

HIDDEN CHASM – BARATRO NASCOSTO

Se hai un mulo, un cavallo e carretto o un portatore, essi cadono in un baratro ricoperto di neve e si perdono nella pila degli scarti con qualsiasi oggetto stessero trasportando.

HOWL OF THE WENDINGO – ULULATO DEL WENDINGO

Si dice che colui che ode l'ululato del Wendingo sia morto di fronte al mattino. Se perdi una battaglia o un combattimento psichico in questo turno o nel prossimo, invece di perdere solo una vita il suo personaggio è morto – nessun tiro potrà salvarlo!

ICE DRAGON – DRAGO DI GHIACCIO

FORZA 7.

ICE QUEEN PALACE – PALAZZO DELLA REGINA DI GHIACCIO

Puoi visitare la Regina di Ghiaccio se lo desideri. Se decidi così, tira una dado: 1= Trasformato in rospo per tre turni; 2-3= Ignorato; 4= Guarisci una vita; 5= Guadagni un incantesimo; 6= Sei teletrasportato in qualsiasi spazio di questa regione.

LANDSLIDE – FRANA

Piazza questa carta nello spazio dove ti trovi. Quando qualcuno entra in questo spazio deve fermarsi (anche se ha ancora del movimento) e perdere il suo prossimo turno per battere un percorso. Scarta questa carta dopo che un percorso è stato battuto.

MEDUSAE – MEDUSA

Se perdi una battaglia contro la Medusa perdi una vita e sei tramutato in pietra. Devi perdere un turno dopodiché tornerai alla normalità.

MERCHANT – MERCANTE

Il Mercante ti dà tre borse di oro se lo scorti a: 1= Cancelli della Città (*City Gates*); 2= La Taverna (*Tavern*); 3= Il villaggio (*Village*); 4= Il Castello (*Castle*); 5= Il Tempio (*Temple*); 6= Cava dello Stregone (*Warlock's Cave*). Scarta il Mercante dopo che ti ha dato l'oro.

MOUNTAIN LION – LEONE DI MONTAGNA

FORZA 3.

ORC – ORCO

FORZA 3.

POTION OF FLIGHT – POZIONE DEL VOLO

Puoi bere questa pozione invece di tirare il dado per il movimento. Scarta la pozione dopo che l'hai usata. La pozione ti permette di muoverti in qualsiasi spazio di questa regione.

PROSPECTOR – CERCATORE

Sa hai il Diamante, Rubino o Smeraldo, il Cercatore vuole comprarteli. Scambiali immediatamente per l'appropriato numero di segnalini oro.

RING OF PROTECTION – ANELLO DI PROTEZIONE

Se, per qualsiasi ragione, tu hai perso solo una vita, tira un dado. Se tiri un 5 o un 6, l'Anello ti protegge e non perdi la vita.

RUBY – RUBINO

Puoi cambiare il Rubino per tre segnalini oro nello spazio dei Cancelli della Città (*City Gates*).

SCROLL – PERGAMENA

Puoi leggere la Pergamena in qualsiasi momento. Quando lo fai, si riduce in polvere, ma guadagni un incantesimo.

SNOW STORM – TEMPESTA DI NEVE

Un enorme tempesta colpisce le montagne. Tutti i giocatori in questa regione devono perdere il prossimo turno. In aggiunta, ogni giocatore nella regione che sbaglia un tiro sotto la propria astuzia con un dado deve perdere una vita.

SNOW WOLF – LUPO DELLE NEVI

FORZA 2.

TALISMAN – TALISMANO

Il Talismano Magico ti salverà attraverso il Portale del Potere (*Portal of Power*).

TUMBLING BOULDER – CADUTA MASSI

Un enorme masso si schianta al suolo. Tira un dado per te stesso e per ogni seguace. Il tuo personaggio perde una vita con un tiro di 1 o 2, mentre un seguace è schiacciato dal masso e deve essere scartato con un tiro di 1 o 2.

VOLCANO – VULCANO

Colate di lava fusa scendono giù dalle montagne. Tira un dado per ogni carta avventura a faccia in su tra qui e il passo (*Foothills*). È spazzata via nella pila degli scarti con un tiro di 4, 5 o 6.

WYVERN – VIVERNA

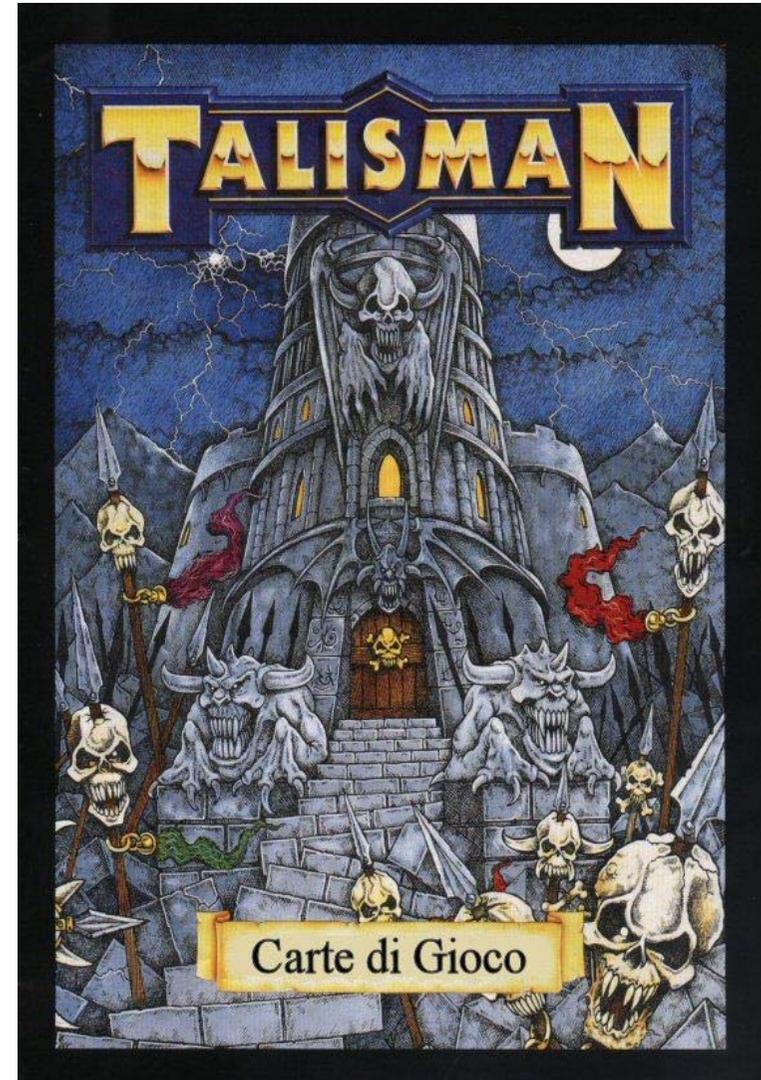
FORZA 6.

WOOLLY MAMMOTH – MAMMOTH LANOSO

FORZA 6.

YETI – YETI

Quando combatti contro lo Yeti, devi tirare un numero inferiore alla tua astuzia per scansare i massi tirati da lui. Se fallisci il tiro del dado devi perdere una vita. FORZA 4.



Traduzione by Dominex, Versione 1.01, Reggio Emilia 2004

<http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it>

BERSERKER – BERSERKER

Ogni volta che il Berserker vincerà una battaglia diventerà più forte. Metti un segnalino di forza sulla carta per mostrare che la sua forza è salita di uno. FORZA 3.

BLIZZARD – TORMENTA

Una tempesta ricopre tutto il territorio. Per due turni tutti i giocatori sul tabellone principale (ma non quelli nei reami o nella torre) possono muoversi soltanto di uno spazio per turno.

BOAR – VERRO

FORZA 1.

BODYGUARD – GUARDIA DEL CORPO

Una Guardia del Corpo combatterà al tuo fianco una battaglia o combattimento psichico. Egli ha forza e astuzia tre ciascuno, ma non può usare oggetti. Non guadagni esperienza se vinci il combattimento. Scarta questa carta se perdi.

BOOK OF SPELL – LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Hai trovato il favoleggiato libro degli incantesimi. Guadagni immediatamente il tuo massimo complemento di incantesimi concessi dalla tua astuzia.

BOW – ARCO

Puoi usare l'arco e aggiungere due al tuo punteggio in battaglia. Dopo aver usato l'arco rimani senza frecce e devi scartare questa carta.

BROADSWARD – SPADA LARGA

Se hai la spada larga puoi aggiungere uno al tuo punteggio in ogni battaglia se decidi di usarla. Comunque, se tiri un 1 con il dado in battaglia, la spada si rompe e devi scartare questa carta.

