

INCONTRI (Encounter)

51

MALEDIZIONE ARMATURA DANNEGGIATA

L'ultimo combattimento ha danneggiato la tua armatura. Devi passare qualche momento a ripararla.

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Carta Eroe per ricordartene.

Hai una penalità di -4 alla tua CA fino a che questa maledizione è attiva.

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

52

MALEDIZIONE SFORTUNA

Una maledizione porta sventura a te e ai tuoi alleati.

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Carta Eroe per ricordartene.

All'inizio della tua Fase del Malvagio, pesca una Carta Incontro Aggiuntiva.

Lancia un dado alla fine della tua Fase del Malvagio: con 10+ scartala.

53

MALEDIZIONE SETE DI SANGUE

Il bisogno furioso di distruzione ti riempie la mente.

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Carta Eroe per ricordartene.

All'inizio della tua Fase dell'Eroe, subisci un danno.

Scarta questa carta quando sconfiggi un Mostro.

54

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 Carta Eroe per ricordartene.

Subisci una penalità di -2 alla CA e non puoi muoverti fino a che la maledizione è attiva. Anziché attaccare, tu o un Eroe nella tua tessera potete cercare di aprire la gabbia.

APRIRE LA GABBIA: Ottieni 10+

Scarta questa carta quando la gabbia viene aperta.

55

MALEDIZIONE PAURA DEL DRAGO

La sola presenza del drago rosso nel dungeon ti riempie di un senso di paura che non ti dà tregua.

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Carta Eroe per ricordartene.

Una paura paralizzante ha la meglio su di te. Ogni volta che muovi in una nuova tessera, subisci 1 danno.

Lancia un dado alla fine della tua Fase dell'Eroe: scartala con 10+

56

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 Carta Eroe per ricordartene.

Fino a che questa maledizione è attiva, subisci una penalità di -4 ai tuoi tiri per colpire.

Lancia un dado alla fine della tua Fase dell'Eroe: scartala con 10+

57

MALEDIZIONE BALZO TEMPORALE

Cadi attraverso uno squarcio nella realtà, mentre energie insondabili piegano lo spazio attorno a te.

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Carta Eroe per ricordartene.

Rimuovi il tuo Eroe dal gioco. Pesca una Carta Mostro e piazzane la miniatura nella casella in cui il tuo Eroe è scomparso. All'inizio della tua prossima Fase dell'Eroe, piazza il tuo Eroe in una tessera qualsiasi.

Quando il tuo Eroe ritorna, scarta questa carta.

58

MALEDIZIONE L'IRA DEI NEMICI

I Mostri ti isolano per attaccarti.

Sei maledetto! Metti questa carta sulla tua Carta Eroe per ricordartene.

Alla fine della tua Fase di Esplorazione, trova il Mostro più vicino al tuo Eroe e che non sia sulla sua stessa tessera. Piazza quel Mostro adiacente al tuo Eroe.

Lancia un dado alla fine della tua Fase di Esplorazione: 10+ scartala.

59

AMBIENTE TRIBUTO AL DRAGO

Ashardalon richiede un tributo in oro a 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 che viene pescata una nuova Carta Ambiente.

Quando dovresti pescare un segnalino Tesoro, pescane due e scarta quello con il valore più alto (se uno dei due tesori è un oggetto, scarta l'oggetto).

Se state giocando senza i segnalini Tesoro, quando dovresti pescare una Carta Tesoro, pescane invece due e scarta quella con il valore più alto. Se il valore è lo stesso, scegli tu quale scartare.

60

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 che viene pescata una nuova Carta Ambiente.

Ogni volta che un Eroe termina la sua Fase dell'Eroe in una tessera che non contiene un altro Eroe, l'Eroe attivo subisce un danno.

61

AMBIENTE
STATO D'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 che viene pescata una nuova Carta Ambiente.

Alla fine di ogni Fase del Malvagio, l'Eroe attivo passa una Carta Mostro (se ne ha una) al giocatore alla sua destra.

