

AGE 12+

DUNGEONS & DRAGONS

FOR 1 TO 5 PLAYERS

WRATH OF ASHARDALON

BOARD GAME

LIBRO DELLE AVVENTURE

by: cannellino@gmail.com

COME USARE IL LIBRO AVVENTURA

Dungeons & Dragons® Wrath of Ashardalon Board Game è un gioco di avventura cooperativa.

Tu e i tuoi compagni Eroi dovete lavorare come una squadra per avere successo nelle avventure che si svolgono al di sotto di Firestorm Peak. O si vince insieme o si perde insieme.

Questo libro contiene le avventure dei vostri Eroi. Gioca l'avventura solista, "Avventura 1: Un giorno nella vita di un Eroe" per avere un'idea di come funziona il gioco, quindi prova l'Avventura: Caccia al Mostro" (pag. 3) con un gruppo di giocatori.

Una volta che hai provato queste avventure, si è pronti per il resto. Le Avventure 1, 2 e 3 utilizzano le regole standard originariamente presenti anche nel gioco Castle Ravenloft™. Le Avventure 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, e 12 aggiungono le regole opzionali che si trovano alle pagine 14 e 15 del Regolamento. Abbiamo anche incluso due campagne, avventure 6 e 13, che forniscono un'esperienza più lunga.

Anche se ogni avventura elenca il numero consigliato di giocatori, ogni avventura può essere giocata anche come esperienza solista. Controllare www.DungeonsandDragons.com dove si possono trovare avventure bonus per questo e altri giochi da tavolo Dungeons & Dragons.

Come funzionano le Avventure

Ogni avventura contiene le seguenti sezioni:

Obiettivo: quello che gli Eroi devono compiere per vincere l'avventura.

Numero di Eroi: per quanti Eroi l'avventura è pensata. Questo numero corrisponde in genere al numero di giocatori (un Eroe per ogni giocatore). È possibile giocare qualsiasi delle avventure come esperienza solista. Si possono utilizzare tutti gli Eroi, oppure un unico Eroe come ultima sfida.

Setup dell'Avventura: questa sezione fornisce informazioni su eventuali esigenze particolari dell'avventura, tra cui note relative alle Dungeon tessere, Mostri, segnalini, regole opzionali, ed elementi di gioco non utilizzati nelle avventure standard.

Regole speciali per l'Avventura: questa sezione contiene qualunque nuova regola o modifica che deve essere apportata in quell'avventura. Descrive anche qualsiasi condizione speciale di Vittoria e Sconfitta degli Eroi.

Quando comincia l'Avventura, leggi: leggi questo testo ad alta voce per impostare lo scenario dell'avventura per i giocatori. Alcune avventure sono inoltre dotate di una sezione di lettura ad alta voce per quando una scena significativa prende luogo in quell'avventura.

Rendere le Avventure più o meno impegnative

Per rendere l'avventura più impegnativa, ridurre il numero di Healing Surge da 2 a 1.

Per rendere l'avventura più facile, aumentare il numero di Healing Surge da 2 a 3.

Non si utilizzano tutti i componenti in ogni partita

Ci sono molte cose in questa scatola. Assicurati di tirare fuori le tessere, segnalini, e carte necessarie per l'avventura specifica che si vuole giocare. Ogni avventura specifica quali componenti aggiungere.

Una lista completa di tutti i componenti può essere trovata alla prima pagina del Regolamento.

Se questa è la tua prima partita, utilizza queste Carte Potere (Power Cards)

Per la vostra prima partita o due, utilizzare le Carte Potere suggerite di seguito.

Una volta che si ha più familiarità con il gioco, sentitevi liberi di scegliere le vostre carte per il vostro Eroe.

Vistra, Guerriero Nano: Resistenza Nanica, Carica, Colpo Sicuro, Nella Lotta, Consiglio Ispiratore.

Quinn, Chierico Umano: Inno di Guarigione, Fiamma Sacra, Avanzata del Giusto, Tuono d'Ira, Rifugio Astrale.

Heskan, Mago Dragonborn: Soffio di Fuoco, Sfera di Elettricità, Ipnotismo, Immagine Riflessa, Invisibilità.

Keyleth, Paladino Elfo: Imposizione delle Mani, Sfida Divina, Colpo Sacro, Colpo del Giusto, Tocco della Virtù.

Tarak, Ladro Mezzorco: Assalto Furioso, Tiro di Posizionamento, Diretto che Distrae, Tornado di Colpi, Fuga Rotolante.

AVVENTURA 1

Un Giorno nella Vita di un Eroe

Durante la fuga i Mostri attraverso il deserto intorno a Firestorm Peak, si cade in un buco nelle caverne sotto. Riuscirai a sopravvivere abbastanza a lungo per trovare un'altra via d'uscita?

Obiettivo: Esplora il dungeon, raggiungi l'uscita del tunnel, e fuggi prima che i Mostri ti sconfiggano!

Numero di Eroi: 1 Eroe (esperienza personale)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, Tunnel Exit (Uscita del Tunnel).

Scheda e miniatura Malvagio Kobold Dragonlord.

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Metti l'Eroe su qualsiasi casella adiacente alla scala sulla tessera Start.

Metti la tessera Tunnel Exit a lato.

Mischia le tessere Dungeon. Inserisci la tessera Tunnel Exit nella pila Dungeon dopo la 6^a tessera.

Regole speciali per l'Avventura

Uscita dal Tunnel: Quando l'Eroe pesca la tessera Tunnel Exit, colloca il Kobold Dragonlord sulla tessera e legge il testo qui sotto.

Vittoria: Vinci la partita quando il tuo Eroe sconfigge il Kobold Dragonlord e fugge dalla prigione, finendo la sua Fase Eroe sulle scale della tessera Tunnel Exit.