CASKET – COFANETTO

Puoi prendere questo cofanetto e aprirlo quando vuoi. Se decidi di farlo, tira un dado e scarta il cofanetto: 1= Perdi una vita; 2= Perdi il prossimo turno; 3= Guadagni un oro; 4= Guadagni due oro; 5= Guadagni un incantesimo; 6= Guadagni un Talismano.

CAVE – CAVA

Puoi entrare nella cava. Se decidi di farlo tira un dado: 1= Sei attaccato da un Drago con forza sette; 2= Sei attaccato da un Gobelin con forza due; 3= Smarrito. Perdi il tuo prossimo turno; 4= Guadagni un oro; 5= Guadagni due ori; 6= Guadagni tre ori.

CAVE TROLL – TROLL DI CAVERNA

Se il Troll di Caverna è sconfitto, tiro un dado. Se il tiro è "1" la creatura si rigenererà e resterà in questo spazio. FORZA 6.

CHINESE DRAGON – DRAGO CINESE

Se perdi la battaglia, perdi una vita e devi lasciare un oggetto (se ne hai) in questo spazio. FORZA 6.

SHADOW DRAGON – DRAGO D'OMBRA

ASTUZIA 7.

SNARE – TRAPPOLA

Puoi mettere la trappola in qualsiasi spazio del Reame della Foresta, o qualsiasi spazio Boschi (*Woods*) o Foresta (*Forest*) di qualsiasi regione. Lascia la carta nello spazio. Il prossimo giocatore che finirà nello spazio, incluso te, deve o perdere una vita o perdere un turno.

SWORD OF POWER – SPADA DEL POTERE

La Spada del Potere ti permette di usare la tua astuzia in battaglia invece della tua forza.

TIMBER! – LEGNAME!

Un enorme albero si schianta al suolo. Tira un dado per te stesso e per ogni seguace. Il tuo personaggio perderà una vita con un tiro di 1 o 2, mentre un seguace è schiacciato da un albero e deve essere scartato con un tiro di 1 o 2.

TREEMAN – UOMOALBERO

FORZA 6.

WILL-O-WISPS – VOLONTA' O SCALPO

Queste creature malvagie ti mettono in grave pericolo. Pesca altre tre carte avventura da mazzo usato per il tabellone principale e l'incontro avrà luogo con qualsiasi carta rimanente in questo spazio.

WRAITH – SPETTRO

ASTUZIA 4.

WOODSMAN – BOSCAIOLO

Tira un dado per vedere come reagisce: 1= Ti attacca con forza quattro; 2= Ti ignora; 3-4= ti avvisa. Puoi guardare le prossime tre carte del mazzo Avventura della Foresta; 5-6= Ti guida. Prendi un altro turno.

MOUNTAIN - MONTAGNA

CHAOS DWARF – NANO DEL CAOS

FORZA 3

CLIFF – RUPE

Tira tre dadi. Se il punteggio è inferiore o uguale al valore combinato della tua forza e della tua astuzia ti arrampichi con successo sulla rupe. Se il punteggio eccede la combinazione della tua forza e astuzia, devi o perdere una vita o un seguace.

DAWNSTONE – ALBA DI PIETRA

Piazza due segnalini vita con questa carta. Puoi scegliere di prendere un segnalino vita ogni qualvolta sei chiamato a perdere una vita. Una volta che entrambi i segnalini sono stati presi l'Alba di Pietra si sbriciola e vola via negli scarti.

DIAMOND – DIAMANTE

Puoi cambiare il Diamante per cinque segnalini oro nello spazio dei Cancelli della Città (*City Gates*).

DWARF MERCENARY – NANO MERCENARIO

Il Nano si aggrega a te se gli paghi un oro (scarta l'oro). Finché e con te aggiunge uno alla tua forza. Egli ti lascerà e si aggregherà ad un qualsiasi altro giocatore che incontri se gli pagherà un oro.

DWARF RUNEMASTER – NANO MAESTRO DELLE RUNE

Se hai una spada, il Maestro delle Rune vuole prenderla e convertirla in una Spada delle Rune (*Runesword*) per due oro. Scarta la spada e l'oro e prendi una Spada delle Rune.

EARTH ELEMENTAL - ELEMENTALE DELLA TERRA

Se perdi una battaglia contro l'Elementale della Terra, perdi una vita e sprofondi nello spazio Volta (*Vault*) nel Dungeon. ASTUZIA 5.

EMERALD – SMERALDO

Puoi cambiare lo Smeraldo per tre segnalini oro nello spazio dei Cancelli della Città (*City Gates*).

GOLD COINS – MONETE D'ORO

Scarta questa carta e prendi un segnalino oro.

GOLDEN GUINEAS – GHINEE D'ORO

Scarta questa carta e prendi due segnalini oro.

GRIFFON – GRIFONE

FORZA 5.

GUIDE – GUIDA

Mentre la Guida è tuo seguace nella Montagna puoi tirare due volte per il movimento e prendere entrambi i tiri come tiro per il movimento.

ADVENTURE – AVVENTURA

ALCHEMIST – ALCHIMISTA

Un Alchimista tramuterà un oggetto che possiedi in un segnalino oro. Quando ha tramutato l'oggetto in oro, piazzalo sulla pila degli scarti e prendi un segnalino oro. La procedura non è reversibile.

ANCIENT ARTIFACT – ARTEFATTO ANTICO

L'artefatto è una vecchia e potente arma. Se decidi di usarla in battaglia, tira un dado: 1–3= Esplose; Perdi una vita e scarta questa carta; 4–6= Funziona! Aggiungi quattro al tuo punteggio in battaglia.

ANGEL – ANGELO

Sei stato visitato da un angelo. Se hai un allineamento buono guadagni una vita. Se hai un allineamento cattivo perdi una vita. Se hai un allineamento neutrale diventi buono.

ARENA – ARENA

Puoi combattere nell'arena. Se decidi di farlo, devi combattere una battaglia o un combattimento psichico (a tua scelta) contro un avversario con la tua stessa forza o astuzia, incluso qualsiasi bonus di oggetti o seguaci.

ARMOUR – ARMATURA

Se perdi una vita in battaglia, tira un dado. Se tiri un 4, 5 o 6, l'armatura ti protegge e non perdi la vita. Se tiri un 2 o 3, perdi una vita normalmente. Se tiri un 1, l'armatura si rompe; devi scartarla e perdi una vita.

ASTRAL CONJUNCTION – CONGIUNZIONE ASTRALE

Tutti gli spiriti hanno una astuzia doppia per un turno.

BAG OF CARRYING – BORSA DA TRASPORTO

Questa borsa magica può contenere fino a quattro oggetti. La borsa e qualunque cosa essa contenga viene conteggiata come un solo oggetto indipendentemente dal numero di oggetti che contiene. Se perdi la borsa perdi anche gli oggetti che contiene.

BANDIT – BANDITO

Il Bandito non ti attaccherà se gli dai un oro. FORZA 3.

BANSHEE – BANSHEE

ASTUZIA 3.

BATTLEAXE – ASCIA DA BATTAGLIA

Se hai l'ascia da battaglia puoi aggiungere uno al tuo punteggio in ogni battaglia se decidi di usarla. Comunque, se tiri un 1 con il dado in battaglia, l'ascia si rompe e devi scartare questa carta.

ELECTRICAL STORM – TEMPESTA ELETTRICA

Una terribile tempesta di fulmini si abbatte sul territorio. Ogni giocatore che possiede una armatura o un elmetto o trasporta una spada o scudo è colpito da un fulmine e perde una vita.

FAMILIAR – FAMILIARE

Un familiare diventerà tuo seguace soltanto se prima sacrifichi una vita. Se non sei disposto a sacrificare una vita, lascialo in questo spazio. Se diventerà tuo seguace aggiungi due alla tua astuzia.

FERRYMAN – TRAGHETTATORE

Se paghi un oro al traghettatore puoi attraversare il Fiume Tempestoso (*Storm River*) nello spazio direttamente opposto a dove sei.

FOOL'S GOLD – ORO DEGLI SCIOCCHI

Tutto l'oro che stai trasportando è oro degli sciocchi e completamente falso! Scarta tutto l'oro immediatamente.

FUNTAIN OF WISDOM – FONTANA DELLA SAGGEZZA

Piazza un totale di quattro astuzie sulla carta quando è rivelata. Puoi bere dalla fontana una volta per visita ed aggiungere una astuzia al tuo punteggio. Quando tutte e quattro le astuzie sono state prese la fontana svanisce – piazzala nella pila degli scarti.

GARGOYLE – GARGOYLE

FORZA 5.

GENIE – GENIO

Il genio ha un incantesimo. Prendi un incantesimo e piazzalo con il Genio (tu puoi guardarlo). Il Genio lancerà l'incantesimo per te con un tuo comando e dopo svanirà nella pila degli scarti.

GHOST – FANTASMA

ASTUZIA 3.

GIANT – GIGANTE

FORZA 6.

GIANT LIZARD – LUCERTOLA GIGANTE

FORZA 3.

