

# Carte Evento 1

## Orda di Orchi



Puoi aggiungere tre orchi in più la prossima volta in cui un orco appare in gioco, ma dovranno trovarsi nella stessa stanza o passaggio.

Scarta questa carta se non vi sono Orchi nell'Impresa.

**Leggi quanto segue:**  
*Gli Orchi si preparano ad un attacco massiccio.*

## Campione Orco



Sostituisci uno dei tuoi orchi con il Campione. Egli tirerà un dado da combattimento aggiuntivo in attacco e in difesa.

Scarta questa carta se non vi sono Orchi nell'Impresa.

**Leggi quanto segue:**  
*Dai ranghi degli orchi emerge un possente campione.*

## Vecchie Ossa



Puoi porre uno scheletro in una casella adiacente ad un Eroe e attaccarlo immediatamente.

**Leggi quanto segue:**  
*I resti di un guerriero morto da tempo tornano ad animarsi per esaudire la volontà di Morcar!*

## Fuga del Codardo



Scegli un Eroe, la vittima deve tirare un dado da combattimento per ogni suo Punto-Mente. Se ottiene almeno due scudi bianchi non vi sono effetti, altrimenti lo Morcar può muoverlo subito con 2 dadi movimento.

**Se hai successo leggi quanto segue:**  
*Un panico innaturale vi coglie, portando anche i più valorosi alla fuga.*

## Rinvigorire



Puoi giocare questa carta non appena uno dei tuoi mostri viene sconfitto. Ponilo nuovamente in gioco con un solo Punto-Corpo. Non puoi giocare questa carta più di una volta per mostro.

**Leggi quanto segue:**  
*Un nemico dato per spacciato torna a combattere!*

## Branco di Goblin



Puoi porre in gioco 4 Goblin in una qualunque stanza, priva di mostri, presente nell'Impresa. Puoi giocare questa carta solo quando la stanza viene aperta.

**Leggi quanto segue:**  
*Un branco di goblin miserabili aveva fatto di questa stanza il proprio covo.*

## Guardia Miserabile



Puoi porre la miniatura del mostro errante (menzionato per questa missione nel libro delle imprese) in una casella adiacente ad una porta.

Egli muoverà e attaccherà solo dopo essere stato attaccato a sua volta.

## Corte Nonmorta



Non appena uno scheletro, uno zombi o una mummia vengono messi in gioco puoi aggiungere due scheletri in più.

Scarta questa carta se non vi sono Non-Morti in questa missione.

**Leggi quanto segue:**  
*I guerrieri del regno dei morti si destano e tornano a combattere ancora una volta!*

## Nube Pestilenziale



Tira due dadi da combattimento per ogni Eroe, chi ottiene un teschio subisce un Punto-Corpo di danno. Puoi giocare questa carta solo in una stanza.

**Leggi quanto segue:**  
*Un odore rivoltante aleggia in quest'area, mettendo a dura prova il coraggio e lo stomaco degli avventurieri.*

## Credits:

Original Concept & Design:  
Sjeng77, Gunamar Ironwill, Cleps

Tile Design:  
Sjeng77, Cleps

Traslation ENG to ITA:  
Cleps



# Carte Evento 2

## Antichi Guardiani



Puoi porre in gioco fino a due scheletri, ma solo in una stanza aperta.

**Leggi quanto segue:**  
*Una lastra di pietra inizia a tremare, e lentamente i Non-Morti tornano nel regno dei vivi per seminare morte e distruzione!!*

## Campione Orco



Scegli un Orco sul tabellone. Da adesso in poi l'Orco scelto potrà muovere di 12 caselle e gli sarà concesso di aprire una singola porta per turno.

## Vento Impetuoso



Gioca questa carta in un corridoio e scegli una direzione. Tutte le miniature presenti verranno mosse di 1D6 nella direzione scelta.

**Leggi quanto segue:**  
*Un vento possente soffia per un istante in questo passaggio sbalzando via chiunque.*

## Fossa con Punte



L'eroe subisce immediatamente un punto corpo di danno. Poni sotto di esso un tassello Pozzo-Trabocchetto che rimarrà in gioco per il resto dell'Impresa.

