

AMBIENTE

STORMO DI PIPISTRELLI

Un'orda di pipistrelli urlanti volazza attraverso le catacombe, oscurandoti la vista.

Se c'è già una Carta Ambiente in gioco, scartala. Questa Carta Ambiente rimane in gioco fino a quando non viene pescata una nuova Carta Ambiente.



Ogni volta che un Eroe attacca un Mostro che non si trova sulla sua stessa tessera, quell'Eroe tira il dado due volte e usa il risultato più basso.

51/200

AMBIENTE

NEBBIA DI SANGUE

Una mistica nebbia rossastra tira fuori l'istinto animale nei vivi e nei morti.

Se c'è già una Carta Ambiente in gioco, scartala. Questa Carta Ambiente rimane in gioco fino a quando non viene pescata una nuova Carta Ambiente.

Ogni volta che un Eroe o un Mostro attaccano e tirano un 17 naturale o superiore, il bersaglio dell'attacco subisce 1 danno addizionale.



52/200

AMBIENTE

TESCHIO SCHIAMAZZANTE

Un teschio di cristallo si libra nell'oscurità. La sua risata folle rende difficile la concentrazione.

Se c'è già una Carta Ambiente in gioco, scartala. Questa Carta Ambiente rimane in gioco fino a quando non viene pescata una nuova Carta Ambiente.

Ogni volta che un Eroe usa un Potere Giornaliero o di Utilità, quell'Eroe subisce 1 danno.



53/200

AMBIENTE

MIASMA PARALIZZANTE

Un orribile fetore di putrefazione riempie l'aria.

Se c'è già una Carta Ambiente in gioco, scartala. Questa Carta Ambiente rimane in gioco fino a quando non viene pescata una nuova Carta Ambiente.

La velocità di ogni Eroe è ridotta di 1.

(Gli Eroi afflitti dalla Condizione "Rallentato" non subiscono la penalità).

54/200

AMBIENTE

OMBRE MORTALI

Voci dalle ombre bisbigliano orripilanti segreti che riguardano i tuoi compagni.

Se c'è già una Carta Ambiente in gioco, scartala. Questa Carta Ambiente rimane in gioco fino a quando non viene pescata una nuova Carta Ambiente.

Ogni volta che l'Eroe attivo termina il suo turno su una tessera che contiene un altro Eroe, l'Eroe attivo subisce 1 danno.

55/200

AMBIENTE

NEBBIE INFESTATE

Nelle ombre che riempiono la cripta, ti imbatti con i bagliori delle facce di avventurieri morti da molto molto tempo.

Se c'è già una Carta Ambiente in gioco, scartala. Questa Carta Ambiente rimane in gioco fino a quando non viene pescata una nuova Carta Ambiente.

I Mostri Nonmorti guadagnano un bonus di +2 ai tiri di attacco.



56/200

AMBIENTE

MUSICA DEI DANNATI

La musica spettrale di un organo riecheggia nelle cripte, facendovi salire un brivido lungo la schiena.

Se c'è già una Carta Ambiente in gioco, scartala. Questa Carta Ambiente rimane in gioco fino a quando non viene pescata una nuova Carta Ambiente.



Ogni volta che un Eroe dovrebbe piazzare un nuovo Mostro, quell'Eroe pesca due Carte Mostro e sceglie il Mostro con maggior esperienza. Quindi piazza quel Mostro e scarta l'altro.

57/200

AMBIENTE

SPIRITO DI SVENTURA

Uno spaventoso spettro si materializza nelle vicinanze, portando presagi di sventura imminente.

Se c'è già una Carta Ambiente in gioco, scartala. Questa Carta Ambiente rimane in gioco fino a quando non viene pescata una nuova Carta Ambiente.

Ogni volta che un Eroe scarta una Carta Tesoro, subisce 1 danno.

58/200

EVENTO

CALDERONE RIBOLLENTE

I mostri attorno a te avanzano attirati da un ripugnante odore proveniente da un calderone che sta ribollendo.