GOBLIN – GOBLIN

FORZA 2.

GOLD COINS – MONETA D'ORO

Scarta questa carta e prendi un segnalino oro.

GOLDEN GUINEAS – GHINEE D'ORO

Scarta questa carta e prendi due segnalini oro.

FOREST - FORESTA

APPARITION - APPARIZIONE

ASTUZIA 3.

BARROW WIGHT – COLLINA SFORTUNATA

ASTUZIA 5.

BEASTMAN – UOMOBESTIA

Se perdi contro l'Uomobestia, egli ti mangerà un mulo, cavallo o cavallo e carretto se ne hai uno. Se non ne hai devi perdere una vita.

BOAR – VERRO

FORZA 2.

CENTAUR – CENTAURO

Tira un dado per vedere la sua reazione: 1-2= Attacca con la sua scia. Perdi una vita; 3-4= Se ignorato; 5-6= Si unisce a te. Ti ucciderà un mostro che incontrerai prima che tu debba combatterlo, e poi se ne andrà galoppando nella pila degli scarti.

FOREST ELEMENTAL – ELEMENTALE DELLA FORESTA

ASTUZIA 6.

FOREST FIRE – FORESTA IN FIAMME

Un fuoco furioso attraversa la foresta. Tira un dado per ogni carta avventura a faccia in su tra qui e il margine della foresta. Andrà in fiamme e finirà sulla pila degli scarti con un tiro di dado di 4, 5 o 6.

FOREST GOBLIN – GOBLIN DELLA FORESTA

Prima di combattere con il Goblin devi tirare un numero sotto la tua astuzia per evitare l'imboscata che ti hanno teso. Se fallisci devi sottrarre due al tuo punteggio in battaglia.

FOREST TEMPLE – TEMPIO DELLA FORESTA

Puoi scegliere di fraternizzare con la natura. Tira un dado e aggiungi il tuo punteggio di astuzia. Se il tuo punteggio è nove o più guadagni un incantesimo. Se il tuo tiro è inferiore a nove, non succede nulla.

GHOUL – GHOUL

ASTUZIA 2.

GOLD COINS – MONETE D'ORO

Scarta questa carta e prendi un segnalino oro.

GUIDE – GUIDA

Mentre la Guida è un tuo seguace nella Foresta puoi tirare due volte per il movimento e prendere entrambi come il tuo tiro di movimento.

HEALER – GUARITORE

Un Guaritore si unisce a te come seguace. All'inizio di ogni turno puoi scegliere di permettere al Guaritore di curarti. Ti sanerà una vita, ma devi perdere un turno.

HIDDEN PATH – PERCORSO NASCOSTO

Puoi prendere un turno supplementare.

JEBBERWOCK – JEBBERWOCK

ASTUZIA 5.

LION – LEONE

Incontri un Leone con una spina nella sua zampa. Se tiri sotto la tua astuzia con un dado riuscirai a rimuovere la spina e il Leone si unirà a te. Ti aiuterà lottando in battaglia, aggiungendo tre alla tua forza.

LOST – PERSO

Sei disperatamente perso. Perdi il prossimo turno.

MAGIC ARROW – FRECCIA MAGICA

Puoi usare la freccia magica solo se hai un arco. Aggiungerà quattro al tuo punteggio quando colpisci con l'arco invece dei due punti normali. Scarta questa carta dopo che l'hai usata, ma tieni l'arco.

MAGIC MUSHROOMS – FUNGHI MAGICI

Puoi mangiare i funghi in qualsiasi momento. Quando lo fai, tira un dado per vedere quello che ti faranno: 1= Veleno. Perdi una vita; 2= Svieni. Perdi il prossimo turno; 4-5= Guadagni un astuzia; 6= Guadagni un incantesimo. Dopo che hai mangiati i funghi, scarta questa carta.

MAGUS – MAGO

Puoi visitare il Mago se lo desideri. Se decidi così, devi perdere il tuo prossimo turno, ma guadagni un astuzia. Puoi guadagnare una sola astuzia per visita. Il Mago rimarrà in questo spazio per il resto del gioco.

MINOTAUR – MINOTAURO

Se perdi una battaglia contro il Minotauro perdi una vita e tira il dado per vedere se il Minotauro ti magia un seguace. Scarta un seguace se tiri 1 o 2.

NIGHT GAUNT – MACILENTO DELLA NOTTE

ASTUZIA 5.

PIXIES! – FOLLETTI!

Queste creature dannose tentano di rubarti ogni oggetto che stai trasportando. Tira un dado per ogni oggetto che hai. Se il punteggio è superiore alla tua astuzia i Folletti riescono a rubarlo e devi scartare la carta.

SCROLL – PERGAMENA

Puoi leggere la Pergamena in qualsiasi momento. Quando lo fai, si riduce in polvere, ma guadagni un incantesimo.

COUNTY PATROL – PATTUGLIA DELLA CONTEA

Un unità della pattuglia della contea vuole arrestarti. Puoi andare in prigione o combattere una battaglia. Sei vai in prigione, sei gettato nella prigione cittadina (*Jail*). Se combatti una battaglia e perdi, perdi una vita e sei gettato in prigione. FORZA 6.

CROSS- CROCE

Mentre possiedi la croce puoi distruggere ogni spirito che incontri invece di affrontarli in combattimento psichico. Se usi la croce non guadagni punti esperienza per aver distrutto lo spirito.

CRYSTAL BALL – PALLA DI CRISTALLO

La palla di cristallo può essere usata in qualsiasi momento. Puoi guardare nel mazzo delle carte avventura e piazzare una carta a tua scelta in cima al mazzo. Tutte le altre carte devono restare nello stesso ordine.

CURSED BY HAG – MALEDETTO DALLA STREGA

Non puoi avere seguaci, fatta eccezione per il Burlone (*Jester*) e il Poltergeist, fintanto che la Strega è con te. Scarta ogni seguace in questo spazio. La Strega se ne andrà via quando visiterai il Villaggio Mistico (*Village Mystic*) (anche se il Mistico ti ignora).

DAEMON – DEMONE

ASTUZIA 10.

DEMIGOD – SEMIDIO

Il Demigod ti dona l'incantesimo che vuoi tu. Guarda nel mazzo degli incantesimi e prendi l'incantesimo che vuoi. Dopodiché rimescola il mazzo degli incantesimi.

DEVIL – DIAVOLO

Sei stato visitato dal Diavolo. Se hai un allineamento cattivo guadagni una vita. Se hai un allineamento buono perdi una vita. Se hai un allineamento neutrale diventi cattivo.

DOOMSWORD – SPADA DEL DECRETO

Nessun personaggio buono può prendere la Spada del Decreto. Mentre la possiedi puoi aggiungere due al tuo punteggio in battaglia. Se vinci la battaglia usando la Spada del Decreto guadagni una vita.

DOPPLEGANGER – MUTAFORMA

Il Mutaforma ha la stessa forza di chiunque sta combattendo. FROZA ?.

DRYAD – DRIADE

Una Driade cerca di gettarti in un portale magico. Puoi evitare la trappola tirando sotto la tua astuzia con due dadi. Se fallisci prendi la tua miniatura e piazzala nello spazio Foresta Densa (*Dense Forest*) nel Reame della Foresta.

EARTHQUAKE – TERREMOTO

Un terremoto scuote il territorio. Tira un dado per ogni carta avventura a faccia in su in questa regione. Con un tiro di 1, 2 e 3 la carta sprofonda nel baratro della pila degli scarti. Con un tiro di 4, 5 o 6 la carta resta in gioco.

HOMUNCULOUS – OMUNCOLO

Soltanto i giocatori cattivi possono prendere l'Omuncolo come seguace. Se decidi di prenderlo come seguace guadagni una forza e una astuzia.

HORSE – CAVALLO

Se hai il cavallo puoi tirare due dadi per il movimento e usare il punteggio più alto. Se decidi di tirare due dadi, devi usare il dado con il punteggio più alto per il tuo movimento.

HORSE & CART – CAVALLO E CARRETTO

Il cavallo e carretto porteranno per te qualsiasi numero di oggetti. Se perdi il cavallo e carretto perdi ogni oggetto che esso trasportava.

IMP – DIAVOLETTA

Incontri un burbero diavoletto che ti fa sparire con un incantesimo di teletrasporto. Tira un dado per determinare dove ti fa teletrasportare: 1= Rocce (*Crags*); 2= Foresta (*Forest*); 3= Taverna (*Tavern*); 4= Rovine (*Riuns*); 5= Valle Nascosta (*Hidden Valley*); 6= Radura Maledetta (*Cursed Glade*).

LION – LEONE

FORZA 3.

JESTER – BURLONE

Uno Burlone irritante ti infastidisce durante il combattimento. Sottrai uno dal tuo tiro di dado in battaglia o in combattimento psichico fintanto che il Burlone è con te. Non puoi evitare il Burlone e lo devi tenere come seguace. Comunque, il Burlone barcollerà nella pila degli scarti se visiti la Taverna (*Tavern*).

