

MALEDIZIONE  
**UNA BRECCIA NELL'ARMATURA**

*L'ultimo scontro ha danneggiato la tua armatura, e devi perdere un po' di tempo per ripararla.*

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Scheda Eroe come promemoria.  
Hai una penalità di -4 alla tua CA fino a che questa maledizione è attiva.

**Se non muovi durante la tua Fase Eroe, scarta questa carta.**

51/200

MALEDIZIONE  
**SFORTUNA**

*Una maledizione porta sventura a te e i tuoi alleati.*

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Scheda Eroe come promemoria.  
All'inizio della tua Fase Malvagio, pesca 1 Carta Incontro in più.

**Lancia il dado alla fine della tua Fase Malvagio: 10+ scarta questa carta.**

52/200

MALEDIZIONE  
**SETE DI SANGUE**

*Un bisogno furioso di distruzione ti riempie la mente.*

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Scheda Eroe come promemoria.  
All'inizio della tua Fase Eroe, subisci 1 danno.

**Scarta questa carta quando sconfiggi un Mostro.**

53/200

MALEDIZIONE  
**GABBIA**

*Schiacciando con il piede una piastra a pressione, provochi la caduta di una gabbia su di te!*

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Scheda Eroe come promemoria.  
Subisci una penalità di -2 alla CA e non puoi muoverti fino a che la maledizione è attiva.

Invece di attaccare, tu o un Eroe sulla tua tessera potete tentare di aprire la gabbia.

APRIRE LA GABBIA: tira 10+

**Scarta questa carta quando la gabbia viene aperta.**

54/200

MALEDIZIONE  
**PAURA DEL DRAGO**

*La sola presenza del drago rosso nel dungeon ti riempie di un incessante senso di paura.*

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Scheda Eroe come promemoria.  
Una paura paralizzante ha la meglio su di te. Ogni volta che ti muovi su una nuova tessera, subisci 1 danno.

**Lancia il dado alla fine della tua Fase Eroe: 10+ scarta questa carta.**

55/200

MALEDIZIONE  
**RUGGITO TERRIFICANTE**

*Il suono distante del ruggito di un drago ti riempie di paura, provocandoti un tremolio incontrollabile.*

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Scheda Eroe come promemoria.  
Subisci una penalità di -4 ai tiri di attacco finché questa maledizione è attiva.

**Lancia il dado alla fine della tua Fase Eroe: 10+ scarta questa carta.**

56/200

MALEDIZIONE  
**BALZO TEMPORALE**

*Cadi attraverso uno squarcio nella realtà mentre energie impenetrabili piegano lo spazio attorno a te.*

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Scheda Eroe come promemoria.  
Rimuovi il tuo Eroe dal gioco. Pesca una Carta Mostro e piazza la sua miniatura sulla casella in cui il tuo Eroe è scomparso.

All'inizio della tua prossima Fase Eroe, piazza il tuo Eroe su una tessera qualsiasi.

**Quando il tuo Eroe ritorna, scarta questa carta.**

57/200

MALEDIZIONE  
**L'IRA DEI NEMICI**

*I mostri ti isolano per attaccarti.*

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Scheda Eroe come promemoria.  
Alla fine della tua Fase Esplorazione, trova il Mostro più vicino al tuo Eroe che non sia sulla tessera del tuo Eroe. Piazza quel Mostro adiacente al tuo Eroe.

**Lancia il dado alla fine della tua Fase Esplorazione: 10+ scarta questa carta.**

58/200

AMBIENTE  
**TRIBUTO AL DRAGO**

*Ashardalon richiede un tributo in oro da tutti quelli che cercano rifugio sotto la montagna.*

**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.**

Quando dovresti pescare un segnalino Treasure (o una Carta Tesoro), pescane due e scarta quello con il valore più alto.

(Se uno dei due tesori è un oggetto, scarta l'oggetto).

59/200

AMBIENTE  
**CECCHINI NASCOSTI**

*Frecce e dardi volano dalle ombre.*

**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 la propria Fase Eroe su una tessera che non ha un altro Eroe sopra, l'Eroe attivo subisce 1 danno.