Avvicina ogni Mostro di 1 tessera verso l'Eroe attivo.



Scarta questa carta.

59/200

EVENTO
CON LA CODA DELL'OCCHIO

Noti qualcosa che si sta muovendo nell'oscurità.

Piazza l'Eroe attivo su una tessera adiacente e tira il dado:

1-15: Un Mostro si precipita verso di voi dalle tenebre. Piazza un nuovo Mostro sulla tessera dell'Eroe attivo.

16-20: Uno spirito amichevole ti aiuta a combattere. Capovolgi una Carta Potere che hai usato.

Scarta questa carta.

60/200

EVENTO
FUGA VIGLIACCA

Un mostro fugge da te in cerca di aiuto.

Se non ci sono Mostri in gioco, scarta questa carta.

Pesca una tessera dal fondo della pila Dungeon e piazzala adiacente al lato inesplorato che è più vicino all'Eroe attivo. Piazza il Mostro più vicino all'Eroe attivo su quella tessera, e piazza un nuovo Mostro su quella tessera. Non peschi alcuna Carta Incontro.

Scarta questa carta.

61/200

EVENTO
CYRUS BELVIEW

Un uomo con abiti lacerati, dall'aspetto desolato e maligno, vi sorride con i denti ingialliti. "Il padrone ha detto che aspettavamo ospiti. permettetemi di accompagnarvi nelle vostre stanze."

Pesca una tessera dal fondo della pila Dungeon e piazzala adiacente al qualsiasi lato inesplorato. Piazza due nuovi Mostri su quella tessera, poi piazza l'Eroe attivo su quella tessera.

Ogni altro Eroe può piazzarsi sulla tessera dell'Eroe attivo.

Scarta questa carta.

62/200

EVENTO
FURIA

I mostri attorno a te ruggiscono dalla rabbia.

Ogni Mostro che controlli si attiva due volte durante la tua Fase Malvagio.

Scarta questa carta.

63/200

EVENTO
FURIA

I mostri attorno a te ruggiscono dalla rabbia.

Ogni Mostro che controlli si attiva due volte durante la tua Fase Malvagio.

Scarta questa carta.

64/200

EVENTO
IL FANTASMA DEL PRINCIPE AURIEL

Un fantasma si materializza nel corridoio di fronte a te; Le sue orrende fattezze ti raggelano per il terrore.

Gira a faccia in giù una Carta Potere Giornaliero o Di Utilità non usata. Se non hai Carte Potere non usate da capovolgere, subisci invece 1 danno.

Scarta questa carta.

65/200

EVENTO
ULULATO DEL LUPO

L'ululato distante di un lupo riecheggia nel dungeon, provocando un latrato di mostri attorno a voi come risposta.

Scegli un Mostro su una qualsiasi tessera con un Eroe. Quel Mostro si attiva immediatamente.



Scarta questa carta.

66/200

EVENTO
TRUCCO ILLUSORIO

Persino gli alleati non sempre sono quelli che sembrano essere!

L'Eroe attivo scambia la sua posizione con il Mostro che è più lontano da lui.

Scarta questa carta.

67/200

EVENTO
LIEF LIPSIEGE

Un vecchio uomo rugoso, vestito come uno scrivano, fuoriesce dall'oscurità. "Io sorveglio il tesoro del padrone. Ci provo. Alle volte però sono distratto".

Provi a distrarre Lief. Tira il dado:

1-10: Spaventi Lief e lui chiede aiuto. Piazza un nuovo Mostro sulla tessera dell'Eroe attivo.

11-20: Pesca 1 Carta Tesoro.

Scarta questa carta.

68/200

EVENTO
NEBBIE DEL TERRORE

Senti un canto sussurrato, e una bianca nebbia si diffonde nelle cripte. Come respiri l'aria maleodorante, raccapriccianti pensieri prendono possesso della tua mente.