MAIDEN – VERGINE

Finché la Vergine è una tua seguace guadagni due astuzie.

MAGIC AMULET – AMULETO MAGICO

Il magico amuleto disperderà ogni magia lanciata su di te. Finché hai l'amuleto, gli incantesimi non avranno effetto se tu non lo vuoi!

MAGIC BELT – CINTURA MAGICA

Finché hai la cintura la tua forza è incrementata di un punto.

MAGIC RING – ANELLO MAGICO

Finché hai l'anello la tua forza e astuzia sono incrementate di un punto ciascuna.

MAGIC STREAM – RUSCELLO MAGICO

Piazza un totale di quattro forze sulla carta quando è rivelata. Puoi bere dal ruscello una volta per visita ed aggiungere una forza al tuo punteggio. Quando tutte e quattro le forze sono state prese il ruscello svanisce – piazzala nella pila degli scarti.

GIANT SPIDER – RAGNO GIGANTE

Combattendo contro il ragno devi tirare un numero sotto la tua astuzia con un dado per evitare di essere aggrovigliato nella sua ragnatela. Se fallisci devi sottrarre due al tuo punteggio in battaglia.

GIANT WORM – VERME GIGANTE

FORZA 5.

GOBLIN – GOBLIN

FORZA 2.

GOLD COINS – MONETE D'ORO

Scarta questa carta e prendi un segnalino oro.

GONG – GONG

Se decidi di suonare il gong puoi teletrasportare se vuoi un giocatore a tua scelta che è nel dungeon in questo spazio.

GREEN MIST – NEBBIA VERDE

Una nebbia verde ti avvolge e ti corrode il tuo equipaggiamento. Scarta ogni elmo (*helmet*), scudo (*shield*) o armatura (*armour*) che stai trasportando.

LIVING STATUE – STATUA ANIMATA

Se perdi un battaglia contro la Statua Animata perdi una vita e sei trasformato in pietra. Devi perdere un turno mentre torni alla normalità. FORZA 5.

LONE DWARF – NANO SOLITARIO

Puoi parlare al Nano. Se decidi così, tira un dado: 1= Ti attacca con forza quattro; 2= Ti indirizza male. Perdi un turno; 3= Ti prendi un oro; 4-6= Ti indirizza. Prendi un'altro turno.

MAGIC MIRROR – SPECCHIO MAGICO

Guardi nello specchio e si fracassa, ma guadagni un incantesimo.

NIGHTMARE – INCUBO

ASTUZIA 6.

OGRE – OGRE

FORZA 5.

ORC – ORCO

FORZA 3.

PHANTOM HOUND – CANE DA CACCIA FANTASMA

ASTUZIA 4.

RAT OGRE – RATTO OGRE

FORZA 4.

SECRET PASSAGE – PASSAGGIO SEGRETO

Se scegli di scendere nel passaggio segreto tira un dado per vedere dove esci: 1= Entrata; 2= La Libreria (*Library*); 3= Sala dell'Oscurità (*Hall of Darkness*); 4= Volta (*Vault*); 5-6= Camera del tesoro (*Treasure Chamber*).

SKAVEN – SKAVEN

FORZA 3.

SLAVER – SCHIAVISTA

Uno schiavista cattura tutti i tuoi seguaci. Puoi ricomprarli per un oro ognuno. Ognuno di quelli per cui non paghi va scartato con lo schiavista.

SLIDING WALLS – MURI SCORREVOLI

Il soffitto e i muri iniziano a chiudersi su di te. Tira due dadi. Se il punteggio è inferiore o uguale alla tua forza, riesci tenere i muri separati e ti salvi. Se il tuo tiro è più alto della tua forza perdi una vita.

SNAKE PIT – BUCA DEI SERPENTI

Precipiti in una buca di serpenti e devi tirare sotto la tua forza con un dado. Se fallisci devi perdere una vita o un seguace.

SPELL RING – ANELLO DELL'INCANTESIMO

Prendi la carta in cima al mazzo degli incantesimi e piazzala con questa carta. Questo incantesimo non va conteggiato nel numero di incantesimi che puoi avere. Quando usi l'incantesimo, entrambi svaniscono nella pila degli scarti.

TRAP DOOR – BOTOLA

Si apre una botola sotto di te e ti ritrovi indietro nello spazio dell'entrata.

TUNNEL – TUNNEL

Puoi usare il tunnel per lasciare il dungeon se lo desideri. Tira il dado per vedere dove esci: 1= Città Perduta (*Lost City*) nel reame della Montagna. 2= Foresta (*Forest*). 3= Cancelli della Città (*City Gates*). 4= Castello (*Castle*). 5= Cava dello Stregone (*Warlock's Cave*). 6= Tempio (*Temple*).

WEIGHTED DICE – DADI TRUCCATI

Puoi usare questa carta ogni qualvolta hai tirato il dado per qualsiasi ragione. Invece di tirare il dado normalmente puoi scegliere quale numero hai tirato. Puoi usare questa carta una volta e poi devi scartarla.

WISE MAN – UOMO SAGGIO

Mentre è con te l'uomo saggio aggiunge uno alla tua astuzia. Egli ti lascerà e si unirà a qualsiasi giocatore che si ferma nello stesso spazio come te. Dai questa carta al giocatore che si è appena fermato nello spazio (egli non deve incontrarlo).

GOLDEN STATUE – STATUA DORATA

Questa preziosa reliquia può essere commerciata al Castello (*Royal Castle*) per cinque segnalini oro. Scarta la carta dopo che la ha barattata.

GOLEM – GOLEM

Nessun incantesimo o oggetto può essere usato contro il Golem. FORZA 5.

GORILLA – GORILLA

FORZA 2.

GRIZZLY BEAR – ORSO GRIZZLY

FORZA 3.

GUIDE – GUIDA

Mentre la Guida è un tuo seguace puoi evitare di tirare il dado nel Baratro (*Chasm*), Guglie (*Crags*) o Foresta (*Forest*) a meno che non lo desideri. Se decidi di tirare il dado devi accettare il risultato del dado tirato.

HARPIES – ARPIE

Sei attaccato da un gruppo di urlanti Arpie. Puoi tentare di evitarle tirando sotto la tua forza con due dadi. Se fallisci con il tiro, piazza la tua miniatura nello spazio Città Perduta (*City Lost*) nel tabellone della Montagna.

HEALER – CURATORE

Un curatore abita qui. Egli può curare una vita per visita per qualsiasi giocatore che si ferma qui, gratis.

HELMET – ELMO

Se perdi una vita in battaglia, tira un dado. Se tiri un 6, l'elmo ti protegge e non perdi una vita. Se tiri 2, 3, 4 o 5 perdi una vita normalmente. Se tiri un 1, l'elmo si rompe; devi scartarlo e perdi una vita.

HERMIT – EREMITA

Tira un dado è piazza l'Eremita nello spazio indicato: 1= Cimitero (*Graveyard*); 2= Strada Rialzata (*Causeway*); 3= Oasi (*Oasis*); 4= Raduna Maledetta (*Cursed Glade*); 5= Rocce (*Crags*); 6= Foresta (*Forest*). Il primo giocatore che lo visiterà riceverà un Talismano, dopodiché svanisce nella pila degli scarti.

HIGHWAYMAN – CRIMINALE

Il Criminale non ti attaccherà se gli paghi un oro. FORZA 4.

HOLY GRAIL – SANTO GRAAL

Solo i personaggi buoni possono prendere il Santo Graal. I personaggi neutrali e cattivi devono lasciarlo nello spazio dove lo hanno incontrato. Se il Graal è riportato nella Capella (*Chapel*) puoi scartarlo per due astuzie o due forze.

HOLY LANCE – SACRA LANCIA

Nessun personaggio cattivo può prendere la Sacra Lancia. Mentre la possiedi puoi aggiungere tre al tuo punteggio in battaglia contro i Draghi, incluso il Re dei Draghi (*Dragon King*), e uno al tuo punteggio in battaglia contro qualsiasi altro avversario.

PHANTASM – FANTASMA

Tira un dado per determinare dove si materializzerà il Fantasma: 1= Cancelli della Città (*City Gates*); 2= Villaggio (*Village*); 3= Cimitero (*Graveyard*); 4= Cappella (*Chapel*); 5= Castello (*Royal Castle*); 6= Tempio (*Temple*). La carta rimarrà in quello spazio finché non sarà ucciso. ASTUZIA 4.

POLTERGEIST – POLTERGEIST

Un Poltergeist rallenta il tuo movimento a uno spazio per turno. Non puoi evitare il Poltergeist e lo devi tenere come seguace. Comunque, se attraversi il fiume in qualunque punto esso svanisce nella pila degli scarti, a meno che non lo vuoi tenere.