Sconfitta: Perdi quest'avventura se il tuo Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

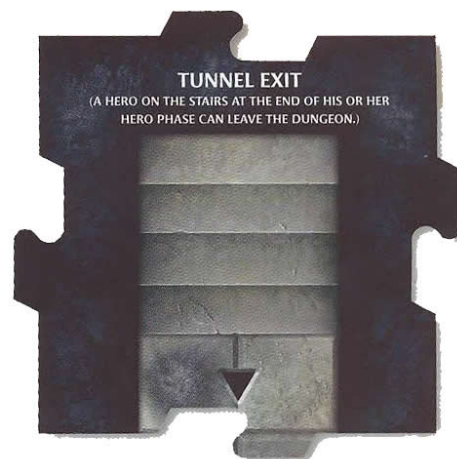
I mostri mentre facevano un'incursione al villaggio di Longbridge, ti hanno condotto in un lungo inseguimento. Mentre stavi per raggiungere l'ultimo di loro, il terreno sotto di te frana e precipiti in un buco profondo. Sei caduto nel dungeon sotto Firestorm Peak.

Riuscirai a sopravvivere abbastanza a lungo per trovare una via d'uscita dalle gallerie buie e tortuose?

Quando riveli l'uscita del tunnel, leggi:

Davanti a te vedi un raggio di luce dall'alto che illumina una rampa di scale in pietra antica. Hai trovato una via d'uscita dal dungeon!

Sfortunatamente, il percorso è sorvegliato da un mostro in più, il Coboldo Signoredei Draghi Meerok!



AVVENTURA 2

Caccia al Mostro

Gli Eroi devono entrare nel dungeon sotto Firestorm Peak e fermare l'orda di Mostri che arriva dal paese.

Obiettivo: Distruggi 12 Mostri.

Numero di Eroi: 2-5 Eroi (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera Start.

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla tessera Start.

Mischia le tessere Dungeon.

Regole speciali per l'Avventura

Quando sconfiggi un Mostro, conserva di lato la miniatura del Mostro sconfitto. Quando gli Eroi hanno raccolto 12 miniature Mostro, vincono l'avventura. Se un Eroe pesca una carta Mostro e non ci sono miniature disponibili di questo tipo perché tutte le miniature sono nella collezione degli Eroi, scarta la carta Mostro.

Diavolo della Legione: il Diavolo della Legione è un Mostro speciale che genera molteplici miniature Diavolo della Legione quando viene pescato. In quest'avventura, ogni miniatura Diavolo della Legione sconfitta, conta per le 12 miniature Mostro necessarie per raggiungere una Vittoria. Se si pesca un secondo o terzo Diavolo della Legione più avanti in quest'avventura, scarta la carta. Non mettere la carta in fondo al mazzo Mostri e non pescare una nuova Carta Mostro per sostituirlo.

Vittoria: Gli Eroi vincono quest'avventura, quando sconfiggono e collezionano 12 miniature Mostro.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

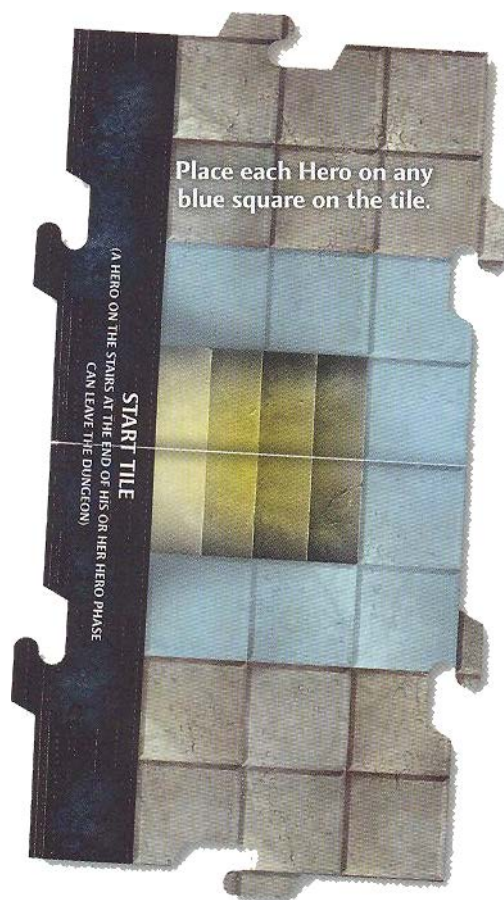
Per anni, le bande di mostri erranti hanno assaltato il villaggio di Longbridge, ultimo bastione della civiltà ai piedi di Firestorm Peak.

Tu e i tuoi compagni avete promesso di fermare questi attacchi, non importa a quale prezzo!

Se gli Eroi sono vittoriosi, leggi:

Ritorni al villaggio con la notizia della tua vittoria contro l'orda dei mostri.

Il villaggio festeggia con una festa semplice e si mette a dormire sonni tranquilli, almeno per un po'.



AVVENTURA 3

Gli Attrezzi di Roghar

L'avventuriero Roghar, ferito durante l'esplorazione del dungeon di Firestorm Peak, ha bisogno del tuo aiuto. Ha perso il suo zaino con gli attrezzi durante la sua fuga dalla prigione. Riesci a trovare il suo zaino e tornare indenne?

Obiettivo: Trova e recupera lo zaino perduto di Roghar.

Numero di Eroi: Eroi 1-5 (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, Vault (Cella).

Segnalino Gear (Attrezzi).

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala tessera Start.

Mischia le tessere Dungeon. Prendi 3 tessere da queste e mescola la tessera Vault con queste 3 tessere.

Poi, senza guardare le tessere, metti le 4 tessere (tessera Vault e le altre 3 tessere) nella pila Dungeon, dopo la tessera 8. (In questo modo, la tessera Vault verrà pescata tra la 9na e la 11ma tessera).

Regole speciali per l'Avventura

Vault: Quando un Eroe rivela la tessera Vault, fai quanto segue e quindi leggi il testo qui sotto.