Tira un dado per ogni Eroe.
Con 1-5 l'Eroe subisce 1 danno ed è Immobilizzato.

Scarta questa carta.

69/200

EVENTO
PASSAGGIO ABBANDONATO

"Hai dato uno sguardo a quella stanza lì in fondo?"

Se la tessera Start non è in gioco, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Pesca una tessera dal fondo della pila Dungeon e piazzala adiacente al lato inesplorato più vicino alla tessera Start.
Piazza un nuovo Mostro su quella tessera, ma non pescare alcuna Carta Incontro.

Scarta questa carta.

70/200

EVENTO
PASSAGGIO ABBANDONATO

"Hai dato uno sguardo a quella stanza lì in fondo?"

Se la tessera Start non è in gioco, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Pesca una tessera dal fondo della pila Dungeon e piazzala adiacente al lato inesplorato più vicino alla tessera Start.
Piazza un nuovo Mostro su quella tessera, ma non pescare alcuna Carta Incontro.

Scarta questa carta.

71/200

EVENTO
INVASIONE

I Mostri caricano da tutte le direzioni!

Ogni Eroe subisce danni equivalenti al numero di Mostri che controlla.

Scarta questa carta.

72/200

EVENTO
INVASIONE

I Mostri caricano da tutte le direzioni!

Ogni Eroe subisce danni equivalenti al numero di Mostri che controlla.

Scarta questa carta.

73/200

EVENTO
TERRORE TRAVOLGENTE

Una cacofonia di strilli e urla si solleva intorno a voi, e fuggite in preda al terrore.

Se la tessera Start non è in gioco, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Avvicina ogni Eroe di 2 tessere verso la tessera Start. Se un Eroe è sulla stessa tessera con un Mostro dopo che è stato piazzato, quell'Eroe è Rallentato.

Scarta questa carta.

74/200

EVENTO
IL PASSARE DEL TEMPO

L'aria maledetta delle cripte di Strahd indebolisce la tua forza e quella dei tuoi compagni.

Ogni Eroe subisce 1 danno.

Scarta questa carta.

75/200

EVENTO
IL PASSARE DEL TEMPO

L'aria maledetta delle cripte di Strahd indebolisce la tua forza e quella dei tuoi compagni.

Ogni Eroe subisce 1 danno.

Scarta questa carta.

76/200

EVENTO
SPIRITO VAGABONDO

Gelide mani spettrali ti stringono. Prima che tu possa reagire, uno dei tuoi oggetti è sparito.

Devi scartare una delle tue Carte Tesoro (a tua scelta).

Scarta questa carta.

77/200

EVENTO
RINFORZI

La costante avanzata dei servitori di Strahd, non ti dà il tempo di riposare.

Scegli l'Eroe che controlla meno Mostri. Quell'Eroe piazza un nuovo Mostro su qualsiasi tessera con un lato inesplorato.

Scarta questa carta.

78/200

EVENTO
PORTA SEGRETA

Una sezione del muro di pietra scorre da una parte, rivelando una camera nascosta.

Pesca una tessera dal fondo della pila Dungeon e piazzala adiacente al lato inesplorato che è più vicino all'Eroe attivo.

Piazza un nuovo Mostro sulla tessera, ma non peschi alcuna Carta Incontro.



Scarta questa carta.

79/200

EVENTO
SPIRITO DI SVENTURA

L'intera cripta trema come se una gigantesca creatura si stesse muovendo nelle profondità inferiori.

Ogni Eroe può immediatamente muoversi della sua Velocità. Dopo che si è mosso, ogni Eroe su una tessera senza Mostri subisce 1 danno.

Scarta questa carta.

80/200

EVENTO
LA BRAMA DI STRAHD

Una vertigine vi assale mentre nell'ombra sentite i passi di Strahd. Siete sopraffatti dalla sua volontà, e ride mentre ritorna nelle tenebre.