POOL OF LIFE – PISCINA DELLA VITA

Piazza un totale di quattro vite sulla carta quando è rivelata. Puoi bere dalla piscina una volta per visita ed aggiungere una vita al tuo punteggio. Quando tutte e quattro le vite sono state prese la piscina svanisce – piazzala nella pila degli scarti.

PORTIER – PORTATORE

Il Portatore trasporterà quattro oggetti per te. Se perdi il Portatore perdi anche gli oggetti che trasportava.

POTION OF STRENGTH – POZIONE DELLA FORZA

La pozione incrementa la tua forza di due punti nel turno in cui l'hai bevuta. Comunque, ce pozione soltanto per un uso e devi scartare la carta dopo che l'hai usata.

PRINCE – PRINCIPE

Se riporti il Principe al Castello (*Royal Castle*) per la gratitudine suo padre ti donerà tre oro, e ordinerà al suo Dottore di curarti due vite gratis. Scarta il Principe quando lo riporterai indietro.

PRINCESS – PRINCIPESSA

Se riporti la Principessa al Castello (*Royal Castle*) per la gratitudine suo padre ti donerà tre oro, e ordinerà al suo Dottore di curarti due vite gratis. Scarta la Principessa quando lo riporterai indietro.

QUIVER OF ARROWS – FARETRA DI FRECCHE

Se hai un arco e hai finito le frecce, puoi scartare questa carta anziché l'arco.

RAIDERS – RAZZIATORI

Una banda di razziatori rubano tutti i tuoi possedimenti e li depositano nell'Oasi (*Oasis*). Piazza tutto il tuo oro e i tuoi oggetti nello spazio dell'Oasi nella Regione Interna. Possono essere presi dal primo giocatore che si fermerà nello spazio.

RED DRAGON – DRAGO ROSSO

FORZA 7.

SERPENT – SERPENTE

FORZA 3.

SHADE – OMBRA

ASTUZIA 3.

PLAGUE – PIAGA

Tutti i giocatori nella città devono fermarsi dove sono nel prossimo turno o perdere una vita.

PRESS GANG – TRASCINATO DALLA BANDA

Sa perdi sei trascinato alla Banchina (*Wharf*) e devi perdere il prossimo turno. FORZA 4.

MASTER THIEF – CAPO DEI LADRI

Puoi combattere con il Capo dei Ladri per il titolo di capo della Gilda dei Ladri se lo desideri. Prendi la carta Capo dei Ladri (*Master Thief*) se vinci, e scarta tutti i tuoi oggetti e una vita se perdi.

MONEY BELT – CINTURA DELLE MONETE

Se devi perdere un qualsiasi oro – non quando lo spendi – tira un dado. Se tiri un 4, 5 o 6 l'oro rimane nascosto nella cintura delle monete e tu non devi scartarlo.

ROYAL ZOO-KEEPER – CUSTODE DELLO ZOO REALE

Il Custode catturerà un mostro qualsiasi prima che ti attacchi e lo porterà allo Zoo Reale (scarta entrambe le carte).

SALESMAN – COMMESSE

Spendi un oro per ognuno dei tuoi seguaci comprandogli un regalo. Qualsiasi seguace per il quale non comprerai un regalo ti lascerà con risentimento tornando nella pila degli scarti.

THUG – STRANGOLATORE

FORZA 4.

URCHIN – BIRICHINO

Dopo che ti sei mosso puoi mandare il Birichino a raccogliere qualsiasi oro, oggetto o seguace che sono in uno spazio adiacente a quello in cui sei tu. Puoi prendere le carte e tenerle per te stesso. Il birichino può essere usato una sola volta e devi quindi essere scartato.

WATER ELEMENTAL – ELEMENTALE DELL'ACQUA

Se perdi l'Elementale affogherà un tuo seguace così come ti costerà una vita.

WISHING WELL – POZZO DEI DESIDERI

Puoi esprimere un desiderio. Paga un oro e tira un dado: 1-4= Non succede nulla; 5-6= Guadagni una vita, astuzia, forza o incantesimo (a tua scelta).

DUNGEON - DUNGEON

ALTAR – ALTARE

Se desideri pregare all'altare, tira un dado: 1= Perdi un turno; 2= Non succede nulla; 3= Guarisci una vita; 4= Pesca un'altra carta Dungeon; 5= Prendi un turno supplementare; 6= Guadagni un incantesimo.

BRONZE DRAGON – DRAGO DI BRONZO

FORZA 8.

CAVE-IN – FRANA

Ogni giocatore nel dungeon deve tirare un dado per vedere quello che gli accade: 1-2= perde una vita; 3-4= Perdi un turno; 5-6= Salvo.

CHEST – CESTO

Se provi ad aprire il cesto devi tirare sotto la tua astuzia con un dado. Se fallisci, vieni trafitto da un ago avvelenato e perdi una vita. Se hai successo trovi tre oro e scarta questa carta.

CRAWLING SLIME – LIMO CHE STRISCIANTE

Ogni arma che viene usato contro il limo strisciante è distrutta e deve essere scartata, se vinci o perdi la battaglia. FORZA 6.

CRYSTAL OF POWER – CRISTALLO DEL POTERE

Mentre trasporti il Cristallo puoi aggiungere uno al tuo punteggio in combattimento psichico.

DOG – CANE

Il cane combatte nel luogo che vuoi. Lui ha forza 2 e astuzia 1. Lui non aggiunge il suo punteggio nel tuo combattimento. Se lui vince tu non guadagni esperienza. Se lui perde devi scartare questa carta.

FIRE – FUOCO

Un fuoco rabbioso si abbatte nel dungeon, distruggendo tutte le carte a faccia in su di un certo tipo nel dungeon. Tira un dado per determinare quale carta va scartata: 1-2= Luoghi (*Places*); 3-4= Stranieri (*Stranger*); 5-6= Mostri (*Monster*).

GAUNTLET OF MIGHT – GUANTO DELLA FORZA

Mentre hai il Guanto della Forza puoi aggiungere uno al tuo punteggio in battaglia.

GIANT BEETLE – SCARAFAGGIO GIGANTE

FORZA 6.

GIANT RAT – RATTO GIGANTE

FORZA 3.

MAGICAL VORTEX – VORTICE MAGICO

Un vortice magico si abbatte sul territorio assorbendo tutta la magia. Tutti gli incantesimi posseduti dai giocatori nel gioco devono essere scartati immediatamente.

MAGICIAN –STREGONE

Lo stregone non vuole essere disturbato, così ti teletrasporterà in un altro spazio. Il giocatore alla tua destra sceglie lo spazio in cui verrai teletrasportato. Esso può essere ovunque sul tabellone.

MANTICORE – MANTICORA

FORZA 5.

MARKET – MERCATO

Hai trovato un affare! Mescola il mazzo delle carte acquisto (*purchase*) e scegline una a caso. Puoi, se decidi così, di acquistare la carta per la metà del suo normale costo (arrotonda le frazioni in su).

MARSH – PALUDE

Devi perdere il tuo prossimo turno a meno che non hai forza 5 o più.

MAZE – LABIRINTO

Devi perdere il tuo prossimo turno a meno che non hai astuzia 5 o più.

MERCENARY – MERCENARIO

In mercenario ti aggiunge tre alla tua forza in battaglia se prima gli paghi un oro. Devi pagare un oro per ogni battaglia in cui lui lotterà.

MULE – MULO

Il mulo trasporterà quattro oggetti per te. Se perdi il mulo perdi anche gli oggetti che trasportava.

OGRE – OGRE

FORZA 5.

ORC – ORCO

FORZA 3.

OUTLAW –FUORILEGGE

Sei assalito dai Fuorilegge che rubano ai ricchi per dare ai poveri. Se hai dell'oro, prenderà un oro. Se non hai oro, ti darà un oro.

PATROL – PATTUGLIA

Una pattuglia di soldati cerca di mantenere l'ordine e la legge. Loro ti manderanno indietro al tuo spazio di partenza. Muoviti immediatamente.

PEGASUS – PEGASO

Il cavallo alato ti dà un passaggio in un spazio a tua scelta della stessa regione.

PESTILENCE – PESTILENZA

Una pestilenza è caduta sul territorio. Tutti i giocatori devono perdere una vita.

SUCCUBUS – SUCCUBUS

Se il Succubus sconfigge il giocatore, egli succhierà una astuzia e la terrà per se. ASTUZIA 3.

TALISMAN – TALISMANO

Il Talismano ti permette di passare il Portale del Potere (*Portal of Power*) nella Torre dello Stregone (*Wizard's Tower*). Puoi trasportare un solo Talismano per volta. Se ne troverai altri devi lasciarli nello spazio dove li hai trovati.

TAXATION – TASSAZIONE

Tira un dado per vedere chi deve essere tassato: 1= Buoni; 2= Cattivi; 3= Neutrali; 4= Regione Esterna; 5= Regione Interna; 6= Chiunque. Tutti quelli eleggibili devono scartare metà del loro oro (arrotonda le frazioni in su).

