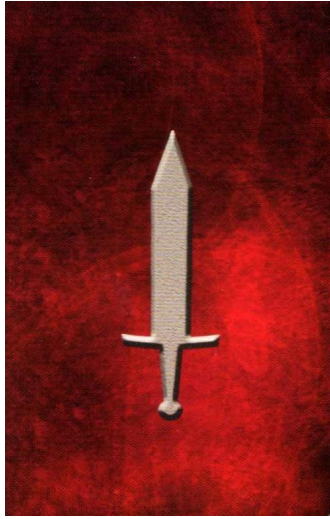
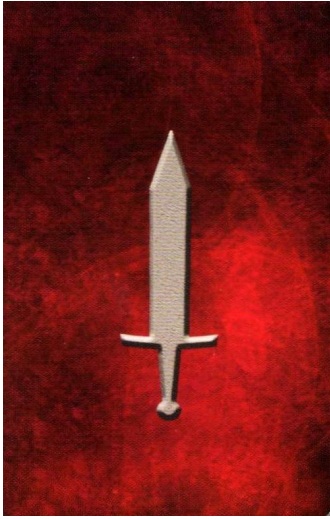
## Restringere

*Hey! Sammi tornare come prima, mago puzzolente! SAMMI TORNARE COME PRIMA!!!*

**Tutti i valori di attacco di ogni mostro (non fantasmi) sono ridotti di 1 in questo round.**











## Aumento di livello

*DING!!!*

Pesca dalla pila degli avventurieri del secondo anno fino a trovare uno dello stesso tipo del primo presente nel tuo dungeon (senza contare il paladino). Sostituisco al tuo primo avventuriero. I danni presenti rimangono.



## Graffiti

*Mm, questo sembra essere un disegno rozzo di... Oh caccbio. Meglio che lo rimuova prima che il padrone lo veda.*

Le tue miniature sono occupate. Piazzane una nel primo spazio della Carta Ordine. Qualsiasi ordine piazzato lì nel round 1 del prossimo Elmo non verrà eseguito.



## Individuare il Tesoro

*Se c'è qualcosa di valore nel Dungeon, questa magia lo troverà.*

Perdi 1 oro. Se non hai oro, invece, perdi 1 cibo. Se non hai né oro né cibo, perdi 1 Trappola. Se non hai nemmeno una trappola sei solo un perdente.



## Aura di Paura

*Non so perché quel mago era così spaventoso. Dovevo solo scappare. Forse era la barba.*


Ritira un mostro dal combattimento.



## Ritorno di Fiamma

*Ah, ah, la tua magia non ha effetto! Aspetta un attimo... cosa sta succedendo lì dietro!?*


Se hai usato una trappola in questo round, uno dei tasselli adiacenti (se ce ne sono) diventa immediatamente conquistato.



## Ridicolo

*Orecchie d'assino? Cossa imbarazzanti. Ma forse nessuno le noterà...*

Metti uno dei tuoi servitori a testa in giù sul tracciato segnapunti. Quando si assegnano i titoli, i giocatori con servitori rovesciati perdono tutti i pareggi.



## Vortice del Caos

*Grandioso. Perfetto per il nostro piano.*

Il giocatore alla tua destra può riordinare i tuoi avventurieri (ma non il paladino). Nella tua Fase Mostri (e fantasmi), quel giocatore decide come attaccherai.



## Chiave Magica

*Se ne è andato? Strano... era qui quando ho girato lo sguardo verso il fijo con la barba.*

Scarta uno dei tuoi avventurieri imprigionati (se ne hai uno).