- ◆ Metti il segnalino Gear sulla casella con la scrivania.
- ◆ Pesca 2 Carte Mostro e metti le miniature Mostro corrispondenti sulla tessera Vault. Questi sono i guardiani della Cella. Metti un Mostro sulla bruciatura e l'altro Mostro adiacente al primo.
- ◆ Per il resto dell'avventura, ogni giocatore pesca una Carta Incontro all'inizio della sua Fase Malvagio.
- ◆ Un Eroe che termina la sua Fase Eroe accanto al segnalino Gear, lo può raccogliere. Piazza il segnalino sulla carta di quell'Eroe.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono i guardiani della tessera Vault e recuperano lo zaino con gli attrezzi di Roghar.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti

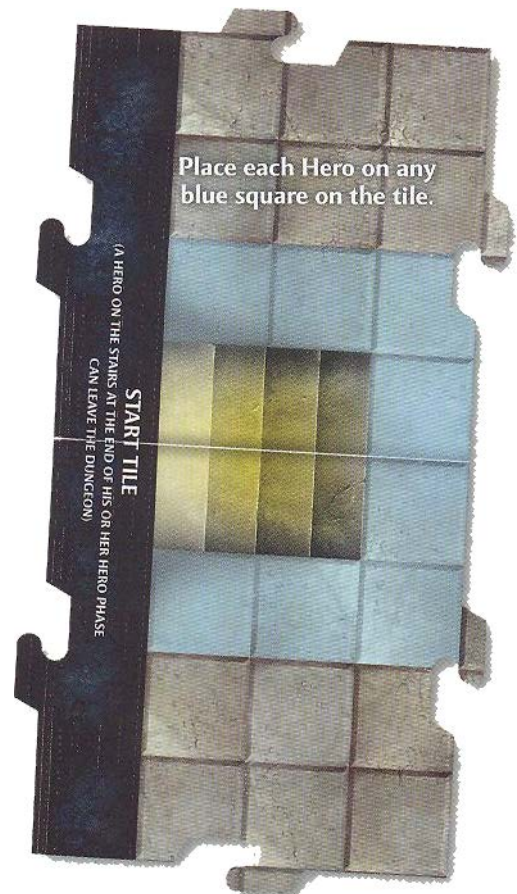
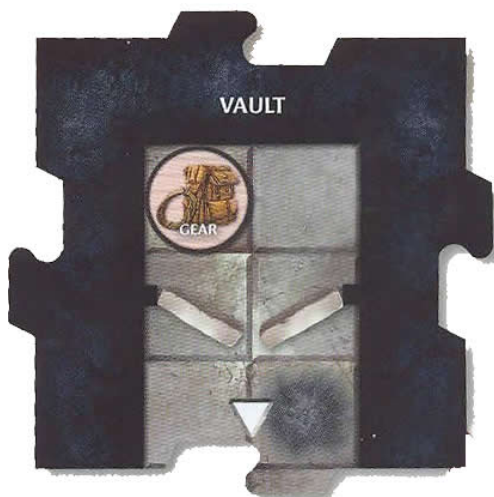
Quando comincia l'Avventura, leggi:

L'avventuriero Roghar, mentre si sta riprendendo dalle ferite che ha subito all'interno del dungeon sotto Firestorm Peak, ha bisogno del tuo aiuto. "Ho perso il mio zaino, come sono fuggito", Roghar spiega. "Il contenuto in questo zaino è molto importante per me."

Egli vi chiede di avventurarvi di nuovo nel dungeon e recuperare lo zaino per lui.

Quando gli Eroi rivelano la tessera Vault, leggi:

Hai trovato una camera nascosta del tesoro, e tra i vari oggetti si vede distintamente lo zaino con gli attrezzi di Roghar. Tutto ciò che si frappone tra voi e lo zaino è un paio di guardie. Non appena i mostri ti vedono, ti deridono e si preparano ad attaccare.



AVVENTURA 4

La Camera Misteriosa

Un'apertura nella roccia porta a una delle molte camere nascoste sotto Firestorm Peak.

Obiettivo: Trova il male nascosto nella Mysterious Chamber e sconfiggilo.

Numero di Eroi: 1-5 Eroi (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Quest'avventura utilizza le regole opzionali delle Camere. Vedi pag.15 del Regolamento.

Componenti speciali in quest'Avventura

Tessere: Start, Dire Chamber Entrance (Entrata della Camera Spaventosa), 5 Dire Chamber (Camera Spaventosa).

Carte Camera.

Scheda e miniatura Malvagio determinata dalla Carta Camera.

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla tessera Start.

Mischia le tessere Dungeon. Prendi 3 tessere da queste e mischia la tessera Dire Chamber Entrance con queste 3 tessere. Poi, senza guardare, mischia la Dire Chamber Entrance e le 3 tessere nella pila Dungeon, mettendole dopo la tessera 8. (In questo modo, la Dire Chamber Entrance apparirà tra la 9na e la 12ma tessera).

Mischia il mazzo Carte Camera e le tessere Dire Chamber.

Regole speciali per l'Avventura

Dire Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tessera Dire Chamber Entrance, leggi il testo seguente.

- ◆ Pesca e metti le tessere Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Dire Chamber Entrance. Queste tessere formano la Mysterious Chamber (Camera Misteriosa).
- ◆ Pesca la prima carta dal mazzo Camera per determinare il contenuto della Mysterious Chamber e l'obiettivo finale di quest'avventura. Segui le istruzioni della Carta Camera per riempire la Mysterious Chamber.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura raggiungendo l'obiettivo indicato sulla Carta Camera che è stata pescata.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Replay: Quest'avventura conta in realtà come 14 avventure, dato che ci sono 14 Carte Camera differenti nel gioco.

Ogni volta che si gioca quest'avventura, si presenta quindi una sfida e un'esperienza completamente diversa.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

È giunto il momento avventurarsi ancora una volta nel dungeon sotto Firestorm Peak per sradicare il male nascosto e distruggerlo.
Un'apertura nella roccia serve come passaggio d'entrata.

Quando gli Eroi rivelano la tessera Dire Chamber Entrance, leggi:

Dopo aver viaggiato attraverso passaggi ventosi e aver lottato contro mostri indicibili, trovi l'ingresso di una misteriosa camera.



AVVENTURA 5

Le Porte Chiuse

Perché c'è una sezione del dungeon sotto Firestorm Peak sigillata da delle porte chiuse? Entra e scopri il loro terribile segreto!

Obiettivo: Scopri cosa si nasconde dietro le porte chiuse.

Numero di Eroi: 2-5 Eroi (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Quest'avventura utilizza le regole opzionali della Camera e delle Porte. Vedi pag. 15 del Regolamento.