TRAP DOOR – BOTOLA

Una botola si apre sotto i tuoi piedi. Puoi cercare di evitare la trappola tirando sotto la tua astuzia con due dadi. Se fallisci il tiro, o decidi di non provare, sbarchi nello spazio Volta (*Vault*) nel Dungeon.

UNICORN – UNICORNO

Soltanto i personaggi buoni possono prendere come seguace l'Unicorno. Mentre l'Unicorno è tuo seguace guadagna una strength e una craft.

WAND – BACCHETTA

Finché hai la bacchetta devi sempre avere almeno un incantesimo (astuzia permettendo). Prendi un nuovo incantesimo ogni volta che lanci l'ultimo incantesimo in tuo possesso.

WATER BOTTLE – BORRACCIA D'ACQUA

Finché possiedi la borraccia d'acqua non perderai la vita nel Deserto (*Desert*).

WINGED BOOTS – STIVALI ALATI

Finché possiedi i stivali alati, ogni volta che tiri un "6" per il movimento puoi tirare un dado supplementare ed aggiungere il risultato al tuo primo tiro. Se decidi di tirare il dado supplementare devi aggiungere il punteggio al tuo primo tiro.

WITCH – STREGA

Una Strega si nasconde in questo spazio. Se ti fermi qui, devi tirare un dado per vedere quello che ti farà: 1= Trasformato in un rospo per tre turni; 2= Perdi una vita; 3= Perdi un oggetto; 4= Guadagni una forza; 5= Guadagni una astuzia; 6= Guadagni un incantesimo.

WOLF – LUPO

FORZA 1.

WRAITH – SPETTRO

ASTUZIA 4.

ZOMBIE – ZOMBI

ASTUZIA 3.

CITY - CITTÀ

BAKER – PANETIERE

Un panettiere ha aperto un negozio qui. Puoi comprare una delle paste che sta vendendo per un oro. Se compri una pasta, prendi una carta pasta (*pastry*).

BARTERER – MERCANTE

Un mercante specializzato in baratti ha aperto un negozio qui. Puoi scambiare un oggetto che possiedi per un oggetto del mazzo degli acquisti (*purchase*).

BEGGAR – MENDICANTE

Un mendicante ti infastidisce per un oro. Se gli dai un oro, tira un dado: 1-4= Non succede nulla; 5-6= Il mendicante è il Re del camuffamento, sta cercando una persona caritatevole per essere il suo campione. Prendi la carta Campione del Re (*King's Champion*).

CARD GAME – CARTE DA GIOCO

Puoi scommettere se hai uno o più segnalini oro. Se decidi così, tira un dado: 1= Perdi tutto il tuo oro e tutti i tuoi oggetti; 2= Perdi tutto il tuo oro; 3-4= Perdi un oro; 5= Guadagni un oro; 6= Raddoppi il tuo oro.

CIRCUS – CIRCO

Una troupe da circo ha aperto un piccolo spettacolo in questo luogo. Uno dei tuoi seguaci decide di unirci al circo e deve essere scartato. Puoi scegliere quale seguace perdi.

CITY WATCH – GUARDIA CITTADINA

Un unità della Guardia Cittadina cerca di arrestarti. Puoi andare in prigione o combattere una battaglia. Sei vai in prigione, sei gettato nella prigione cittadina (*Jail*). Se combatti una battaglia e perdi, perdi una vita e sei gettato in prigione. FORZA 5.

CORRUPT SHERIFF – SCERIFFO CORROTTO

Questo ufficiale corrotto ti chiede due oro. Puoi pagarlo o affrontarlo in battaglia. Se combatti una battaglia e perdi, perdi una vita e sei gettato in prigione. FORZA 6.

CUTPURSE – SCIPPATORE

Un scippatore striscia dietro di te e ti ruba la borsa. Dopodiché sparisce sulla pila degli scarti con tutto il tuo oro.

DANCING GIRL – RAGAZZA DANZANTE

Puoi mandare la Ragazza Danzante ad adescare qualsiasi altro giocatore che è pronto ad attaccarti. Il risultato dell'attacco è considerato come se fosse un'estrazione, ma la Ragazza Danzante si unisce al tuo attaccante (dagli questa carta).

DRUNKEN SOLDIER – SOLDATO UBRIACO

FORZA 3.

EMPLOYMENT – LAVORO

Un bottegaio ti offre un lavoro. Se decidi di accettare perdi il tuo prossimo turno ma guadagni tre segnalini oro.

FESTIVAL – FESTIVAL

Le strade sono affollate e tutti i negozi sono aperti. Rimuovi tutte le carte straniero (*stranger*) dalla città. Per un turno tutti i giocatori possono muoversi soltanto di uno spazio, e non possono usare il movimento per entrare in un negozio.

FIRE ELEMENTAL – ELEMENTALE DEL FUOCO

Se perdi l'Elementale distruggerà un oggetto che trasporti e in più ti costringerà a perdere una vita. ASTUZIA 5.

GAMBLER – SCOMMETTITORE

Preparati ad un combattimento psichico contro lo Scommettitore di astuzia 4. se vinci guadagni due oro e un qualsiasi oggetto che si trova qui, ma non guadagni nessuna esperienza. Se perdi devi lasciare qui un oggetto, ma non perdi una vita.

GIANT FLY – MOSCA GIGANTE

FORZA 2.

GIANT RAT – RATTO GIGANTE

FORZA 3.

GOLD COINS – MONETE D'ORO

Scarta questa carta e prendi un segnalino oro.

GREMLIN – GREMLIN

Devi prendere questa carta. Nessuno dei tuoi oggetti ti aiuterà (non li puoi usare) fintanto che il Gremlin è con te. Se visiti la Caverna dello Stregone (*Warlock's Cave*) il Gremlin se ne andrà nella pila degli scarti.

HORSE – CAVALLO

Se hai il cavallo puoi tirare due dadi per il movimento e usare il punteggio più alto. Se decidi di tirare due dadi, devi usare il dado con il punteggio più alto per il tuo movimento.

HORSE THIEF – LADRO DI CAVALLI

Tutti i muli, cavalli e cavalli a carretto appartenenti ai giocatori nel reame della Città sono rubati (scartati).

LIBRARY – LIBRERIA

Puoi chiedere al Bibliotecario se ha un incantesimo. Paga due oro e nomina l'incantesimo che vuoi. Se la carta con l'esatto nome è là, puoi prenderla. Dopodiché rimescola il mazzo.

LOST! – PERSO!

Hai fatto un sbaglio e devi perdere il prossimo turno chiedendo per le direzioni.

SHIELD – SCUDO

Se perdi una vita in battaglia, tira un dado. Se tiri un 5 o 6, lo scudo ti protegge e non perdi la vita. Se tiri un 2, 3 o 4, perdi una vita normalmente. Se tiri un 1, lo scudo si rompe; devi scartarla e perdi una vita.

SHRINE – SACRARIO

Puoi pregare il sacrario. Tira un dado se decidi di pregare: 1–2= Ignorato; 3= Guadagni un oro; 4= Guadagni un incantesimo; 5= Guadagni una vita; 6= Sei teletrasportato in uno spazio qualsiasi della regione.

SIREN – SIRENA

La canzone della Sirena si ode in tutto il territorio ipnotizzando tutti gli uomini. Tutti i giocatori devono perdere un turno a meno che la scheda personaggio non dica altrimenti.

SKULLWAND – BACCHETTA DEL TESCHIO

Solo i personaggi cattivi possono prendere la bacchetta del teschio. I personaggi neutrali e buoni devono lasciarla dove la hanno trovata. La bacchetta del teschio aggiunge uno al tuo punteggio in battaglia, e due al tuo punteggio nel combattimento psichico.

SPECTRE –SPETTRO

ASTUZIA 4.

SPHINX – SFINGE

La Sfinge ti propone un indovinello: Scegli un numero tra 1 e 6 e tira un dado per ogni due punti di craft che possiedi. Ogni volta che esce il numero che hai scelto, guadagni un incantesimo.

SOLOMON'S CROWN – CORONA DI SALOMONE

Mentre hai la corona di Salomone puoi aggiungere due punti alla tua astuzia. Non puoi indossare la corona di Salomone e l'elmo contemporaneamente.

SORCERER – MAGO

Un mago abita qui e vende incantesimi per un oro ognuno. Se decidi di acquistare un incantesimo, scarta un oro e prendi la carta superiore dal mazzo degli incantesimi. Puoi acquistare soltanto un incantesimo per visita.

SQUIRE – SCUDIERO

Lo Scudiero trasporterà due oggetti per te, e aumenterà di uno il tuo punteggio in battaglia. Se perdi lo Scudiero perdi anche gli oggetti che trasportava.