Scegli l'Eroe con il maggior numero di HP rimanenti. Quell'Eroe subisce 1 danno ed è Immobilizzato.



Scarta questa carta.

81/200

EVENTO
I SERVITORI DI STRAHD

Strahd esce dalle ombre e lancia un incantesimo.

Piazza l'Eroe attivo e i due Mostri che sono più vicini a quell'Eroe, sulla tessera più lontana dall'Eroe attivo.

Se ci sono meno di due Mostri in gioco, dopo che l'Eroe attivo è stato piazzato piazza un nuovo Mostro adiacente a lui.



Scarta questa carta.

82/200

EVENTO
L'INGANNO DI STRAHD

La tua mente vacilla dopo che Strahd ha lanciato un incantesimo su di te. I tuoi amici diventano nemici, e i tuoi nemici diventano amici.

Piazza l'Eroe attivo su una tessera entro 1 tessera da lui che contiene il maggior numero di Mostri. Se non ci sono tessere entro 1 tessera da lui con Mostri, l'Eroe attivo subisce 1 danno.



Scarta questa carta.

83/200

EVENTO
I SUSSURRI DI STRAHD

La voce di Strahd rimbomba nella tua mente, persuadendoti a rivoltarti contro i tuoi compagni.

Piazza l'Eroe attivo adiacente all'Eroe più vicino a lui. L'Eroe attivo attacca quell'Eroe con un Potere a Volontà.



Scarta questa carta.

84/200

EVENTO
CIRCOLO DELL'EVOCAZIONE

Un incauto passo falso attiva una runa magica, liberando un'orrida creatura.

Piazza un nuovo Mostro adiacente all'Eroe attivo.

Scarta questa carta.

85/200

EVENTO
GLIFO DEL TELETRASPORTO

Un simbolo arcano lampeggia sotto i tuoi piedi e svanisce nel nulla.

Piazza l'Eroe attivo e ogni Mostro che si trova sulla sua tessera, sulla tessera più lontana dall'Eroe attivo.

Scarta questa carta.

86/200

EVENTO
SCRIGNO DEL TESORO

Trovi un antico scrigno con la serratura arrugginita.

Apri lo scrigno del tesoro. Tira il dado:
1-10: Subisci 2 danni.
11-15: Subisci 1 danno e peschi 1 Carta Tesoro.
16-20: Pesca 1 Carta Tesoro.



Scarta questa carta.

87/200

EVENTO
VOCE DEL PADRONE

La voce di Strahd riecheggia nelle catacombe. "Uccideteli, miei servitori!". I mostri attorno a te avanzano per attaccarti.

Partendo dall'Eroe alla tua sinistra, ogni Eroe attiva immediatamente un Mostro che controlla.

Il primo Eroe che non può attivare un Mostro, piazza invece un nuovo Mostro su qualsiasi tessera.

Scarta questa carta.

88/200

EVENTO-ATTACCO
IMBOSCATA!

Un enorme rete cade dal soffitto mentre i mostri si avvicinano da tutte le parti.

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

Piazza un nuovo Mostro sulla tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+8	Rallentato

Scarta questa carta.

89/200

EVENTO-ATTACCO
IMBOSCATA!

Un enorme rete cade dal soffitto mentre i mostri si avvicinano da tutte le parti.

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

Piazza un nuovo Mostro sulla tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+8	Rallentato

Scarta questa carta.

90/200

EVENTO-ATTACCO
ARMATURA ANIMATA

Una serie di armature balzano fuori dalle loro buie alcove per attaccarti.

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.



ATTACCO	DANNO
+7	3 <small>Se manca: 1 danno</small>

Scarta questa carta.

91/200

EVENTO-ATTACCO
NEBBIA SOFFOCANTE

Un fumo acre e giallo satura la cripta, causandovi tosse e soffocamento.

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+6	2 <small>Se manca: 1 danno</small>

Scarta questa carta.