Componenti speciali in quest'Avventura

Tessere: Start Ancient Battlefield (Antico Campo di Battaglia), Horrid Chamber Entrance (Entrata della Camera Orribile),

5 Horrid Chamber (Camera Orrida).

8 segnalini Closed Door (Porta Chiusa).

Carta Camera Guardiani Corrotti.

Scheda Malvagio e miniatura Gauth.

Metti la tessera Ancient Battlefield Start sul tavolo.

Metti le due tessere Door con un triangolo bianco accanto alla tessera Ancient Battlefield Start, come mostrato nella figura sotto.

Mischia i segnalini Closed Door e ponili a faccia in giù su ogni simbolo porta aperta sulle due tessere.

Metti ogni Eroe in qualunque punto della tessera Ancient Battlefield Start.

Mischia le tessere Dungeon. Prendi 3 tessere da queste e mischia la tessera Horrid Chamber Entrance con queste 3 tessere.

Poi, senza guardare, metti le tessere mescolate (Horrid Chamber Entrance e le 3 tessere) nella pila Dungeon dopo l'8va tessera. (In questo modo, la tessera Horrid Chamber Entrance apparirà tra la 9na e la 12ma tessera).

Mischia le tessere Horrid Chamber.

Regole speciali per l'Avventura

Porta: Quando un Eroe pesca una tessera con un simbolo porta aperta, Metti la parte superiore del segnalino Closed Door a faccia in giù sul simbolo. Vedi pagina 15 del regolamento per ulteriori informazioni.

Horrid Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tessera Horrid Chamber Entrance, metti un segnalino Closed Door sul triangolo della tessera, come mostrato nella figura qui sotto.

- ◆ Pesca e metti le tessere Horrid Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Horrid Chamber Entrance. Queste tessere formano la Camera Segreta.
- ◆ Quando la porta della Camera Segreta è aperta, segui le istruzioni indicate sulla carta Guardiani Corrotti per riempire la camera e leggi il testo.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura distruggendo tutti i Mostri nella Camera Segreta.

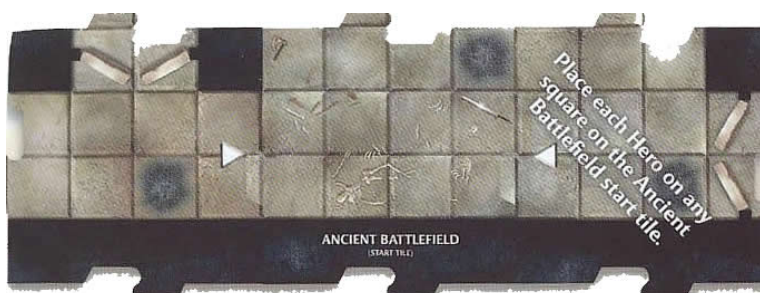
Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Una piccola discesa in una grotta rivela corridoi in tre direzioni. Delle porte chiuse bloccano alcuni dei percorsi nelle gallerie sotto Peak Firestorm. Quali segreti saranno rivelati quando si esplora più in profondità il dungeon?

Quando gli Eroi Aprono la porta finale, leggi:

Al di là delle porte si trova una camera orribile piena di vili mostri. Una terribile creatura si distingue tra gli altri, una sfera galleggiante con un occhio centrale circondata da bulbi oculari che si agitano. "Gli intrusi!" urla la misera creatura. "Distruggeteli!"



AVVENTURA 6

Campagna Contro i Clan

I clan dei mostri di Firestorm Peak lavorano per il drago rosso Ashardalon. Se si riuscirà a sconfiggere i clan, il drago rosso perderà alcune delle sue migliori difese.

Obiettivo: Sconfiggi i leader dei clan dei Mostri.

Numero di Eroi: 2-5 Eroi (avventura di gruppo).

Inizio della Campagna

Ogni giocatore sceglie un Eroe per tutta la durata della Campagna.

Questa Campagna si compone di 3 avventure collegate: Guarnigione Duergar, Clan Coboldo e Clan degli Orchi.

Quando inizia la Campagna, leggi:

Clan degli orchi, tribù, Coboldi e bande duergar si riuniscono sotto la guida del drago rosso Ashardalon.

Per indebolire il drago, è necessario sconfiggere queste bande.

Setup dell'Avventura

Ogni avventura in questa Campagna utilizza le regole opzionali delle Carte Vantaggio e le regole della Camera.

Vedi pagina 15 del Regolamento.

Componenti speciali in quest'Avventura

Tessere: Start, Dire Chamber Entrance (Entrata della Camera Spaventosa), 5 Dire Chamber (Camera Spaventosa).

Carte: 3 camera (Tana del Clan degli Orchi, Tana del Clan dei Coboldi, Guarnigione Duergar), 3 Vantaggio (Coboldi Massacrati!, Orchi Distrutti!, Duergar Sconfitti!). Segnalini Treasure.

Schede Malvagio e miniature: Coboldo Signore dei Draghi, Sciamano Orco della Tempesta, Capitano Duergar.

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start tessera.

Mischia le tessera Dungeon. Prendi 3 tessere da queste. Mescola la tessera Dire Chamber Entrance con queste 3 tessere.

Poi, senza guardare, metti la tessera Dire Chamber Entrance e le 3 tessere nella pila Dungeon dopo l'8va tessera.

(In questo modo, la Dire Chamber Entrance sarà pescata tra la 9na e la 12ma tessera).

Trova e mescola le Carte Camera: Tana del Clan Coboldo, Tana del Clan Orco e Guarnigione Duergar.

Questo è il tuo Mazzo Camera per la Campagna. Mischia i segnalini Treasure e mettili in una pila a lato dell'area di gioco.

Regole speciali per l'Avventura

Segnalini Treasure: Quando un Eroe sconfigge uno o più Mostri sul suo turno, l'Eroe pesca un segnalino Treasure. La maggior parte dei segnalini rappresenta oro, ma alcuni riportano "Treasure". Se peschi un segnalino "Treasure", prendi una Carta Tesoro.

Dire Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tessera Dire Chamber Entrance, pesca la prima carta dal Mazzo Camera per determinare quale tana hai trovato.