STAFF OF MASTERY – BASTONE DEL DOMINIO

Il bastone ti dà il poter di sottomettere un mostro che incontrerai. Scarta il bastone dopo averlo usato. Il mostro aggiungerà la sua forza alla tua per una battaglia (puoi scegliere quando), dopodiché finirà nella pila degli scarti.

STORM – TEMPESTA

Una tempesta si abbatte sulla regione. Tutti i giocatori devono perdere il loro prossimo turno.

tabellone e di posizionarla in un qualsiasi spazio della stessa regione che non sia occupato da un giocatore.

DIVINATION – DIVINAZIONE

Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio del tuo turno, prima di muovere. Ti permetterà di dare uno sguardo alle cinque carte avventura in cima al mazzo.

FINGER OF DEATH – DITO DELLA MORTE

Puoi lanciare questo incantesimo quando stai per ingaggiare una battaglia. L'incantesimo ucciderà qualsiasi mostro o spirito (incluso il Re dei Draghi (*Dragon King*)), o forzare un giocatore a perdere una vita.

FIREBALL – PALLA DI FUOCO

Puoi lanciare questo incantesimo quando stai per ingaggiare una battaglia. Per una battaglia puoi aggiungere tre punti alla tua forza.

HEALING – GUARIGIONE

Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio del tuo turno. Ti ripristinerà la tua quota iniziale di quattro vite.

IMMOBILITY – IMMOBILITA'

Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio del turno di un qualsiasi giocatore. Quel giocatore è immobilizzato (a meno che egli non esegua un Controincantesimo (*Counterspell*) o una Riflessione (*Reflection*)) e deve perdere un turno.

INVISIBILITY – INVISIBILITA'

Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di una qualsiasi battaglia. Se scegli di lanciare l'incantesimo, il risultato della battaglia è automaticamente un nulla di fatto; non c'è bisogno di tirare il dado.

LIGHTNING BOLT – FULMINE

Puoi lanciare questo incantesimo quando stai per ingaggiare una battaglia. Per una battaglia puoi aggiungere quattro punti alla tua forza.

MESMERISM – MESMERISMO

Puoi lanciare questo incantesimo quando finisci su uno spazio con un'altro giocatore. Ti permetterà di prendere un seguace da quel giocatore e di aggiungerlo ai tuoi seguaci.

PERSERVATION – PRESERVAZIONE

Puoi lanciare questo incantesimo quando un giocatore, mostro o spirito (incluso il Re dei Draghi (*Dragon King*)) deve perdere una vita. Impedirà al giocatore di perdere una vita, o salverà chi è stato ucciso. Quando lo lanciate su chiunque che è stato appena sconfitto in battaglia, esso ne preverrà la morte, risultando un nulla di fatto.

PSIONIC BLAST – ESPLOSIONE PSIONICA

Puoi lanciare questo incantesimo su te stesso quando stai per ingaggiare una battaglia. Ti permetterà di aggiungere alla tua astuzia attuale la tua forza per quella battaglia.

SPECIAL – SPECIALI

TOAD – ROSPO

Adesso sei un rospo per i prossimi 3 turni.

1. Sostituisci con un segnalino Rospo la tua miniatura. Tornerai normale alla fine del terzo turno successivo la tua trasformazione.
2. Ogni oggetto, oro o seguace deve essere abbandonato immediatamente e ogni successivo seguace deve essere lasciato nello spazio dove è stato incontrato. Puoi tenere gli incantesimi anche se non li puoi lanciare mentre sei un rospo.
3. Tu *devi* muoverti di uno spazio per turno. Risovi normalmente gli incontri in uno spazio.
4. Tu hai forza 1 e astuzia 1, però mantieni la vita del tuo personaggio.

TALISMAN – TALISMANO

Questo oggetto è indispensabile per finire il gioco, in quanto serve per passare indenni attraverso il Portale del Potere (*Portal of the Power*) nella Torre dello Stregone (*Wizards Tower*). Puoi trasportare soltanto un talismano per volta, se ne troverai altri mentre ne possiedi già uno allora devi lasciarli dove li hai trovati.

KING'S CHAMPION – CAMPIONE DEL RE

Puoi essere curato gratis al Castello Reale (*Royal Castle*), e la Guardia Cittadina (*City Watch*) e la Pattuglia di Contea (*Country Patrol*) non ti arresteranno se li incontri.

HIGH MAGE – ALTO MAGO

Devi avere sempre due incantesimi. Se hai meno di due incantesimi in qualunque momento, pesca abbastanza carte per tornare a un totale di due carte.

SHERIFF – SCERIFFO

La Guardia Cittadina (*City Watch*) e la Pattuglia di Contea (*Country Patrol*) non ti arresteranno quando li incontri. Invece puoi mandarli ad arrestare un altro giocatore nella stessa regione. Il giocatore dovrà incontrarli immediatamente.

MASTER THIEF – MAESTRO LADRO

Qualunque pezzo d'oro preso dai Banditi (*Bandit*), Fuorilegge (*Outlaw*) e Tagliagole (*Cutpurse*) è dato a te e non scartato.

PASTRY – PASTA

Puoi mangiare la pasta prima di una battaglia e aggiungere uno alla tua strength per la durata di quel combattimento. Scartala questa carta dopo che hai mangiato la pasta.

BLESSING – BENEDIZIONE

Questa carta ti permette di ritirare un tiro di dado. Devi però accettare il risultato del secondo tiro. Scarta la carta dopo averla usata.

RUNESWORD – SPADA RUNICA

Se usi la Runesword (*Spada Runica*) puoi aggiungere due alla tua forza in battaglia e uno alla tua astuzia in combattimento psichico. Ricordati, se tiri un 1 nel combattimento, la spada si rompe e devi scartare questa carta.

MORAK'S HAMMER – MARTELLO DI MORAK

Puoi chiamare lo spirito di Morak e aggiungere sei alla tua forza per una battaglia. Dopo che hai usato il Martello tornerà a Karak Doom (carta scartata), che potrà essere trovata dal prossimo giocatore che vi cercherà.

SPELL - INCANTESIMO

ACQUISITION – ACQUISIZIONE

Questo incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento nel corso del tuo turno. Quando lo lanci, ti permette di prendere un oggetto a tua scelta o un oro da un qualsiasi giocatore.

ALCHEMY – ALCHIMIA

Questo incantesimo deve essere lanciato all'inizio del tuo turno, prima di muovere. Quando lanci l'incantesimo esso convertirà un numero qualsiasi di oggetti in tuo possesso in oro. Scarta gli oggetti scelti e prendi un oro per ciascuno di essi.

BARRIER – BARRIERA

Puoi lanciare questo incantesimo in qualsiasi momento durante il tuo turno. Posiziona questa carta su un qualsiasi spazio non occupato da un giocatore. Nessuno eccetto te potrà muovere sopra o attraverso quello spazio mentre la carta dell'incantesimo sarà là. L'incantesimo rimarrà fino all'inizio del tuo prossimo turno.

BRAINWAVE – ONDA MENTALE

Puoi lanciare questo incantesimo in qualsiasi momento. Incrementerà la tua astuzia della tua astuzia *iniziale* per la rimanenza del turno in cui l'hai lanciato.

COUNTERSPELL – CONTROINCANTESIMO

Puoi lanciare questo incantesimo ogni qualvolta un giocatore tenta di lanciare un incantesimo, anche se l'incantesimo che viene lanciato non è diretto a te. Esso annullerà l'effetto dell'incantesimo che è stato appena lanciato.

CURSE – MALEDIZIONE

Devi lanciare questo incantesimo all'inizio del tuo turno, prima di muovere. Posiziona la carta su un qualsiasi spazio. Rimarrà sullo spazio finché un giocatore non vi andrà sopra. Il giocatore perderà una vita dopodiché l'incantesimo va scartato.

DESTRY MAGIC – DISTRUGGI MAGIA

Devi lanciare questo incantesimo all'inizio del tuo turno, prima di muovere. Quando l'incantesimo viene lanciato, nessun giocatore, incluso te, potrà lanciare alcun incantesimo o usare qualsiasi oggetto magico fino all'inizio del tuo prossimo turno.

DESTRUCTION – DISTRUZIONE

Puoi lanciare questo incantesimo in qualsiasi momento nel corso del tuo turno. Ti permetterà di rimuovere una qualsiasi carta avventura a faccia in su dal tabellone e di posizionarla sulla pila degli scarti.

DISPLECEMENT – SPIAZZAMENTO

Puoi lanciare questo incantesimo in qualsiasi momento nel corso del tuo turno. Ti permetterà di rimuovere una qualsiasi carta avventura a faccia in su dal

TOWER - TORRE

CHIMERA – CHIMERA

FORZA 6.

CURSED RING – ANELLO MALEDETTO

Devi prendere l'anello maledetto e non puoi togliertelo. Finché hai l'anello devi sottrarre uno al tuo punteggio in battaglia o in combattimento psichico. Se sconfiggi un altro giocatore, puoi forzarlo a prendere l'anello.