**Leggi quanto segue:**  
*Sotto i piedi dell'eroe si apre una terribile trappola dal fondo irto di pali acuminati.*

## Imboscata!!



Puoi porre immediatamente in gioco un mostro errante (menzionato per questa avventura nel libro delle Imprese) entro dieci caselle da un eroe ma fuori dalla sua linea di vista.

## Follia



Scegli un Eroe; se non riesce ad ottenere almeno uno scudo bianco tirando un dado per ogni punto mente, per questo turno sarà in possesso dello stregone che potrà usarlo a suo piacimento

**Se hai successo leggi quanto segue:**  
*Improvvisamente uno spasmo folle coglie uno degli Eroi, soggiogandolo al potere di Morcar.*

## Fili delle Tenebre



Gioca questa carta alla fine del tuo turno. Gli Eroi, nel loro prossimo turno potranno lanciare solo un dado per muoversi.

**Leggi quanto segue:**  
*Una serie di fili fatti di nera tenebra colgono impreparati gli eroi.*

## Armi Avvelenate



Gioca questa carta su un eroe appena ferito. Questi subirà tre punti corpo di danno meno uno per ogni scudo bianco ottenuto su tre dadi da combattimento.

**Leggi quanto segue:**  
*Le armi dei nemici sono state intinte in un veleno letale.*

## Campione del Caos



Uno dei guerrieri del caos presenti sul tabellone può tirare due dadi da combattimento in più in attacco ed acquisisce un Punto-Corpo aggiuntivo.

**Leggi quanto segue:**  
*Dai ranghi dei Guerrieri del Caos emerge un terribile campione.*

## Credits:

Original Concept & Design:  
Sjeng77, Gunamar Ironwill, Cleps

Tile Design:  
Sjeng77, Cleps

Traslation ENG to ITA:  
Cleps



# Carte Evento 3

## Prova di coraggio



Scegli una porta che sia nella linea di vista di almeno un degli Eroi. Chiunque voglia varcare quella soglia dovrà ottenere almeno due scudi bianchi tirando un dado per ogni Punto-Mente.

**Leggi quanto segue:**  
*Un'aurea di pura malvagità aleggia attorno a quella porta.*

## Guardia Miserabile



Puoi porre la miniatura di un mostro errante (mezionato per questa avventura nel libro delle Imprese) in una casella adiacente ad una porta. Egli muoverà e attaccherà solo dopo essere stato attaccato a sua volta.

## Manifestazione



Tutti gli Eroi subiscono un attacco portato con tre dadi da combattimento difendibile con i normali dadi da difesa.

**Leggi quanto segue:**  
*Una manifestazione oscura si palesa innanzi agli Eroi per un mortale attacco improvviso!*

## Guardia Miserabile



Puoi porre la miniatura di un mostro errante (mezionato per questa avventura nel libro delle Imprese) in una casella adiacente ad una porta. Egli muoverà e attaccherà solo dopo essere stato attaccato a sua volta.

## Attacco Mentale



Scegli un Eroe. Questi subirà due Punti-Corpo di danno a meno che non riesca ad ottenere altrettanti scudi bianchi tirando un numero di dadi pari al suo valore di Punti-Mente.

**Se hai successo leggi quanto segue:**  
*Sentite la vostra testa esplodere! Morcar sta utilizzando un attacco mentale.*

## Attacco Mentale



Scegli un Eroe. Questi subirà due Punti-Corpo di danno a meno che non riesca ad ottenere altrettanti scudi bianchi tirando un numero di dadi pari al suo valore di Punti-Mente.

**Se hai successo leggi quanto segue:**  
*Sentite la vostra testa esplodere! Morcar sta utilizzando un attacco mentale.*

## Nebbia Innaturale



Gioca questa carta prima del turno degli Eroi. Solo per questo turno tutti gli eroi potranno muovere solamente di tre caselle. Inoltre se sono presenti dei Fimir essi otterranno un dado da combattimento in più in attacco.

**Leggi quanto segue:**  
*Improvvisamente una strana e fitta nebbia vi circonda.*

## Porta Arcana



Gioca questa carta appena viene aperta una porta, chiunque si trovi nelle caselle adiacenti ad essa subirà un punto corpo di danno.