Pesca e metti le tessere Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Dire Chamber Entrance.

Queste tessere costituiscono la Camera della Tana del Clan. Segui le indicazioni sulla Carta Camera per riempire la Camera della Tana del Clan.

Se gli Eroi sconfiggono il leader, ricevono una ricompensa.

- ◆ Quando gli Eroi sconfiggono la Guarnigione Duergar, il gruppo ottiene la carta vantaggio "Duergar Sconfitti!"
- ◆ Quando gli Eroi sconfiggono il Clan Coboldo, il gruppo ottiene la carta vantaggio "Coboldi Massacrati!"
- ◆ Quando gli Eroi sconfiggono il Clan degli Orchi, il gruppo ottiene la carta vantaggio "Orchi Distrutti!"

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura sconfiggendo il capo Clan. Gioca di nuovo per cercare di sconfiggere il prossimo leader del Clan.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura e la campagna, se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Tra le Avventure

Se gli Eroi sconfiggono un capo Clan, ci si può preparare a giocare nuovamente quest'avventura per trovare e sconfiggere il prossimo capo Clan.

Gli Eroi conservano tutto quello che hanno trovato nella precedente avventura. Si può utilizzare qualsiasi oro trovato per acquistare attrezzature. Per determinare quello che è disponibile per l'acquisto, girare le prime 3 carte Tesoro. Il costo per acquistare l'attrezzatura è presente su ogni carta.

Prima di iniziare la prossima avventura in questa Campagna, è possibile scambiare Carte Potere con altre Carte Potere dello stesso tipo. Ad esempio, è possibile sostituire un Potere a Volontà (At-Will Power) con un diverso Potere a Volontà.

Per iniziare la prossima avventura, scarta la Carta Camera che è già stata completata e rimescola tutti i componenti di questa avventura. Aggiorna gli Healing Surge. Entra nel dungeon!

AVVENTURA 7

Trova il Tunnel Segreto

Ti è stata data una mappa che mostra la posizione approssimativa di un tunnel segreto all'interno di Firestorm Peak.

Obiettivo: Sconfiggi i guardiani che proteggono il tunnel segreto.

Numero di Eroi: 2-5 Eroi (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Quest'avventura utilizza le regole opzionali della Camera e delle Porte. Vedi pagina 15 del Regolamento.

Componenti speciali in quest'Avventura

Tessere: Start, Horrid Chamber Entrance (Entrata della Camera Orribile), 5 Horrid Chamber (Camera Orribile), Secure Exit (Uscita Sicura).

Carta Camera Reggimento d'Elite.

8 segnalini Closed Door (Porta Chiusa).

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start tessera.

Mischia le tessera Dungeon. Prendi 3 tessere da queste e mescola la tessera Horrid Chamber Entrance con queste 3 tessere.

Poi, senza guardare, metti le tessere mescolate (Horrid Chamber Entrance e le 3 tessere) nella pila Dungeon dopo l'8va tessera.

(In questo modo, la tessera Horrid Chamber Entrance apparirà tra la 9na e la 12ma tessera).

Mischia i segnalini Closed Door e ponili di lato in una pila a faccia in giù.

Metti la tessera Secure Exit e la Carta Camera Reggimento d'Elite a lato.

Regole speciali per l'Avventura

Porte: Quando un Eroe pesca una tessera con un simbolo porta aperta, Metti il segnalino Porta Chiusa a faccia in giù sulla miniatura porta aperta. Vedi pagina 15 del Regolamento per ulteriori informazioni.

Horrid Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tessera Horrid Chamber Entrance, leggi il testo qui sotto e fai riferimento alla Carta Camera Reggimento d'Elite.

- ◆ Pesca e metti le tessere Horrid Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Horrid Chamber Entrance. Queste tessere costituiscono la Camera Reggimento d'Elite.
- ◆ Segui le indicazioni sulla Carta Camera Reggimento d'Elite per riempire la camera.
- ◆ Metti la tessera Secure Exit adiacente ai margini inesplorati della Camera.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura sconfiggendo tutti i Mostri della Camera Reggimento d'Elite e fuggendo dalla prigione attraverso la tessera Secure Exit. Per fuggire dalla prigione, un Eroe deve terminare la propria Fase Eroe sulla scala della tessera Secure Exit.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

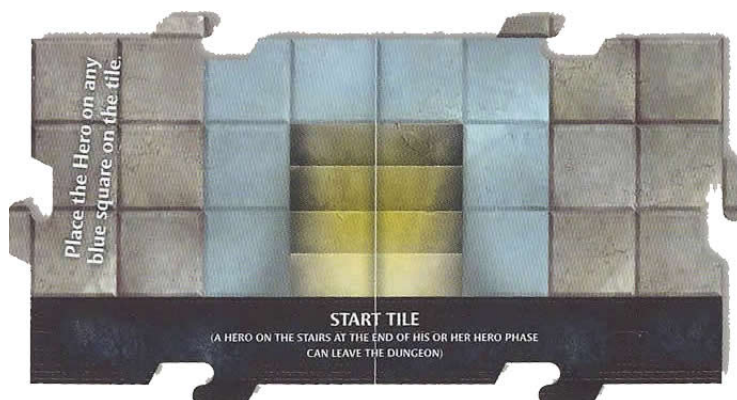
Quando comincia l'Avventura, leggi:

Una mappa che mostra un tunnel segreto che i mostri di Firestorm Peak utilizzano per attaccare il villaggio, è venuta in vostro possesso. È necessario sigillare il tunnel prima che Ashardalon chiami a raccolta le sue forze per la battaglia finale.

Quando gli Eroi Rivelano la tessera Dire Chamber Entrance, leggi:

Il passaggio davanti a voi si allarga, rivelando un certo numero di guardie mostruose.

Se riesci a sconfiggere questi guardiani, è possibile far collassare il tunnel e chiudere l'accesso al villaggio.



AVVENTURA 8

Libera i Prigionieri

Il clan Duergar ha fatto molti prigionieri dalle terre intorno al Villaggio di Longbridge, e li utilizza per lavorare nelle miniere nelle profondità sotto Firestorm Peak.