Scarta questa carta.

62

AMBIENTE
CACCIATORI COBOLDI

Le trappole piazzate dai Coboldi sono difficili da superare.

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

Subite una penalità di -4 ai tiri per disinnescare le trappole fino a che questa Carta Ambiente è attiva.

Scarta questa carta.

63

AMBIENTE
CIRCONDATI!

Il suono di un tamburo distante vi avvisa delle orde in avvicinamento.

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

Alla fine di ogni Fase di Esplorazione, se un Eroe non controlla almeno un Mostro, deve pescare una Carta Mostro e piazzarne la miniatura sul più vicino bordo inesplorato.

Scarta questa carta.

64

AMBIENTE
MURI DI MAGMA

Il calore irradiato dai muri ricoperti 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 che viene pescata una nuova Carta Ambiente.

Ogni volta che un Eroe termina la propria Fase dell'Eroe adiacente a un muro, subisce un danno.

Un Eroe è considerato adiacente a un muro se la casella che occupa condivide un lato con quel muro. Se la casella condivide un singolo angolo con il muro, l'Eroe non è considerato adiacente al muro.

Scarta questa carta.

65

EVENTO
BENEDIZIONE DELLO SPIRITO

L'antico spirito di un nano vi assiste nella vostra Impresa di liberare la montagna dal male.

L'Eroe attivo gira la carta di un Potere Giornaliero usato e appartenente a un qualsiasi Eroe. Pesca un'altra Carta Incontro.

Scarta questa carta.

66

EVENTO
VELENO MORTALE

La tossina che vi è entrata nell'organismo è innaturalmente potente.

Ogni Eroe che in questo momento è Avvelenato, subisce un danno. Pesca un'altra Carta Incontro.

Scarta questa carta.

67

EVENTO
AVAMPOSTO DUERGAR

I Duergar mantengono un piccolo avamposto nella montagna.

Pesca 5 Carte Mostro. Scarta ogni Mostro che non sia un Diavolo. Mescola le rimanenti carte e mettele in cima al mazzo delle Carte Mostro.

Scarta questa carta.

68

EVENTO
BALZO FURIOSO

Un mostro ti salta addosso con una velocità sovranaturale!

Se sulla stessa tessera dell'Eroe attivo c'è un Mostro, l'Eroe subisce 2 danni. Altrimenti, pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sulla tessera più vicina con un bordo inesplorato.

Scarta questa carta.

69

EVENTO
SALA DEGLI ORCHI

I rozzi simboli sacri di Gruumsh ricoprono i muri indicando la natura degli abitanti di questi luoghi.

Pescate 5 Carte Mostro e scartate qualsiasi Mostro che non sia un Orco. Mescolate le rimanenti carte e mettele in cima al mazzo delle Carte Mostro.

Scarta questa carta.

70

EVENTO
TESORO NASCOSTO

Notate uno scrigno nascosto a poca distanza da voi.

Piazzate un segnalino Tesoro in una qualsiasi tessera che non contenga un Eroe. Se state giocando senza i segnalini Tesoro, pescate una carta Tesoro e piazzatela in una qualsiasi tessera che non contenga un Eroe. Un Eroe che finisca la propria Fase dell'Eroe in quella tessera potrà reclamare la carta Tesoro.

In ogni caso, pescate subito un'altra carta Incontro.

Scarta questa carta.

71

**EVENTO
LABIRINTO DEI COBOLDI**

I Coboldi sotto la montagna si occupano di ogni desiderio di Ashardalon.

Pescate 5 Carte Mostro e scartate qualsiasi Mostro che non sia un Rettile. Mescolate le rimanenti carte e mettetele in cima al mazzo delle Carte Mostro.

Scarta questa carta.

72

**EVENTO
PERSI**

"Questi tunnel si assomigliano tutti!"

Senza guardarla, prendete una tessera Dungeon dal fondo del mazzo e mettetela in cima.