92/200

EVENTO-ATTACCO
CERCHIO DELLA MORTE

Un onda oscura, che risucchia energia e pulsa, fiorisce dal centro della stanza.

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

Ogni Mostro Nonmorto sulla tessera dell'Eroe attivo recupera 1 Hp.

ATTACCO	DANNO
+8	2 <small>Se manca: 1 danno</small>

Scarta questa carta.

93/200

EVENTO-ATTACCO
FANGHIGLIA GRIGIA

Una sostanza organica emerge da una pozza oscura dal pavimento e ti attacca.

Attacca l'Eroe attivo.



ATTACCO	DANNO
+8	3 <small>Se manca: 1 danno</small>

Se l'Eroe attivo viene colpito dall'attacco, l'Eroe attivo scarta 1 Carta Tesoro a caso.

Scarta questa carta.

94/200

EVENTO-ATTACCO
MELMA VERDE

Un orribile ammasso di melva verde cade dal soffitto.

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.



ATTACCO	DANNO
+6	2 <small>Se manca: 1 danno</small>

Se l'Eroe attivo viene colpito dall'attacco, l'Eroe attivo scarta 1 Carta Tesoro a caso.

Scarta questa carta.

95/200

EVENTO-ATTACCO
MANI DEI MORTI!

Delle mani mozzate avanzano dal suolo e vi afferrano.

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.



ATTACCO

+6

DANNO

2

Se manca: 1 danno

Se un Eroe viene colpito dall'attacco, l'Eroe è Rallentato

Scarta questa carta.

96/200

EVENTO-ATTACCO
SPIRITO ULULANTE

Una morte urlante emerge dalle ombre; il suo lamento ti fa retrocedere cadendo in agonia.

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

Un Eroe che è colpito da questo attacco può girare un Potere Giornaliero non usato per evitare di subire il danno.

ATTACCO

+9

DANNO

2

Scarta questa carta.

97/200

EVENTO-ATTACCO
CORRIDOIO GHIACCIATO

Un sottile strato di ghiaccio rende difficile restare in piedi.

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

Dopo l'attacco, piazza ogni Eroe che si trova sulla tessera dell'Eroe attivo, su una tessera entro 1 tessera dalla tessera dell'Eroe attivo. (Gli Eroi possono essere piazzati su tessere differenti.)

ATTACCO

+8

DANNO

2

Se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

98/200

EVENTO-ATTACCO
IL PORTALE DI RE TOMESCU

Cadi attraverso un misterioso portale, riapparendo altrove nelle cripte, ricoperto di ferite.

Attacca tre volte l'Eroe attivo.

Rimuovi l'Eroe attivo dalla sua tessera. All'inizio della sua prossima Fase Eroe, piazza quell'Eroe su qualunque tessera.

ATTACCO

+8

DANNO

1

Scarta questa carta.

99/200

EVENTO-ATTACCO
PATRINA VELIKOVNA

L'immagine spettrale di una fanciulla elfica appare innanzi a voi. Ella vi sorride per un momento prima di lanciare un urlo che fa gelare il sangue.

Attacca ogni Eroe.

Dopo l'attacco, avvicina ogni Mostro, che non è sulla stessa tessera di un Eroe, di 1 tessera verso l'Eroe più vicino.



ATTACCO

+7

DANNO

2

Se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

100/200

EVENTO-ATTACCO
ANIMA VAGANTE

Le anime degli avventurieri passati infestano questa stanza. le loro grida di dolore ti spingono verso le profondità del dungeon.

Attacca l'Eroe attivo.

Dopo l'attacco, pesca una tessera dal fondo della pila Dungeon e piazzala adiacente al lato inesplorato che è più vicino all'Eroe attivo. Piazza un nuovo Mostro su quella tessera, e poi piazza l'Eroe attivo su quella tessera.

ATTACCO

+9

DANNO

1

Scarta questa carta.

101/200

EVENTO-ATTACCO
RAGNATELE

Centinaia di minuscoli ragni avanzano dal soffitto, lanciandoti addosso una folta massa di ragnatele.