 60/200

AMBIENTE  
**MASSIMA ALLERTA**

*I Mostri accorrono per difendere il dungeon dagli avventurieri invasori.*

**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.**

Al termine di ogni Fase Malvagio, l'Eroe attivo passa una Carta Mostro (se ne possiede) al giocatore alla sua destra.

 61/200

AMBIENTE  
**COBOLDI CACCIATORI**

*Le trappole piazzate dai coboldi sono difficili da disabilitare.*

**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.**

Hai una penalità di -4 ai tiri per disabilitare le trappole, finché questa Carta Ambiente è in gioco.

 62/200

AMBIENTE  
**CIRCONDATI!**

*Il suono di un tamburo lontano vi avvisa che le orde stanno arrivando.*

**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.**

Al termine di ogni Fase Esplorazione, se un Eroe non controlla almeno un Mostro, pesca una Carta Mostro e piazza la sua miniatura sul più vicino bordo inesplorato.

 63/200

AMBIENTE  
**MURI DI MAGMA**

*Il calore irradiato dalle pareti ricoperte di magma minaccia di avere la meglio su di voi.*

**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 la propria Fase Eroe adiacente a un muro, quell'Eroe subisce 1 danno.

 64/200

EVENTO  
**ANTICA BENEDIZIONE DELLO SPIRITO**

*Un antico spirito di un nano vi assiste nella vostra impresa di liberare la montagna dal male.*

L'Eroe attivo gira a faccia in sù una Carta Potere Giornaliero usata e appartenente a qualsiasi Eroe.

Pesca un'altra Carta Incontro.

**Scarta questa carta.**

 65/200

EVENTO  
**VELENO MORTALE**

*La tossina che ti ha infettato è immaturalmente potente.*

Ogni Eroe che in questo momento è Avvelenato subisce 1 danno.

Pesca un'altra Carta Incontro.

**Scarta questa carta.**

 66/200

EVENTO  
**AVAMPOSTO DUERGAR**

*I duergar mantengono un piccolo avamposto nella montagna.*

Pesca 5 Carte Mostro.  
Scarta qualunque Mostro che non sia un Diavolo. Mischia le carte rimanenti e mettile in cima al mazzo Carte Mostri.

**Scarta questa carta.**

 67/200

EVENTO  
**BALZO FURIOSO**

*Un mostro ti salta addosso con una velocità soprannaturale.*

Se un Mostro è sulla stessa tessera dell'Eroe attivo, quell'Eroe subisce 2 danni.

Altrimenti, pesca una Carta Mostro e piazza la sua miniatura sulla tessera più vicina con un bordo inesplorato.

**Scarta questa carta.**

 68/200

EVENTO  
**SALA DEGLI ORCHI**

*I rozzi simboli sacri di Gruumsh dipinti sui muri indicano la natura degli abitanti di questi luoghi.*

Pesca 5 Carte Mostro.  
Scarta qualunque Mostro che non sia un Orco. Mischia le carte rimanenti e mettile in cima al mazzo Carte Mostri.

Scarta questa carta.

 69/200

EVENTO  
**TESORO NASCOSTO**

*Noti poco lontano un nascondiglio nascosto di un tesoro.*

Piazza un segnalino treasure (tesoro) su qualsiasi tessera che non ha Eroi sopra.  
Pesca un'altra Carta Incontro.

Scarta questa carta.

 70/200

EVENTO  
**COVO DEI COBOLDI**

*I coboldi sotto la montagna si preoccupano di esaudire ogni desiderio di Ashardalon.*

Pesca 5 Carte Mostro.  
Scarta qualunque Mostro che non sia un Rettile. Mischia le carte rimanenti e mettile in cima al mazzo Carte Mostri.

Scarta questa carta.

 71/200

EVENTO  
**PERSI**

*"Questi tunnel si assomigliano tutti!"*

Senza guardare, prendi l'ultima tessera in fondo alla pila Dungeon e mettila in cima.

Scarta questa carta.

 72/200

EVENTO  
**TANA OCCUPATA**

*Molte creature reclamano le cave come propria dimora sotto la montagna.*

Pesca una tessera dal fondo della pila Dungeon. Piazza la tessera accanto al più vicino lato inesplorato.  
Pesca una Carta Mostro e piazza la sua miniatura su quella tessera. Piazza 1 segnalino treasure su quella tessera.

Scarta questa carta.