**Leggi quanto segue:**  
*Aprite la porta e, solo dopo, vi accorgete che c'è inciso un segno arcano dall'aria poco rassicurante....*

## Fuoco e Fiamme



Gioca questa carta subito. Scegli una stanza già aperta. Fiamme innaturali iniziano a divamparsi fino al prossimo turno di Morcar. Chiunque, al suo interno, subisce due dadi da combattimento di danni.

**Leggi quanto segue:**  
*Quest'area viene avvolta dalle fiamme!!*



# Carte Evento 4

## Ferro Maledetto



Scegli un eroe, una delle sue carte equipaggiamento viene scartata a meno che egli ottenga due scudi bianchi su tre dadi da combattimento.

**Se hai successo leggi quanto segue:**  
*Le vostre armi iniziano a creparsi fino a finire in mille pezzi.*

## Terrore!!



Scegli un eroe. Egli salterà il prossimo turno a meno che non riesca ad ottenere due scudi bianchi tirando un numero di dadi pari al suo valore di Punti-Mente

**Se hai successo leggi quanto segue:**  
*Con la morte stampata in volto restate raggelato a contemplare il vostro fato.*

## Manifestazione



Scegli un eroe. Egli salterà il prossimo turno a meno che non riesca ad ottenere due scudi bianchi tirando un numero di dadi pari al valore dei propri Punti-Mente.

**Se hai successo leggi quanto segue:**  
*Un improvviso torpore coglie le vostre membra, stremandovi.*

## Crepaccio!



Scegli un Eroe che subisce immediatamente un punto corpo di danno.

Poni sotto di esso un tassello pozzo-trabocchetto che rimarrà in gioco per il resto dell'impresa.

**Leggi quanto segue:**  
*Sotto i vostri piedi si apre improvvisamente un crepaccio.*

## Maledizione



Scegli un Eroe e se non riesce ad ottenere almeno uno scudo bianco tirando un dado per ogni suo Punto-Mente, sarà sotto il tuo controllo per questo turno.

**Se hai successo leggi quanto segue:**  
*La maledizione coglie l'Eroe soggiogandolo al potere di Morcar.*

## Riflesso Arcano



Gioca questa carta quando un mostro viene colpito da un incantesimo. L'incantesimo si ritorcerà contro l'eroe che lo ha lanciato.

**Leggi quanto segue:**  
*Uno dei mostri porta con se uno specchio maledetto, donatogli da Morcar che riflette il vostro incantesimo.*

## SDoppiamento



Scegli un Eroe che verrà immediatamente attaccato con il suo stesso valore di attacco (incluse armi e oggetti magici) L'immagine svanisce subito dopo l'attacco.

**Leggi quanto segue:**  
*L'eroe vede materializzarsi al suo fianco l'immagine di se stesso che lo attacca!!*

## Marchio del Caos



Improvvisamente, su una parete, fa la sua comparsa un marchio oscuro, terribile segno degli Dei del Caos.

Tutti i mostri in gioco tirano un dado da combattimento in più in attacco fino al prossimo turno dello stregone

## Spettro dei Tumuli



Scegli uno degli scheletri in gioco, egli tirerà d'ora in avanti un dado da combattimento in più in attacco e in difesa. Scarta questa carta se non vi sono scheletri nell'Impresa.

**Leggi quanto segue:**  
*Dai ranghi degli scheletri si fa strada un terribile spettro dei tumuli.*

## Credits:

Original Concept & Design:  
Sjeng77, Gunamar Ironwill, Cleps

Tile Design:  
Sjeng77, Cleps

Traslation ENG to ITA:  
Cleps



# Carte Evento 5

## Allarme!



Giocando questa carta nel tuo turno puoi aprire una porta chiusa sul tabellone e rivelarne il contenuto.

**Leggi quanto segue:**  
*Fate scattare improvvisamente un allarme che allerta i mostri.*

## Agguato



Utilizza questa carta quando un Eroe svolta su un angolo o attraversa una porta. Piazza il mostro errante previsto per questa missione vicino all'Eroe. Il mostro attacca immediatamente.