Attacca l'Eroe attivo.



ATTACCO

+4

DANNO

Immobilizzato

Se manca: Rallentato

Scarta questa carta.

102/200

EVENTO-ATTACCO
STRAHD ATTACCA!

Strahd emerge dalle ombre, lanciando una palla di fuoco incandescente dalle sue mani protese. Non appena questa esplode, egli scompare, ritornando nell'oscurità.

Attacca ogni Eroe entro 1 tessera dall'Eroe attivo.



ATTACCO

+6

DANNO

3

Se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

103/200

TRAPPOLA
ALLARME

Un lontano frastuono di campane riecheggia nelle cripte, facendo uscire i mostri dalle loro tane per attaccarvi!

Piazza il segnalino Alarm sulla tessera dell'Eroe attivo. Se su quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase Malvagio: Piazza un nuovo Mostro sul lato inesplorato che è più vicino al segnalino Alarm.

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.

DISABILITA: Tira 10+

104/200

TRAPPOLA
TORRETTA CON BALESTRA

Una coppia di torrette blindate munite di balestra emerge dalle pareti per tempestarvi di frecce.

Piazza il segnalino Crossbow Turret sulla tessera dell'Eroe attivo. Se su quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase Malvagio: Attacca ogni Eroe entro 1 tessera da questa Trappola.

ATTACCO

+8

DANNO

2

Se manca: 1 danno

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.

DISABILITA: Tira 10+

105/200

TRAPPOLA
PARETI SCHIACCIANTI

Le pareti scorrono l'una verso l'altra, schiacciandovi tra loro.

Piazza il segnalino Crushing Walls sulla tessera dell'Eroe attivo. Se su quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase Malvagio: Attacca ogni Eroe su questa tessera.

ATTACCO

+6

DANNO

2 e Immobilizzato

Se manca: 1 danno

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.

DISABILITA: Tira 10+

106/200

TRAPPOLA
TRAPPOLA CON DARDI

Un leggero scatto di una piastrella sotto il tuo piede precede la raffica di dardi che fuoriescono dalla parete.

Piazza il segnalino Dart Trap sulla tessera dell'Eroe attivo. Se su quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase Malvagio: Attacca ogni Eroe su questa tessera.

ATTACCO

+8

DANNO

2

Se manca: 1 danno

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.

DISABILITA: Tira 10+

107/200

TRAPPOLA
TRAPPOLA DI FUOCO

Getti di fuoco eruttano dalle pareti e dal soffitto, avvolgendovi.

Piazza il segnalino Fire Trap sulla tessera dell'Eroe attivo. Se su quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase Malvagio: Ogni Eroe su questa tessera subisce 2 danni.

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.

DISABILITA: Tira 10+

108/200

TRAPPOLA
MURI SCORREVOLI

Odi il crepitare di pietra contro pietra e ti ritrovi con le pareti che ti separano dai tuoi compagni.

Piazza il segnalino Sliding Walls sulla tessera dell'Eroe attivo. Se su quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase Malvagio: Tira il dado per ogni Eroe su questa tessera e piazza quell'Eroe su una tessera entro 1 tessera da questa Trappola nella direzione indicata dal segnalino Sliding Walls. Se la direzione indicata è un muro o un lato inesplorato, l'Eroe subisce 1 danno e rimane su questa tessera.

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.

DISABILITA: Tira 10+

109/200

TRAPPOLA
LANCE ACCUMINATE

Delle lance fuoriescono dal pavimento, trafiggendovi.

Piazza il segnalino Spear Gauntlet sulla tessera dell'Eroe attivo. Se su quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase Malvagio: Attacca ogni Eroe entro 1 tessera da questa Trappola.

ATTACCO

+6

DANNO

3

Se manca: 1 danno

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.

DISABILITA: Tira 10+

110/200