 73/200

EVENTO  
**AVANZATA RAPIDA**

*I nemici avanzano con una velocità inimmaginabile.*

Scegli un Mostro che non sia sulla tessera di alcun Eroe. Quel Mostro si muove di 1 tessera verso l'Eroe attivo.  
Pesca un'altra Carta Incontro.

Scarta questa carta.

 74/200

EVENTO  
**GIOIA NELLA DISTRUZIONE**

*Mentre vi stancate, i vostri nemici diventano più forti!*

Scegli un Mostro ferito.  
Quel Mostro recupera 1 HP.

Scarta questa carta.

 75/200

EVENTO  
**GRIDO DELLA SENTINELLA**

*"Intrusi!"*

Se non ci sono Mostri in gioco, scarta questa carta.  
Scegli un Mostro. Pesca una tessera dal fondo della pila. Piazza la tessera adiacente al lato inesplorato più vicino a quel Mostro. Pesca una Carta Mostro e piazza la sua miniatura sulla nuova tessera.

Scarta questa carta.

 76/200

EVENTO  
**AVVISTATI!**

*Il terreno accidentato vi fa cadere, allertando una guardia nelle vicinanze della tua presenza.*

Pesca 5 Carte Mostro. Scarta qualunque Mostro che non sia una Sentinella. Mescola le rimanenti carte e rimettille in cima al mazzo Carte Mostri.  
Prendi l'ultima tessera dal fondo della pila Dungeon e piazzala accanto al lato inesplorato più vicino all'Eroe attivo. Pesca una Carta Mostro e piazza la sua miniatura sulla nuova tessera.

Scarta questa carta.

 77/200

EVENTO  
**LADRO NELL'OSCURITÀ**

*Controlli il tuo zaino e scopri che uno dei tuoi oggetti è stato rubato!*

L'Eroe attivo scarta una Carta Tesoro. Se l'Eroe attivo non possiede Carte Tesoro, scarte invece un segnalino Treasure. Se l'Eroe attivo non ha nessuno dei due, il ladro nelle tenebre non ruba nulla.

Scarta questa carta.

78/200

EVENTO  
**CALORE INSOPPORTABILE**

*I vapori vulcanici che riempiono i tunnel logorano lentamente la vostra resistenza.*

Ogni Eroe subisce 1 danno.

Scarta questa carta.

79/200

EVENTO  
**CORRUZIONE INNATURALE**

*Il Reame Lontano ha un effetto innaturale sul dungeon.*

Pesca 5 Carte Mostro. Scarta qualunque Mostro che non sia un'Aberrazione. Mischia le carte rimanenti e mettile in cima al mazzo Carte Mostri.

Scarta questa carta.

80/200

EVENTO  
**MOSTRO ERRANTE**

*Un terribile mostro vaga in vista, attratto dalla tua presenza.*

Pesca una Carta Mostro e piazza la sua miniatura su qualsiasi tessera con un lato inesplorato.

Scarta questa carta.

81/200

EVENTO  
**DEFORMAZIONE TEMPORALE**

*I vostri pensieri sono annebbiati mentre una piega di tempo corrotto si apre nel dungeon.*

Ogni giocatore passa una Carta Mostro (se ne possiede) al giocatore alla sua destra.

Pesca un'altra Carta Incontro.

Scarta questa carta.

82/200

EVENTO-ATTACCO  
**BOMBA ACCECANTE**

*Una sfera di ceramica esplode, schiantandosi contro il muro vicino.*

Attacca ogni Eroe entro 1 tessera dall'Eroe attivo.

Dopo l'attacco, ogni Mostro Sentinella in gioco si muove di 1 tessera verso la tessera più vicina con un bordo inesplorato.

ATTACCO	DANNO
+8	Stordito

Scarta questa carta.

83/200

EVENTO-ATTACCO  
**CENTRO!**

*Una freccia vola nelle tenebre.*

Attacca l'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+10	1

Scarta questa carta.

84/200

EVENTO-ATTACCO  
**ESPLOSIONE INTIMIDATORIA**

*Una trappola ingegnosa provoca un'enorme esplosione a pressione proveniente dal vulcano.*

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

Dopo l'attacco, muovi ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo, su una tessera adiacente.

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

Scarta questa carta.