**Leggi quanto segue:**  
*Mentre state camminando un mostro balza fuori all'improvviso e vi attacca.*

## Potere del Caos



Gioca questa carta appena prima un Eroe attacchi un Mostro. Quest'ultimo recupera 1 Punto-Corpo perso.

**Leggi quanto segue:**  
*Il mostro guarisce!*

## Carica



Usa questa carta prima di muovere un mostro. Questi, solo per questo turno, raddoppia il suo valore di movimento.

**Leggi quanto segue:**  
*Un mostro carica improvvisamente!*

## Calano le Tenebre



Usa questa carta alla fine del vostro turno. Nessun Eroe o Mercenario potrà usare incantesimi o pergamene magiche nel turno successivo.

**Leggi quanto segue:**  
*Una potente oscurità impedisce l'uso della magia.*

## Distrazione



Gioca questa carta subito dopo che un Eroe ha dichiarato il suo attacco, ma prima che tiri i dadi. Il suo attacco fallirà automaticamente.

**Leggi quanto segue:**  
*Vi distraete e perdete la concentrazione fallendo il vostro attacco.*

## Nemico Esplosivo



Gioca questa carta appena un mostro viene ucciso. Il mostro esplose colpendo tutti coloro che si trovano in una casella adiacente con 1 Dado da combattimento per ogni suo Punto-Corpo.

**Leggi quanto segue:**  
*Il mostro esplose in una nuvola di ossa rotte e denti.*

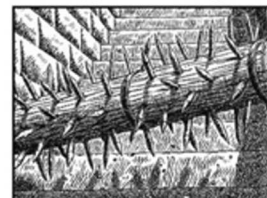
## Frenetico!



Gioca questa carta all'inizio del tuo turno. Un Pelleverde (Orco, Goblin, Fimir) in gioco, per questo turno può attaccare due volte.

**Leggi quanto segue:**  
*Il mostro vi attacca ripetutamente in modo frenetico!*

## Trappola Lunga



Gioca questa carta subito. Scegli tre caselle in fila sul tabellone. Ogni Eroe o Mostro in queste caselle lancia un dado da combattimento. Con un teschio perdono un Punto-Corpo.

**Leggi quanto segue:**  
*Improvvisamente un lungo palo chiodato cade dal soffitto!*



# Carte Evento 6

## Bottino Perso



Giocando questa carta subito. Scegli un Eroe a caso; perderà automaticamente 50 monete d'oro. Sottrai le monete dal suo totale.

**Leggi quanto segue:**  
*Sentite cadere qualcosa dalla vostra tasca che finisce in una fessura nel terreno.*

## Richiamo del Caos



Utilizza questa carta all'inizio del tuo turno. Scegli un Mercenario (non un Eroe), e tira un dado da combattimento. Se esce uno scudo nero sostituisci il Mercenario con un Guerriero del Caos.

**Se hai successo leggi quanto segue:**  
*Il vostro Mercenario si rivela essere un alleato del Caos!*

## Mappa



Gioca questa carta subito. Uno degli Eroi può scegliere una stanza inesplorata. Il suo contenuto sarà rivelato senza dover aprire la porta.

**Leggi quanto segue:**  
*Trovate una mappa con alcuni dettagli del sotterraneo.*

## Mimic



Gioca questa carta subito dopo che un Eroe effettua una ricerca di tesori in una stanza con del mobilio. Un qualsiasi pezzo di arredo si trasforma in un Mimic con queste caratteristiche:

Movimento	Dadi	Dadi	Punti	Punti
	Attacco	Difesa	Corpo	Mente

10	3	4	1	3
----	---	---	---	---

**Leggi quanto segue:**  
*L'arredamento si sta muovendo!*

## Mancato!



Usa questa carta immediatamente dopo che un Eroe dichiara di attaccare, ma prima del lancio dei dadi. L'attacco dell'Eroe fallirà automaticamente

**Leggi quanto segue:**  
*Mancate il mostro!*

## Scambia Mostro



Gioca questa carta all'inizio del tuo turno. Scambia di posizione due mostri presenti sul tabellone.

**Leggi quanto segue:**  
*Un lampo accendete vi fa chiudere gli occhi. Quando li riaprite il mostro davanti a voi non è più lo stesso!*

## Senza Scampo!



Gioca questa carta in un qualsiasi momento. Scegli una porta aperta sul tabellone, questa non potrà essere riaperta fino alla fine di questo turno.