DICE WITH DEATH – A DADI CON LA MORTE

Devi tirare due dadi per te steso, mentre un altro giocatore tirerà due dadi per la Morte. Se il tuo punteggio è uguale o inferiore perdi una vita e devi rimanere qui a giocare un altro turno. Se è superiore puoi muoverti nel prossimo turno normalmente.

FALLING BLOCK – CADUTA DEL BLOCCO

Un enorme blocco di granito si precipita dal soffitto, schiacciando un seguace. Devi perdere un seguace (puoi scegliere quale).

HYDRA – IDRA

FORZA 8.

LICHE – LICHE

Prima che lo Stregone morì lanciò un ultimo terribile incantesimo, e fu quello di far rinascere questa Liche nonmorta. Se ti sconfiggerà, ti prenderà una astuzia e la terrà per se (piazza sulla Liche). ASTUZIA 8.

LUCKY CHARM – FASCINO FORTUNATO

Puoi ritirare un qualsiasi dado tirato, devi però accettare il risultato del secondo tiro. Scarta questa carta dopo averla usata per ritirare il dado.

MADMAN – MATTO

Il Matto ti sussurra che conosce una scorciatoia. Se decidi di credergli, tira un dado e muoviti nello spazio indicato: 1= Strada rialzata (*Causeway*). 2-4= In nessun luogo; 5-6= Sala del Re dei Draghi (*Dragon King*).

MAGIC FOUNTAIN – FONTANA MAGICA

Tira un dado se decidi di bere dalla fontana: 1= Veleno. Perdi una vita; 2-3= Nessun effetto; 4= Guadagni una vita; 5= Guadagni una forza; 6= Guadagni una astuzia.

MAGIC TRAP - TRAPPOLA MAGICA

Inneschi una trappola magica posizionata dallo Stregone. Tira un dado per ogni oggetto trasportato da te o da un seguace: con un tiro di 1 o 2 l'oggetto sparisce con un incantesimo nella pila degli scarti.

MUMMY – MUMMIA

Se perdi, prendi un orribile e devastante malattia e devi perdere due vite invece di una come al solito. La Mummia è automaticamente distrutta se lanci l'incantesimo Palla di Fuoco (*Fireball*). ASTUZIA 6.

PIT TRAP – TRAPPOLA CON BUCIA

Una botola si apre dietro di te! Tu sei al sicuro, ma devi tirare un dado per ogni seguace: con un tiro di 1 o 2 il seguace cade giù nella pila degli scarti.

PANDORA'S BOX – COFANETTO DI PANDORA

Puoi aprire il cofanetto in qualsiasi momento. Quando lo fai, prendi la carta incantesimo in cima e lancialo, anche se non hai abbastanza astuzia. Se l'incantesimo non può essere usato non avrà nessun effetto. Scarta l'incantesimo e il cofanetto dopo che li hai usati.

PORTCULLIS – SARACINESCA

Una saracinesca di metallo pesante scivola giù di fronte e te. Tira due dadi. Se il punteggio è inferiore o uguale alla tua forza, puoi muoverti nel prossimo turno. Altrimenti devi rimanere qui a tentare ancora nel prossimo turno.

POTION OF HEALING – POZIONE DELLA GUARIGIONE

La pozione può essere bevuta in qualsiasi momento, e riporterà il tuo personaggio al suo pieno di vite. Una volta bevuta la pozione, piazza la carta nella pila degli scarti.

POTION OF STRENGTH – POZIONE DELLA FORZA

La pozione può essere bevuta in qualsiasi momento, e aggiunge tre al tuo punteggio di forza per il resto del turno in cui l'hai bevuta. Una volta bevuta la pozione, piazza la carta nella pila degli scarti.

POTION OF WISDOM – POZIONE DELLA SAGGEZZA

La pozione può essere bevuta in qualsiasi momento, e aggiunge tre al tuo punteggio di astuzia per il resto del turno in cui l'hai bevuta. Una volta bevuta la pozione, piazza la carta nella pila degli scarti.

PUZZLE LOCK – SERRATURA CON ENIGMA

Devi risolvere l'enigma prima di poter proseguire. Tira due dadi. Se il punteggio è inferiore o uguale alla tua astuzia, puoi muoverti nel prossimo turno. Altrimenti devi rimanere qui e tentare ancora nel prossimo turno.

RAVEN – CORVO

Puoi parlare al Corvo se lo desideri. Se decidi così, tira un dado: 1= I suoi terrificanti racconti di ciò che ti attende ti riempiono di paura. Perdi un turno in preda al terrore; 2-3= Sei ignorato; 4-6= Puoi ignorare la prossima trappola che incontri.

ROTATING ROOM – STANZA ROTANTE

Devi muovere indietro verso l'entrata nel tuo prossimo turno.

SECRET PASSAGE – PASSAGGIO SEGRETO

Tira un dado immediatamente se decidi di entrare giù nel passaggio: 1= Torna indietro di due spazi; 2= Torna indietro di uno spazio; 3–4= vai in avanti di uno spazio; 5= Vai in vanti di due spazi; 6= Vai avanti di tre spazi.

SKELETON WARRIORS – SCHELETRO GUERIERO

Hai incontrato un gruppo di guardiani nonmorti messi lì dallo Stregone a protezione della Torre. Tira un dado. Il punteggio è il numero di Scheletri che ti attaccano. Ognuno ha due punti di forza. FORZA ?.

THE WIZARD'S COUSE – LA MALEDIZIONE DELLO STREGONE

Devi dimezzare il tuo punteggio (arrotondando in giù) in battaglia o in combattimento psichico quando lotterai. Tieni questa carta come promemoria finché non farai un combattimento, dopodiché scartala.

TRIP WIRE – FILO DEL VIAGGIO

Il tuo piede è inciampato in un filo che fa partire un dardo di balestra diretto e te! Perdi una vita (puoi usare l'armatura per salvarti questa vita).

UNDEAD CHAMPION – CAMPIONE NONMORTO

Un Campione Nonmorto è il guardiano di questa area e non ti permetterà di oltrepassarla. Se perdi, perdi una vita e devi combattere ancora nel prossimo turno. Puoi muoverti soltanto se sconfiggi il Campione. FORZA 7.

VAMPIRE LORD – SIGNORE DEI VAMPIRI

Se perdi, tira un dado: 1-3= Perdi una vita; 4= Perdi due vite; 5= Perdi tre vite; 6= Perdi tutti i seguaci. ASTUZIA 7.

WEREWOLF – LUPO MANNARO

Uno dei tuoi seguaci si scopre essere un Lupo Mannaro (tira un dado per ogni seguace, il punteggio più alto è la bestia) che ti attacca immediatamente con forza 6. Il seguace va scartato indipendentemente dal risultato.

WIZARD'S STUDY – STUDIO DELLO STREGONE

Tira un dado se decidi di cercare nello studio: 1= Trasformato in rospo per tre turni; 2-3= Non trovi niente di interessante; 4-6= Trovi il libro degli incantesimi dello Stregone. Immediatamente guadagni il pieno complemento di incantesimi concesso dalla tua corrente astuzia.

RANDOM – CASO

Puoi lanciare questo incantesimo su un qualsiasi giocatore in qualsiasi momento durante il tuo turno, o su un giocatore che tenta di attaccarti. Quel giocatore deve tirare un dado: 1= Diventa un rospo per 3 turni; 2= Perdi una forza; 3= Perdi una astuzia; 4= Perdi tutto l'oro; 5= Guadagna una forza; 6= Guadagna una vita.

REFLECTION – RIFLESSIONE

Puoi lanciare questo incantesimo in qualsiasi momento un giocatore tenta di lanciare un incantesimo su di te. Girerà l'incantesimo facendolo tornare indietro sul giocatore che lo ha lanciato.

SYPHON – SIFONE

Puoi lanciare questo incantesimo in qualsiasi momento durante il tuo turno. Prenderà una forza o una astuzia da un altro giocatore, che potrete prendere voi stesso. Non potrà essere usato per ridurre la forza o la astuzia sotto il suo livello di partenza.

TELEPORT – TELETRASPORTO

Puoi lanciare questo incantesimo su di te invece di tirare il dado per il movimento. Ti permetterà di muoverti in un qualsiasi spazio della stessa regione.

TEMPORAL WARP – ALTERAZIONE TEMPORALE

Puoi lanciare questo incantesimo su di te all'inizio del tuo turno, prima di muoverti. Ti permetterà di effettuare tre turni in sequenza invece di uno prima che il gioco passi al giocatore successivo.

WATER WALKING – CAMMINARE SULL'ACQUA

Puoi lanciare questo incantesimo invece di tirare il dado per il movimento. Ti permetterà di attraversare il Fiume Tempestoso (*Storm River*) da un qualsiasi spazio della regione esterna a qualsiasi spazio della regione interna, o viceversa.