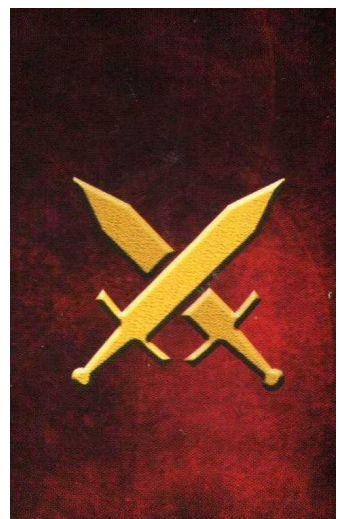
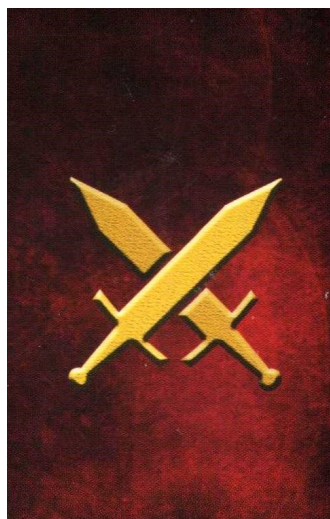
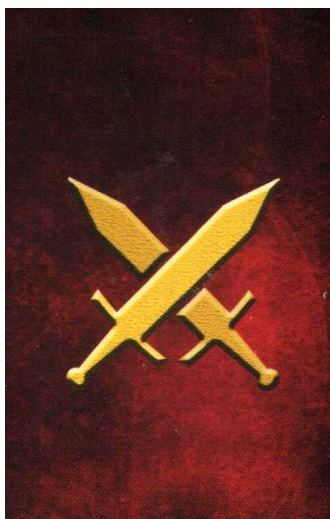
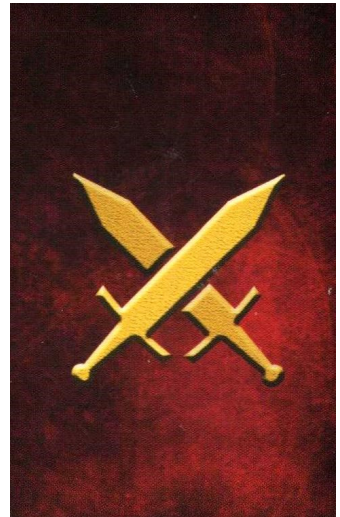
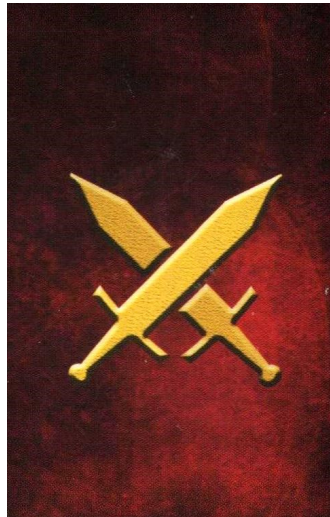
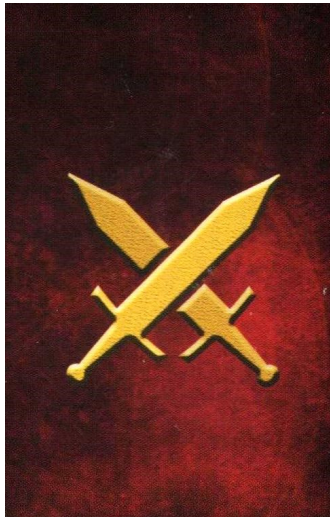
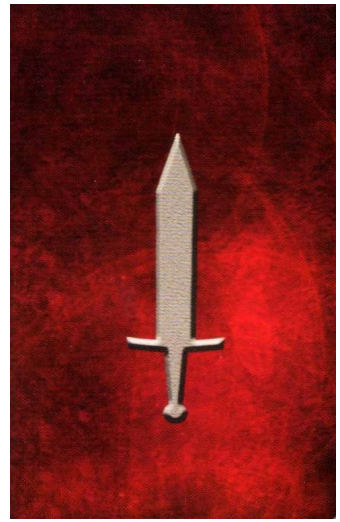
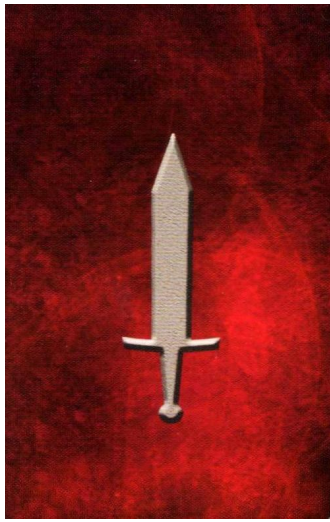


## Porta Dimensionale

*Ohhh, una porta magica! Mi limiterò a dare un'occhiata.*

Perdete uno dei mostri che non avete utilizzato in combattimento, in questo round. Rimuovetelo dal gioco.







**Diavoleto**  
**Canzone del Coraggio**

*Purtroppo nulla è peggio di una banda di imbecilli determinati.*

**La fase di conquista (inclusa la fatica) si svolge due volte in questo round, a meno che impediate la conquista. Scegli la seconda tessera seguendo le normali regole.**



**Rigenerazione**

*Non appena pensi di aver fatto dei progressi nel tuo lavoro, arriva qualcuno e rovina tutto.*




**Ogni avventuriero ferito guarisce di 1 punto ferita.**



**Rabbia Cieca**

*Aaaaargh! Derbacco, aaaaargh!*

**I mostri con "attacca tutti" o "attacca chi vuoi" hanno invece un attacco standard con la stessa forza. (Se c'è un prete davanti, il vampiro non può attaccare.)**



**Metamorfosi**

*Mmmm... Baaah?*


**Uno dei tuoi mostri in combattimento viene trasformato in una pecora. (A tua scelta). Ha un attacco standard di 1 e nessun'altra abilità. (Dopo la battaglia è tramortito).**



**Illusione**

*E poi questo tipo è saltato fuori dal nulla. Così l'ho colpito come si deve.*

**Un avventuriero immaginario appare. Esso ha 1 punto ferita e diventa il primo. (Segnalalo con un diavoleto preso dalla riserva). Una volta eliminato, sparisce.**



**Creare Cibo**

*Se hanno intenzione di fermarsi per una pausa spuntino dopo ogni battaglia, dovremo combatterli fino alla prossima primavera.*

**Il primo avventuriero guadagna 1 punto ferita extra (anche se non è danneggiato). Segnalalo con un Segnalino Cibo preso dalla riserva.**