**Leggi quanto segue:**  
*La porta si chiude improvvisamente!*

## Senza Eroi



Gioca questa carta alla fine del tuo turno. Tutti gli Eroi devono tirare un dado da combattimento. Chi ottiene un teschio salta questo turno di gioco.

**Leggi quanto segue a chi salta il turno:**  
*Venite sopraffatti dalle Forze del Caos e cadete a terra stremati!*

## Pozzo Trabocchetto



Gioca questa carta subito. Scegli a caso un Eroe che cadrà in un pozzo trabocchetto subendone gli effetti. Posizione il tassello sul tabellone sotto all'Eroe.

**Leggi quanto segue:**  
*Improvvisamente il pavimento sotto di voi cede!*

## Credits:

Original Concept & Design:  
Sjeng77, Gunamar Ironwill, Cleps

Tile Design:  
Sjeng77, Cleps

Traslation ENG to ITA:  
Cleps



# Carte Evento 7

## Resuscita Morti



Gioca questa carta all'inizio del tuo turno.

Posizionare un mostro che è stato ucciso durante questo turno nella stessa casella dove è morto.

**Leggi quanto segue:**  
*Vedete il corpo apparentemente esanime del mostro riprendere improvvisamente vita!*

## Ruggine



Utilizza questa carta se un Eroe subisce i danni di un incantesimo del Caos. Un oggetto, scelto a caso, dell'equipaggiamento di un Eroe viene distrutto

**Leggi quanto segue:**  
*L'incantesimo è più potente del previsto causando la distruzione di un vostro oggetto.*

## Attacco Spietato



Gioca questa carta se un Eroe, durante il tiro dei dadi per difendersi da un attacco, fa uscire anche uno Scudo Nero. L'Eroe subisce un ulteriore danno di 1 Punto-Corpo oltre ai danni causati dall'attacco

**Leggi quanto segue:**  
*Il mostro, con il suo attacco, riesce comunque a colpirti!*

## Inciampare



Gioca questa carta subito. Scegli un Eroe a caso che dovrà scartare una carta pozione a caso.

**Leggi quanto segue:**  
*Inciapate su una lastra messa nel pavimento e accidentalmente perdetevi una delle vostre pozioni!*

## Passaggio Segreto



Gioca questa carta se un Eroe effettua una ricerca di passaggi segreti in una stanza che non rivela nulla. L'Eroe troverà un tunnel che lo collega direttamente a una stanza già esplorata a sua scelta poi il passaggio scompare.

**Leggi quanto segue:**  
*Quando oramai pensavi di non trovare nulla, toccando una pietra nel muro, scopri un passaggio segreto.*

## Eroe Non-Morto



Gioca questa carta se vi è un Non-Morto sul tabellone. Scegli uno zombi, uno scheletro o una mummia sul tabellone che difenderà con gli Scudi Bianchi.

**Leggi quanto segue se affrontato:**  
*Sicuramente questo Non-Morto prima era un Eroe dell'Impero!*

## Una Strana Pozione



Gioca questa carta dopo una ricerca di tesori in sostituzione della carta tesoro pescata. L'Eroe troverà una pozione che berà all'istante.

Lancia 1d6 per capire gli effetti:

1-2: Sviene e salta un turno

3-4: Nulla

5: Recuperi 1 Punto-Corpo

6: Recuperi 1 PC e 1 PM

**Leggi quanto segue:**  
*Trovate una strana pozione che, imprudentemente, bevete!*

## Strano Venditore



Gioca questa carta prima del turno degli Eroi se si trovano in un corridoio senza mostri. Il gruppo incrocia uno strano venditore ambulante che gli vende merce falsa. Ogni Eroe lancia il dado e perde 1d6x10m.o. Il gruppo perde un turno completo quindi tocca nuovamente a te.