85/200

EVENTO-ATTACCO  
**TREMORE DAL PROFONDO**

*Un potente tremore scuote il dungeon, facendo cadere rocce dal soffitto.*

Attacca ogni Eroe.

ATTACCO	DANNO
+8	1

Scarta questa carta.

86/200

EVENTO-ATTACCO  
**TERREMOTO!**

*L'intera montagna trema e si scuote.*

Attacca ogni Eroe.

**ATTACCO**

+6

**DANNO**

2 e **Stordito**  
Se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

87/200

EVENTO-ATTACCO  
**ESPLOSIONE FUNGALE**

*Una gigantesca vescica esplode, riempiendo l'aria con spore velenose.*

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

**ATTACCO**

+8

**DANNO**

Stordito e **Avvelenato**

Scarta questa carta.

88/200

EVENTO-ATTACCO  
**ATTACCO DEL LURKER**

*Un dardo avveleato annuncia l'arrivo di un nemico nascosto.*

Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sulla tessera dell'Eroe attivo.

Attacca l'Eroe attivo.

**ATTACCO**

+8

**DANNO**

1 e **Avvelenato**

Scarta questa carta.

89/200

EVENTO-ATTACCO  
**TANA DI PHALAGAR**

*Vi siete imbattuti nella tana di un orrore dell'oscurità che attacca con una moltitudine di tentacoli!*

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

**ATTACCO**

+4

**DANNO**

3 e **Stordito**  
Se manca: 1 Danno

Scarta questa carta.

90/200

EVENTO-ATTACCO  
**FRECCIA AVVELENATA**

*Una piastra a pressione nascosta attiva una trappola che spara una freccia avvelenata.*

Attacca l'Eroe attivo.

**ATTACCO**

+8

**DANNO**

2 e **Avvelenato**  
Se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

91/200

EVENTO-ATTACCO  
**GETTO DI VAPORE**

*Il pavimento si disintegra mentre un getto di vapore incandescente invade il passaggio.*

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

**ATTACCO**

+8

**DANNO**

2  
Se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

92/200

EVENTO-ATTACCO  
**NUVOLA SOLFUREA**

*Un leggero rombo precede l'esplosione di un gas nocivo da una crepa nel muro.*

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

**ATTACCO**

+8

**DANNO**

1 e **Avvelenato**  
Se manca: Avvelenato

Scarta questa carta.

93/200

EVENTO-ATTACCO  
**INCIAMPARE NEL CAVO**

*Un passo incauto spezza un cavo sottile, che fa partire un dardo avvelenato e suonare un allarme distante.*

Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sul bordo inesplorato più vicino.

Attacca l'Eroe attivo.

**ATTACCO**

+10

**DANNO**

**Avvelenato**

Scarta questa carta.

94/200

EVENTO-ATTACCO  
**ESPLOSIONE VULCANICA**

*Un muro vicino esplode, spruzzando gocce di lava in tutta l'area.*

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

**ATTACCO**

+6

**DANNO**

3  
Se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

95/200

**EVENTO-ATTACCO**  
**RISVEGLIO DAL SOGNO**

Un'influenza corrompente dal Reame Lontano, scatena un terribile incubo, risvegliandoti.

Attacca l'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+8	1 e Stordito

Scarta questa carta.

96/200

**PERICOLO**  
**CROLLO**

Il soffitto sopra di voi crolla, riempiendo il passaggio di macerie.

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

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+9	2 Se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

97/200

**PERICOLO**  
**FOSSA**

Una fossa si apre sotto di te, facendoti precipitare nell'oscurità.

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

Attacca ogni Eroe sulla tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+10	2 e piazza l'Eroe su questa carta.

Se un Eroe è su questa carta all'inizio della sua Fase Eroe, tira il dado. Con 10+, piazza quell'Eroe su una casella adiacente al segnalino Pit. Altrimenti, l'Eroe salta la sua Fase Eroe.

98/200

**PERICOLO**  
**VAPORI VULCANICI**

Dalle crepe nel pavimento fuoriescono vapori velenosi provenienti dalle pozze di magma sottostanti.

Piazza il segnalino Volcanic Vapors (vapori vulcanici) sulla tessera dell'Eroe attivo. Se su quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca una nuova Carta Incontro.