Scarta questa carta.

73

**EVENTO
AVANZATA RAPIDA**

I vostri nemici avanzano a una velocità innaturale.

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

Scarta questa carta.

74

**EVENTO
AVANZATA RAPIDA**

I vostri nemici avanzano a una velocità innaturale.

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

Scarta questa carta.

75

**EVENTO
GIOIA NELLA DISTRUZIONE**

Mentre vi stancate, i vostri nemici diventano più forti!

Scegli un Mostro ferito. Quel Mostro recupera un Punto Ferita.

Scarta questa carta.

76

**EVENTO
GRIDO DELLA SENTINELLA**

"Intrusi!"

Se non ci sono Mostri in gioco, scarta questa carta. Scegli un Mostro. Pesca una tessera dal fondo del mazzo Dungeon e piazzala in adiacenza al bordo inesplorato più vicino a quel Mostro. Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sulla nuova tessera.

Scarta questa carta.

77

**EVENTO
AVVISTATI!**

Il terreno impari vi costringe a una scalata che vi rende visibile a una guardia vicina.

Pescate 5 Carte Mostro e scartate qualsiasi Mostro che non sia una Sentinella. Mescolate le rimanenti carte e mettetele in cima al mazzo delle Carte Mostro.

Scarta questa carta.

78

**EVENTO
LADRO NELLA TENEBRA**

Controlli il tuo zaino per scoprire che uno dei tuoi oggetti è stato rubato!

L'Eroe attivo scarta una Carta Tesoro. Se l'Eroe attivo non possiede Carte Tesoro, scarta invece un segnalino Tesoro. Se l'Eroe attivo non ha neanche questo, il Ladro nella Tenebra non ruba nulla.

Scarta questa carta.

79

**EVENTO
CALORE INSOPPORTABILE**

I valori vulcanici che riempiono i tunnel mettono lentamente alla prova la vostra resistenza.

Ogni Eroe subisce un danno.

Scarta questa carta.

80

**EVENTO
CORRUZIONE INNATURALE**

I Reami Distanti hanno un effetto innaturale sul dungeon.

Pesca 5 Carte Mostro. Scarta qualsiasi Mostro che non sia un'Aberrazione. Mescola le carte rimanenti e mettile in cima al mazzo delle Carte Mostro.

Scarta questa carta.

81

EVENTO MOSTRO ERRANTE

Un mostro terribile vaga in vista, attratto dalla vostra presenza.

Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente su una qualsiasi tessera con un bordo inesplorato.

Scarta questa carta.

82

EVENTO TEMPO DEFORME

I vostri pensieri sono annebbiati mentre una tasca di tempo corrotto si apre sul dungeon.

Ogni giocatore passa una Carta Mostro (se ne possiede) al giocatore alla sua destra. Pesca un'altra Carta Incontro.

Scarta questa carta.

83

EVENTO BOMBA ACCECANTE

Una sfera di ceramica esplose schiantandosi contro il muro vicino.

Attacca ogni Eroe entro una tessera dall'Eroe attivo. Dopo l'attacco, ogni Mostro Sentinella in gioco si muove di una tessera verso la tessera con un bordo inesplorato più vicina.

ATTACCO	DANNO
+8	Stordito

Scarta questa carta.

84

EVENTO CENTRO!

Una freccia vola dalle ombre!

Attacca l'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+10	1

Scarta questa carta.

85

EVENTO ESPLOSIONE

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

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

ATTACCO	DANNO
+8	2 se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

86

EVENTO TREMORE DAL PROFONDO

Un potente tremore scuote il dungeon mentre le rocce cadono dal soffitto.

Attacca ogni Eroe.

ATTACCO	DANNO
+8	1

Scarta questa carta.

87

EVENTO TERREMOTO!

L'intera montagna trema e si scuote.

Attacca ogni Eroe.