**Leggi quanto segue:**  
*Incrociate uno strano venditore che vi truffa!*

## Visione Evangelica

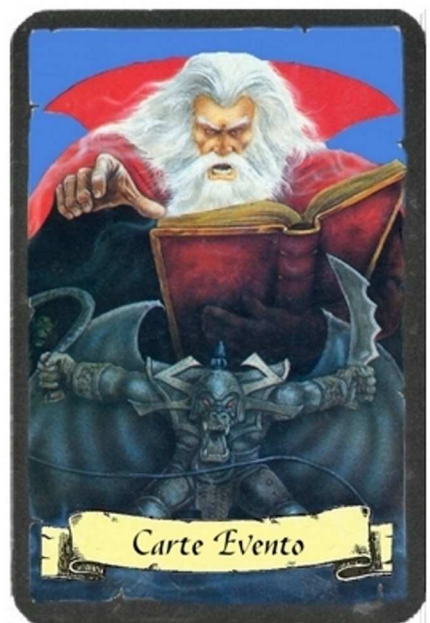
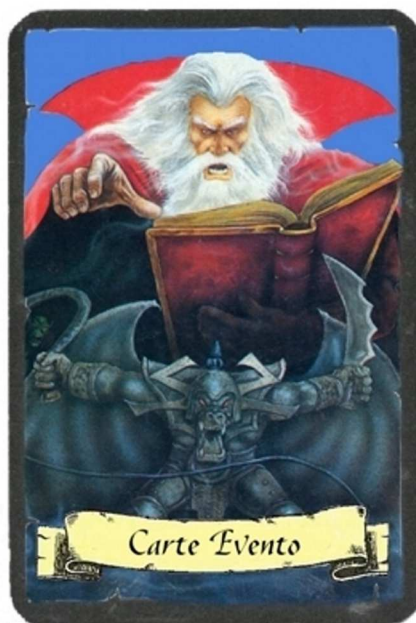
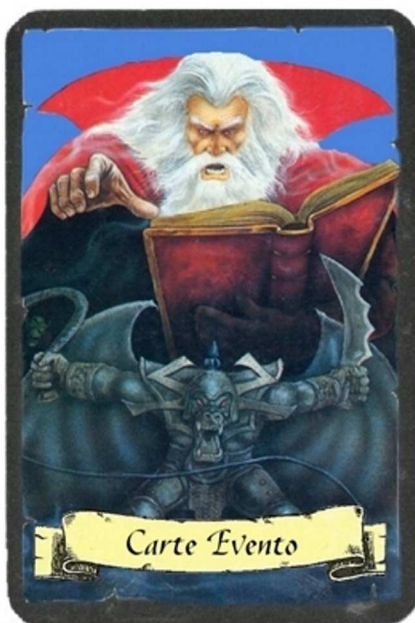
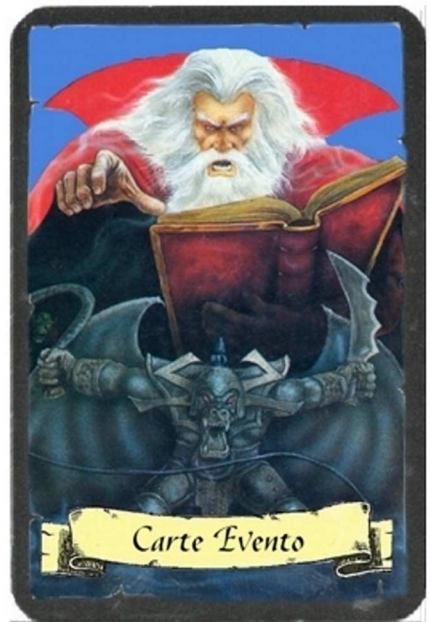
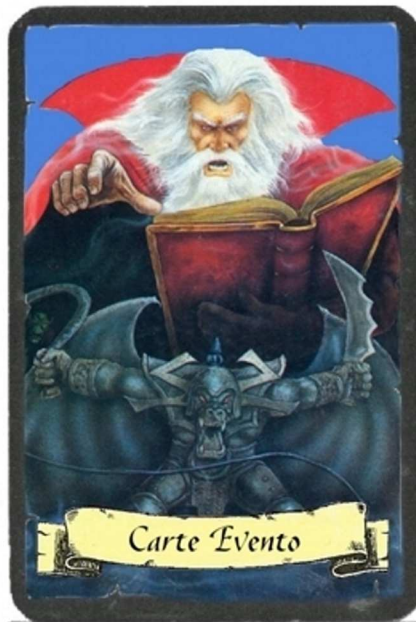
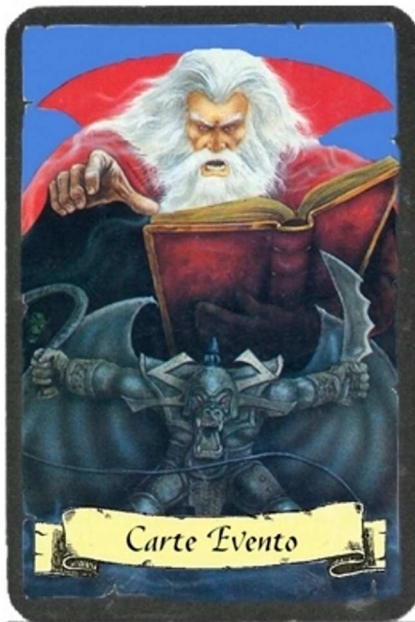
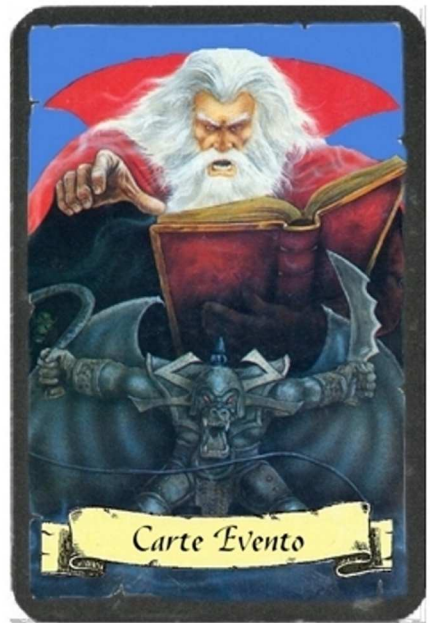
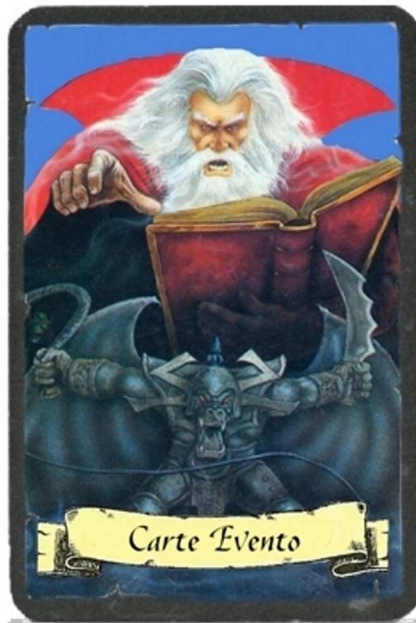
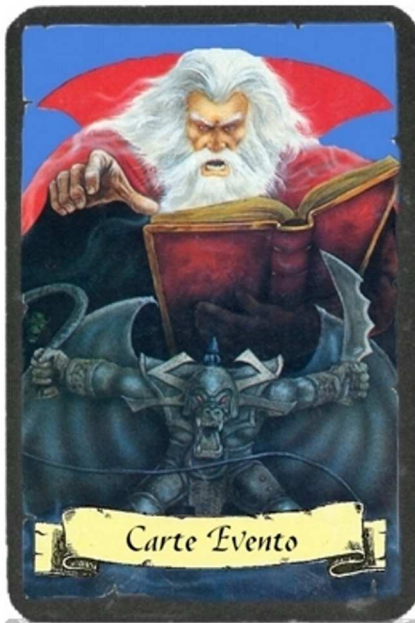


Gioca questa carta prima alla fine del tuo turno. Scegli un Eroe a caso e spostalo nella più vicina stanza già esplorata.

**Leggi quanto segue:**  
*Una visione angelica vi fa perdere la testa! La seguite senza curarvi di dove vi stia portando ma purtroppo svanisce una volta arrivati nella stanza.*



# Carte Evento



Original Concept & Design:  
Sjeng77, Gunamar Ironwill, Cleps

*Credits:*  
Tile Design:  
Sjeng77, Cleps

Traslation ENG to ITA:  
Cleps