Obiettivo: Trova la prigione Duergar e libera i prigionieri.

Numero di Eroi: 1-5 Eroi (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Quest'avventura utilizza le regole opzionali della Camera e delle Porte. Vedi pagina 15 del Regolamento.

Componenti speciali in quest'Avventura

Tessere: Start, Dire Chamber Entrance (Entrata della Camera Spaventosa), 5 Dire Chamber (Camera Spaventosa).

Carta Camera Guardia della Prigione, 5 Carte Avventura Abitante del Villaggio.

Segnalini: 5 Villager (Abitante del Villaggio), 8 Closed Door (Porta Chiusa).

Piazza la tessera **Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla tessera Start.

Mischia le tessere Dungeon. Prendi 3 tessere dalla pila e mischia la tessera Dire Chamber Entrance con queste 3 tessere.

Poi, senza guardare nessuna delle tessere, metti le tessere Dire Chamber Entrance e le 3 tessere dopo l'8 va tessera.

(In questo modo la Dire Chamber Entrance apparirà tra la 9na e la 12ma tessera.)

Mischia i segnalini Closed Door e ponili in una pila a faccia in giù.

Metti la Carta Camera Guardia della Prigione a lato.

Regole speciali per l'Avventura

Porte: Quando l'Eroe pesca una tessera con un simbolo porta aperta, metti il segnalino Closed Door a faccia in giù sul simbolo. Vedi pagina 15 del Regolamento per ulteriori informazioni.

Dire Chamber Entrance: Quando l'Eroe rivela la tessera Dire Chamber Entrance, leggi il testo sotto e fai riferimento alla Carta Camera Guardia della Prigione.

Pesca e piazza le tessere Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Dire Chamber Entrance.

Queste formano la Camera Guardia della Prigione.

Segui le indicazioni sulla Carta Camera Guardia della Prigione per riempire la Camera.

Abitanti del Villaggio: Ogni giocatore pesca una carta avventura Abitante del Villaggio e inserisce il segnalino Villager corrispondente su una tessera Dire Chamber. Continua a pescare fino a che tutti i 5 segnalini Villager sono stati piazzati. Riempi tutte le tessere prima di mettere un secondo segnalino Villager su una tessera.

Al termine della Fase Eroe di ogni giocatore, il giocatore tira il dado. Il risultato indica a quel giocatore quale Abitante del Villaggio attiva in quel Turno. Segui le tattiche sulla carta dell'Abitante del Villaggio. Se un giocatore ottiene un numero per un abitante che non è più in gioco, non si attivano Abitanti del Villaggio in quel turno.

Gli Abitanti del Villaggio contano come Eroi quando si controllano le tattiche di un Mostro. Se deve scegliere, un Mostro si muoverà verso l'Abitante del Villaggio o lo attaccherà, preferibilmente all'Eroe.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura se sconfiggono tutti i Mostri nella Guardia della Prigione e almeno 1 Abitante del Villaggio è ancora in gioco.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti. Gli Eroi perdono anche quando tutti i 5 segnalini Villager sono rimossi dal gioco.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Degli abitanti del villaggio spariscono ogni volta che le bande di predoni di mostri attaccano Longbridge.

Questa volta, tu hai inseguito i predoni fino a un ingresso al Dungeon ai piedi del vulcano.



AVVENTURA 9

Tentativo Strisciante

Ashardalon ha rubato molti cimeli importanti e potenti nel corso degli anni. Puoi intrufolarti nella tana del drago e recuperare un oggetto smarrito dalla potenza incalcolabile?

Obiettivo: Sgattaiola attraverso il dungeon, recupera un tesoro rubato dalla tana di Ashardalon, e poi trova una via d'uscita dalla prigione.

Numero di Eroi: 2-5 Eroi (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Quest'avventura utilizza le regole opzionali della Camera. Vedi pagina 15 del Regolamento.

Componenti speciali in quest'Avventura

Tessere: Start, Horrid Chamber Entrance (Entrata della Camera Orribile), 5 Horrid Chamber (Camera Orribile), Tunnel Exit (Uscita del Tunnel).

Segnalini: Treasure (Tesoro), Shield (scudo).

Schede Malvagio e miniature: Rage Drake, Ashardalon. Carta Incontro Ashardalon Soffia!

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla tessera Start.

Mischia le tessere Dungeon. Prendi 3 tessere da queste, e mischia la tessera Horrid Chamber Entrance con queste 3 tessere.

Metti la tessera Tunnel Exit in fondo alla pila di queste 4 tessere. Poi, senza guardare le tessere, metti le 5 tessere (Horrid Chamber Entrance, Tunnel Exit, e le 3 tessere) nella pila Dungeon dopo l'8va tessera.

(In questo modo la tessera Horrid Chamber Entrance sarà tra la 9na e la 12ma tessera, e la tessera Tunnel exit sarà la 13^a pescata)

Metti la carta incontro Ashardalon Soffia! a lato.

Regole speciali per l'Avventura

Horrid Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tessera Horrid Chamber Entrance, fai quanto segue invece di utilizzare una Carta Camera, e poi leggi il testo qui sotto.

- ◆ Pesca e metti le tessere intitolate "Horrid Chamber" accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Horrid Chamber Entrance.
Queste formano una delle Camere del Tesoro di Ashardalon.
- ◆ Metti la miniatura Rage Drake su qualsiasi tessera Chamber. Poi, ogni giocatore pesca una carta Mostro e colloca la miniatura corrispondente su una tessera della Camera. Riempi le tessere vuote prima di aggiungere un secondo Mostro su una tessera.
Metti un segnalino Shield su ogni carta Mostro per ricordare che i Mostri appartengono alla Camera.
- ◆ Rimuovi un segnalino per ognuno dei seguenti segnalini Treasure: 100 gp, 200 gp, 300 gp, 400 gp, Treasure.
Seleziona uno di questi segnalini per ogni tessera Chamber in gioco, partendo dal segnalino Treasure fino ai segnalini GP.
Mischia i segnalini selezionati e piazzali a caso a faccia in giù su ogni tessera Chamber.