ATTACCO	DANNO
+6	2 e Stordito se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

88

EVENTO FUNGHI VELENOSI

Una gigantesca vesca esplose, riempiendo l'aria di spore velenose.

Attacca l'Eroe attivo e ogni Eroe entro una tessera.

ATTACCO	DANNO
+8	Stordito e Avvelenato

Scarta questa carta.

89

EVENTO ATTACCO DEL LURKER

Un dardo avvelenato annuncia l'arrivo di un nemico nascosto.

Attacca l'Eroe attivo. Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente nella tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+8	1 e Avvelenato

Scarta questa carta.

90

EVENTO TANA DI PHALAGAR

Vi siete imbattuti nella tana di un orrore dell'Underdark che attacca con una massa di tentacoli!

Attacca ogni Eroe nella tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+4	3 e Stordito se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

91

**EVENTO
FRECCIA AVVELENATA**

Una piastra a pressione nascosta attiva una trappola che ti tira addosso una freccia avvelenata.

Attacca l'Eroe attivo.

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

Scarta questa carta.

92

**EVENTO
GEYSER**

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

Attacca ogni Eroe nella tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+8	2 se manca: 1 danno

Scarta questa carta.

93

**EVENTO
NUVOLA SULFUREA**

Un lieve rombo precede l'esplosione di gas nocivo da una crepa nel muro.

Attacca ogni Eroe nella tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+8	1 e Avvelenato se manca: Avvelenato

Scarta questa carta.

94

**EVENTO
CAVO**

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

Attacca l'Eroe attivo.
Pesca una Carta Mostro e piazza la miniatura corrispondente sul più vicino bordo inesplorato.

ATTACCO	DANNO
+10	Avvelenato

Scarta questa carta.

95

**EVENTO
ESPLOSIONE VULCANICA**

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

Attacca ogni Eroe nella tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+6	3 se manca: 1 Danno

Scarta questa carta.

96

**EVENTO
INCUBO A OCCHI APERTI**

Un'influenza corrompente dal Reame Distante libera un incubo.

Attacca l'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+8	1 e Stordito

Scarta questa carta.

97

**PERICOLO
CROLLO**

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

Piazza il segnalino Crollo nella tessera dell'Eroe attivo. Se in quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca un nuovo Incontro.

Attacca ogni Eroe nella tessera dell'Eroe attivo.

ATTACCO	DANNO
+9	2 se manca: 1 Danno

Scarta questa carta.

98

**PERICOLO
FOSSA**

Sotto di te si apre una fossa, gettandoti nelle tenebre.

Piazza il segnalino Fossa nella tessera dell'Eroe attivo. Se in quella tessera c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca un nuovo Incontro.

Attacca ogni Eroe nella tessera dell'Eroe attivo.
Se un Eroe è su questa carta all'inizio della sua Fase dell'Eroe, lanciate un dado. Con 10+, piazzate quell'Eroe in una qualsiasi casella adiacente al segnalino Fossa. Altrimenti salta la sua Fase dell'Eroe.

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

99

**PERICOLO
VAPORI VULCANICI**

Le crepe nel suolo espellono vapori velenosi dalle pozze di magma sottostanti.

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

100

**TRAPPOLA
FIUME DI LAVA**

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

Metti il segnalino Fiume di Lava nella tessera dell'Eroe attivo. Se c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca un nuovo Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase del Malvagio: piazza un segnalino Fiume di Lava in ogni tessera adiacente a una tessera contenente un segnalino Fiume di Lava, se possibile. Ogni Eroe in una tessera con un segnalino Fiume di Lava subisce un danno. Rimuovi tutti i segnalini se la trappola viene disattivata.

DISINNESCA: 10+

101

**TRAPPOLA
DARDI AVVELENATI**

La trappola scaglia dal muro dardi ricoperti di veleno di serpente.

Metti il segnalino Dardi Avvelenati nella tessera dell'Eroe attivo. Se c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca un nuovo Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase del Malvagio: attacca ogni Eroe in questa tessera.