Un Eroe che si muove su questa tessera o vi inizia il proprio turno, è Avvelenato.

99/200

**TRAPPOLA**  
**FIUME DI LAVA**

Un flusso di lava rossa bollente fuoriesce da un tubo nel muro.

Piazza il segnalino Lava Flow (fiume di lava) 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 segnalino Lava Flow su qualunque tessera adiacente a una tessera con un segnalino Lava Flow, se possibile. Ogni Eroe su una tessera con un segnalino Lava Flow subisce 1 danno.

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla. Rimuovi tutti i segnalini Lava Flow quando la disabiliti con successo.  
**DISABILITA: Tira 10+**

100/200

**TRAPPOLA**  
**DARDI AVVELENATI**

La trappola lancia dal muro dardi ricoperti con veleno di serpente.

Piazza il segnalino Poisoned Dart (dardi avvelenati) 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 quella tessera.

ATTACCO	DANNO
+8	2 e Avvelenato Se manca: 1 danno

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.  
**DISABILITA: Tira 10+**

101/200

**TRAPPOLA**  
**MACIGNO ROTOLANTE**

Un enorme macigno rotola lungo il corridoio, schiacciando qualunque cosa si trovi sul suo percorso.

Piazza il segnalino Rolling Boulder (macigno rotolante) 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. Muovi il segnalino Rolling Boulder di una tessera verso l'Eroe più vicino. Ogni Eroe su quella nuova tessera subisce 2 danni.

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.  
**DISABILITA: Tira 10+**

102/200

**TRAPPOLA**  
**LAME ROTANTI**

Un cilindro ricoperto di lame emerge da un compartimento nascosto e inizia a ruotare vorticosamente sul pavimento del dungeon.

Piazza il segnalino Whirling Blades (lame rotanti) 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: Muovi il segnalino Whirling Blades di una tessera verso l'Eroe più vicino, poi attacca ogni Eroe su quella tessera.

ATTACCO	DANNO
+8	2 Se manca: 1 danno

Invece di attaccare, un Eroe su una tessera con una Trappola può provare a disabilitarla.  
**DISABILITA: Tira 10+**

103/200

**AVVENTURA**  
**ARRIVA ASHARDALON!**

Un ruggito terrificante riempie il dungeon quando appare il grande drago rosso!

Questa carta non può essere cancellata. Piazza Ashardalon sulla tessera con il bordo inesplorato più vicina all'Eroe attivo.

Pesca un'altra Carta Incontro.

181/200

AVVENTURA  
**LA CERIMONIA CONTINUA!**

*Il mistico portale lentamente brilla di vita!*

Questa carta non può essere cancellata.  
Se il segnalino Vast Gate (Grande Portale) non è in gioco, scarta questa carta.

Rimuovi 1 segnalino Time (tempo) dal Grande Portale. Se rimuovi l'ultimo segnalino, hai perso!

Pesca una Carta Incontro addizionale, poi piazza questa carta in cima al mazzo Carte Incontro.

▲ 182/200

AVVENTURA  
**IL GRANDE PORTALE SI ESPANDE!**

*Il portale scintillante da oltre lo spazio e il tempo si illumina mentre un impronunciabile orrore lo attraversa.*

Questa carta non può essere cancellata.  
Se il segnalino Vast Gate (Grande Portale) non è in gioco, scarta questa carta.

Pesca Carte Mostro fino a che trovi un Mostro Aberrazione, e piazza la sua miniatura adiacente al segnalino Vast Gate. Scarta il resto dei Mostri pescati.

Mischia questa carta a faccia in giù con le prime 3 Carte Incontro e rimetti queste 4 carte in cima al mazzo Carte Incontro.

▲ 183/200

AVVENTURA-ATTACCO  
**ASHARDALON SOFFIA!**

*Il drago rosso soffia fuoco, riempiendo la stanza di fiamme!*

Questa carta non può essere cancellata.

Se Ashardalon non è in gioco, scarta questa carta.

Attacca ogni Eroe entro 1 tessera da Ashardalon.

Dopo l'attacco, mischia questa carta a faccia in giù con le prime 3 Carte Incontro e rimetti queste 4 carte in cima al mazzo Carte Incontro.

**ATTACCO**

+9

**DANNO**

3

Se manca: 1 danno

▲ 184/200