Ashardalon: Quando un Eroe rivela la tessera Horrid Chamber Entrance, piazza la miniatura Ashardalon sulla Start tessera.

Pesca le prime 3 carte incontro e mischia la Carta Incontro Ashardalon Soffia! con quelle carte.

Poi, senza guardare nessuna delle carte, rimettile in cima al mazzo delle Carte Incontro.

Segnalini Treasure: I segnalini Treasure a faccia in giù rappresentano il tesoro più prezioso in questa particolare Camera.

Un Eroe che termina la sua Fase Eroe accanto a un segnalino Treasure può prenderlo, solo se non ci sono Mostri sulla tessera.

Gira il segnalino a faccia in su e mettilo sulla carta Eroe.

Se il segnalino è "Tesoro," pesca una Carta Tesoro per vedere che cosa hai rubato.

Uscita del tunnel: Quando un Eroe rivela la tessera Tunnel Exit, ha trovato un'altra via per fuggire dal dungeon.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura, se trovano il segnalino Treasure e se riescono a fuggire dalla prigione.

Per fuggire dalla prigione, un Eroe deve terminare la sua Fase Eroe sulle scale della tessera Start o sulle scale della Tunnel Exit.

Basta che un Eroe porti l'oggetto fuori dalla prigione perchè tutti gli Eroi vincano.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se un Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Ti intrufoli nel dungeon, sperando di trovare il tesoro rubato senza far scattare alcun allarme...

Quando gli Eroi Rivelano la Horrid Chamber Camera, leggi:

La camera di fronte sembra essere una delle camere del tesoro di Ashardalon. Come si sente un grande boato in lontananza, il Rage Drake si gira verso di voi e vi attacca.



AVVENTURA 10

Il Rituale del Grande Portale

Ashardalon non è l'unica malvagità che agisce nelle profondità di del Firestorm Peak.

Obiettivo: Trova la camera e ferma la cerimonia di apertura del Portale verso il Regno Remoto.

Numero di Eroi: 2-5 Eroi (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Questa avventura utilizza le regole opzionali della Camera. Vedi pagina 15 del Regolamento.

Componenti speciali in quest'Avventura

Tessere: Start, Dire Chamber Entrance (Entrata della Camera Spaventosa), 5 Dire Chamber (Camera Spaventosa), Tunnel Exit (Uscita del Tunnel).

Carta Camera Cerimonia del Portale, Carta Incontro La Cerimonia Continua!

Segnalini: 5 Time (Tempo), Vast Gate Ritual (Rituale del Grande Portale).

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Metti gli Eroi su una casella adiacente alla scalinata sulla tessera Start.

Mischia le tessere Dungeon. Prendi 3 tessere da queste e mischia la Dire Chamber Entrance con queste 3 tessere. Poi, senza guardare, metti le tessere mescolate (Dire Chamber Entrance e le 3 tessere) nella pila Dungeon dopo l'8va tessera. (In questo modo, la Dire Chamber Entrance apparirà tra la 9na tessera e la 12ma tessera).

Metti a lato la tessera Tunnel Exit e la Carta Camera Cerimonia del Portale.

Metti da parte la carta La Cerimonia Continua!, i segnalini Time e il segnalino Vast Gate Ritual.

Regole speciali per l'Avventura

Dire Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tessera Dire Chamber Entrance, leggi il testo qui sotto e fai riferimento alla carta Camera Cerimonia del Portale.

Pesca e metti le tessere Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Dire Chamber Entrance. Queste formeranno la Camera della Cerimonia del Portale. Segui le indicazioni sulla Carta Camera Cerimonia del Portale per riempire la Camera.

Metti il segnalino Vast Gate Ritual su qualsiasi tessera Chamber. Metti 5 segnalini Time sul segnalino Vast Gate Ritual.

Metti la tessera Tunnel Exit adiacente a qualsiasi bordo Chamber inesplorato.

Metti la Carta Incontro La Cerimonia Continua! in cima al Mazzo Incontri.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura sconfiggendo i Mostri nella Camera della Cerimonia e distruggendo il Grande Portale.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura, quando l'ultimo segnalino Time viene rimosso.

Il Grande Portale si apre e si scatena un'orda di Mostri aberranti dal Regno Remoto!

Inoltre gli Eroi perdono quest'avventura se qualunque Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Se gli Eroi perdono quest'avventura, puoi immediatamente continuare con l'avventura n°11 "Il Grande Portale si Apre".

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Attraversando i tunnel ventosi delle profondità di Firestorm Peak, il posto diventa sempre più strano e alieno quanto più ci si addentra nelle viscere. È come se un male innaturale avesse fuso la pietra stessa della montagna. In lontananza, si sente un canto vile che provoca brividi lungo la schiena.

Quando gli Eroi Rivelano la tessera Dire Chamber Entrance, leggi:

La camera si allarga fino a rivelare una folla di cultisti malvagi mentre celebrano un qualche tipo di folle cerimonia!

Un buco inizia ad aprirsi nell'aria, rivelando un portale verso una dimensione da incubo.



AVVENTURA 11

Il Grande Portale si Apre

Il Portale per il Regno Remoto si spalanca. Terribili Mostri si diffondono, e gli Eroi devono solo sopravvivere.

Obiettivo: Sopravvivi all'attacco dell'orda dei Mostri infuriati e fuggi via dal dungeon.

Numero di Eroi: 2-5 Eroi (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Quest'avventura utilizza le regole opzionali della Camera. Vedi pagina 15 del Regolamento.

Puoi giocare quest'avventura come viene presentata, oppure puoi giocarla come un sequel dell'Avventura 10 "Il Rituale del Grande Portale", se gli Eroi sono stati sconfitti in quell'avventura.

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Dire Chamber Start (Start della Camera Spaventosa), 5 Dire Chamber (Camera Spaventosa), Horrid Chamber Entrance (Entrata della Camera Orribile), 5 Horrid Chamber (Camera Orribile), Tunnel Exit (Uscita del Tunnel).

Segnalino Vast Gate (Grande Portale).

Carta Incontro Il Grande Portale si Espande!, Carta Camera Guardiani Corrotti.