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

DISINNESCA: 10+

102

**TRAPPOLA
PIETRA ROTOLANTE**

Un'enorme macigno rotola lungo il corridoio, schiacciando qualunque cosa sul suo percorso!

Metti il segnalino Pietra Rotolante nella tessera dell'Eroe attivo. Se c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca un nuovo Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase del Malvagio: muovi il segnalino Pietra Rotolante di una tessera verso l'Eroe più vicino. Ogni Eroe in quella tessera subisce 2 danni.

DISINNESCA: 10+

103

**TRAPPOLA
LAME ROTANTI**

Un cilindro ricoperto di lame si solleva da un piccolo compartimento nascosto e inizia a ruotare vorticosamente per il pavimento del dungeon.

Metti il segnalino Lame Rotanti nella tessera dell'Eroe attivo. Se c'è già un segnalino, scarta questa carta e pesca un nuovo Incontro.

Attiva la Trappola durante la tua Fase del Malvagio: muovi il segnalino Lame Rotanti di una tessera verso l'Eroe più vicino e attacca ogni Eroe in quella tessera.

ATTACCO	DANNO
+8	2 Se manca: 1 danno

DISINNESCA: 10+

181

**INCONTRO - AVVENTURA
ARRIVA ASHARDALON!**

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

Piazza Ashardalon sulla tessera con un bordo inesplorato più vicina all'Eroe attivo.

Pesca un'altra Carta Incontro.

Questa carta non può essere cancellata.

182

**INCONTRO - AVVENTURA
LA CERIMONIA CONTINUA!**

Il portale mistico lentamente prende vita!

Se il segnalino Portale Immenso non è in gioco, scartate questa carta. Rimuovete 1 segnalino Tempo dal Portale Immenso. Se avete rimosso l'ultimo segnalino Tempo, avete perso!

Pesca un'altra Carta Incontro, quindi metete questa carta in cima al Mazzo Incontri.

Questa carta non può essere cancellata.

183

**INCONTRO - AVVENTURA
IL PORTALE SI ESPANDE!**

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

Se il segnalino Portale Immenso non è in gioco, scartate questa carta. Pescate dal mazzo dei Mostri fino a che trovate un'Aberrazione. Piazzate la miniatura corrispondente in adiacenza al segnalino Portale Immenso. Scartate gli altri Mostri pescati.

Mescolate questa carta a faccia in giù con le prime 3 carte dal mazzo degli Incontri. Rimettete queste 4 carte in cima al mazzo degli Incontri.

Questa carta non può essere cancellata.

184

**INCONTRO - AVVENTURA
SOFFIO DI ASHARDALON!**

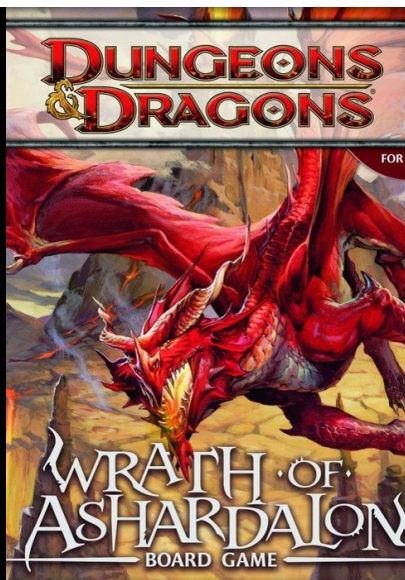
Il drago rosso soffia fuoco, riempiendo la stanza di fiamme!

Se Ashardalon non è in gioco, scarta questa carta. Attacca ogni Eroe entro una tessera da Ashardalon. Dopo l'attacco, mescola questa carta a faccia in giù con le 3 carte in cima al Mazzo Incontri. Piazza queste 4 carte in cima al Mazzo Incontri.

ATTACCO	DANNO
+9	3 Se manca: 1 Danno

Questa carta non può essere cancellata.

108



109



110

