

CAMERA

TANA DI ASHARDALON

Piazza la miniatura di Ashardalon su qualsiasi tessera Chamber.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Distruggi Ashardalon!

Questa carta non può essere cancellata.

▲167/200

CAMERA

GUARDIANI CORROTTI

Piazza la miniatura di Gauth su qualsiasi tessera Chamber.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Se il Mostro non è un'Aberrazione, scarta una volta e pesca ancora. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri. Per specificare quali Carte Mostro sono state piazzate per la Camera, metti un segnalino Shield (scudo) sulle relative Carte Mostro come promemoria.

OBIETTIVO: Distruggi tutti i Mostri in questa Camera.

Questa carta non può essere cancellata.

▲168/200

CAMERA

GUARNIGIONE DUERGAR

Piazza la miniatura Capitano Duergar su qualsiasi tessera Chamber.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Distruggi il Capitano Duergar!

Questa carta non può essere cancellata.

▲169/200

CAMERA

REGGIMENTO D'ELITE

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza un Mostro su una tessera Chamber.

Se il Mostro vale 1 Punto Esperienza, scarta una volta e pesca nuovamente. Piazza il Mostro prima sulle tessere che non contengono Mostri. Per specificare quale Carta Mostro è stata piazzata per la Camera, metti un segnalino Shield (scudo) sulla Carta Mostro come promemoria.

OBIETTIVO: Distruggi tutti i Mostri in questa Camera!

Questa carta non può essere cancellata.

▲170/200

CAMERA

ORDA SENZA FINE

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

Poi, ogni giocatore pesca e piazza un secondo Mostro.

Per specificare quali Carte Mostro sono state piazzate per la Camera, metti un segnalino Shield (scudo) sulle relative Carte Mostro come promemoria.

OBIETTIVO: Distruggi tutti i Mostri nella Camera.

Questa carta non può essere cancellata.

▲171/200

CAMERA

L'ALTARE DEL MALE

Piazza il segnalino Altar su qualsiasi tessera Chamber.

L'Altare ha 5 Hp e CA 12.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Distruggi l'Altare!

Questa carta non può essere cancellata.

▲172/200

CAMERA

CERIMONIA DEL PORTALE

Piazza il segnalino Vast Gate Ritual (cerimonia del grande portale) con 5 segnalini Time su qualsiasi tessera Chamber.

Trova la Carta Incontro Avventura "La Cerimonia Continua!". Mettila in cima al mazzo Incontri.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Distruggi il Grande Portale prime che vengano rimossi tutti i 5 segnalini Time!

Questa carta non può essere cancellata.

▲173/200

CAMERA

TANA DEL CLAN DEI COBOLDI

Piazza il Coboldo Signore dei Draghi su qualsiasi tessera Chamber.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber.

Se il Mostro non è un Rettile, scarta una volta e pesca ancora. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Distruggi il Coboldo Signore dei Draghi!

Questa carta non può essere cancellata.

▲174/200

CAMERA

TANA DEL CLAN DEGLI ORCHI

Piazza l'Orco Sciamano della Tempesta su qualsiasi tessera Chamber.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber.

Se il Mostro non è un Animale o un Orco, scarta una volta e pesca ancora. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Distruggi l'Orco Sciamano della Tempesta!

Questa carta non può essere cancellata.

▲175/200

CAMERA

GUARDIA DELLA PRIGIONE

Ogni giocatore pesca una Carta Abitante del Villaggio e piazza il segnalino corrispondente su qualsiasi tessera Chamber.

Piazza il Capitano Duerger sulla tessera Chamber Entrance.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri. Per specificare quali Carte Mostro sono state piazzate per la Camera, metti un segnalino Shield (scudo) sulle relative Carte Mostro come proimemoria.

OBIETTIVO: Distruggi tutti i Mostri prima che tutti gli Abitanti del Villaggio vengano uccisi!

Questa carta non può essere cancellata.

 176/200

CAMERA

LA FOSSA DEI RIFIUTI

Piazza la tessera Tunnel Exit accanto a qualunque bordo inesplorato della Camera.

Piazza l'Otyugh sulla tessera Chamber Entrance.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Se il Mostro non è un'Aberrazione, scarta una volta e pesca ancora. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Distruggi l'Otyugh e fuggi attraverso il Tunnel d'Uscita!

Questa carta non può essere cancellata.

 177/200

CAMERA

LE STALLE

Piazza il Drago Furioso su qualsiasi tessera Chamber.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber.

Se il Mostro non è un Animale o un rettile, scarta una volta e pesca ancora. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Distruggi il Drago Furioso!

Questa carta non può essere cancellata.

 178/200

CAMERA

MUCCHIO DI TESORI

Piazza 1 segnalino Treasure su ogni segno di bruciatura di ogni tessera Chamber.

Trova la Carta Incontro Avventura "Arriva Ashardalon!". Mischiala con le prime 3 carte del mazzo Incontri e poi metti queste 4 carte in cima al mazzo Incontri.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Fuggi dal dungeon con segnalini Treasure per un valore di almeno 2.000 oro.

Questa carta non può essere cancellata.

 179/200

CAMERA

SIGNORE SUPREMO SCONOSCIUTO

Trova tutti i segnalini Mostro che indicano un Malvagio. Mischiali e poi pescane uno. Piazza quel Malvagio su qualsiasi tessera Chamber.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro su una tessera Chamber. Piazza Mostri prima su tessere che non hanno Mostri.

OBIETTIVO: Distruggi il Malvagio!

Questa carta non può essere cancellata.

 180/200