Metti la tessera **Dire Chamber Start** sul tavolo. Metti il segnalino Vast Gate al centro della tessera Dire Chamber Start.

Metti ogni Eroe in una casella adiacente al segnalino Vast Gate.

Pesca e metti le tessere chiamate "Dire Chamber" accanto ad ogni lato inesplorato della tessera Dire Chamber Start.

Mischia il Mazza Incontri. Pesca 3 Carte Incontro senza guardarle e mescola la Carta Incontro Il Portale si Espande! con le 3 Carte Incontro. Metti le 4 carte mescolate in cima al Mazza Incontri.

Mischia le tessere Dungeon. Prendi 3 tessere da questa e mischia la tessera Horrid Chamber Entrance con queste 3 tessere.

Poi, senza guardare nessuna delle tessere, metti le tessere mescolate (Horrid Chamber Entrance e le 3 tessere) nella pila Dungeon dopo l'8va tessera. (In questo modo la Horrid Chamber Entrance apparirà tra 9na e la 12ma tessera).

Metti a lato la tessera Tunnel Exit e la Carta Guardiani Corrotti.

Regole speciali per l'Avventura

Grande Portale: Alla fine di ogni Fase di esplorazione dell'Eroe, se non c'è alcun Mostro sulla tessera Dire Chamber Start, pesca una Carta Mostro e metti la miniatura corrispondente adiacente al segnalino Grande Portale.

Horrid Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela l'Horrid Chamber Entrance, leggi il testo qui sotto.

Pesca e metti le tessere Horrid Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Horrid Chamber Entrance.

Queste formano la Camera Guardiani Corrotti. Segui le indicazioni sulla Carta Camera Guardiani Corrotti per riempire la Camera.

Metti la tessera Tunnel Exit adiacente a qualsiasi bordo inesplorato della Camera.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando tutti gli Eroi riescono ad uscire dal dungeon attraverso L'Uscita del Tunnel.

Per fuggire un Eroe deve terminare la sua Fase Eroe sulle scale della tessera Tunnel Exit.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se un Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Giocare come Sequel: Se gli Eroi sono stati sconfitti nell'Avventura 10, puoi giocare questa avventura per vedere cosa succede quando il Grande Portale si apre. Gli Eroi partono con il massimo degli HP e con una nuova serie di Carte Potere, ma hanno solamente un Healing Surge da usare in questa avventura.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Il Grande Portale per il Regno Lontano si apre, facendo entrare un'orda di mostri terribili. La tua unica possibilità è quella di fuggire dalla prigione e sigillare l'uscita dietro di te!

Quando gli Eroi Rivelano la tessera Horrid Chamber Entrance, leggi:

L'energia radiante dal Regno Lontano ha mutato i guardiani in orrori inimmaginabili. È necessario combattere fino all'uscita e sigillare questa parte della montagna...per sempre. . .



AVVENTURA 12

L'Ira di Ashardalon

Nella tana di Ashardalon, gli Eroi affrontano definitivamente il potente drago rosso.

Obiettivo: Sconfiggi il drago rosso Ashardalon.

Numero di Eroi: 2-5 Eroi (avventura di gruppo).

Setup dell'Avventura

Quest'avventura utilizza le regole opzionali della Camera. Vedi pagina 15 del Regolamento.

Componenti speciali in quest'Avventura

Tessere: Start, Dire Chamber Entrance (Entrata della Camera Spaventosa), 5 Dire Chamber (Camera Spaventosa), Horrid Chamber Entrance (Entrata della Camera Orribile), 5 Horrid Chamber (Camera Orribile).

Carte Camera: Nemico Sconosciuto, Tana di Ashardalon,

Scheda Malvagio e miniatura Ashardalon

Carta Incontro Ashardalon Soffia! . .

Segnalini Monster (Mostro).

Piazza la tessera **Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla tessera Start.

Piazza di lato: la Carta Incontro Ashardalon Soffia!, le due Carte Camera e i segnalini Monster.

Mischia le tessere Dungeon. Prendine 7 da queste tessere e mischiaci la tessera Dire Chamber Entrance, e mettile da parte.

Prendi altre 3 tessere dalla pila Dungeon e mischiaci la tessera Horrid Chamber Entrance.

Poi, senza guardare nessuna delle tessere, metti le 8 tessere contenenti la tessera Dire Chamber Entrance, in cima alle 4 tessere contenenti la tessera Horrid Chamber Entrance.

Infine metti le tutte le 12 tessere in cima alla rimanente pila tessere Dungeon.

Regole speciali per l'Avventura

Dire Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tessera Dire Chamber Entrance, leggi il testo qui sotto.

Pescare e piazza le tessere Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Dire Chamber Entrance.

Queste formano la Camera Signore Supremo Sconosciuto.

Segui le indicazioni sulla carta Camera Signore Supremo Sconosciuto per riempire la Camera.

Horrid Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tessera Horrid Chamber Entrance, leggi il testo qui sotto.

Pesca e piazza le tessere Horrid Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tessera Horrid Chamber Entrance.

Queste formano la Camera Tana di Ashardalon.

Segui le indicazioni sulla carta camera Tana di Ashardalon per riempire la camera.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono il drago rosso Ashardalon.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se un Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Colonne di pietra gigantesche sostengono questo enorme tunnel che porta alla Tana di Ashardalon.

Quando gli Eroi Rivelano la tessera Dire Chamber Entrance, leggi:

Il passaggio si allarga avanti e si sente una voce gridare: "Se si vuole raggiungere Ashardalon, devi passare oltre me. . ."

Quando gli Eroi Rivelano la tessera Horrid Chamber Entrance, leggi:

Il passaggio si apre per rivelare il covo di Ashardalon! Il drago rosso sembra essere in attesa per voi. "Avete combattuto bene, piccole creature, ma ora siete davanti ad Ashardalon!"

Il drago rosso vola verso di voi ...

Quando gli Eroi Sconfiggono Ashardalon, leggi:

Il drago rosso ruggisce dal dolore e crolla a terra. La montagna trema e brontola, e il vulcano inizia ad eruttare.

Come i tunnel iniziano a riempirsi di lava bollente, riesci a malapena sfuggire dal dungeon.

Gli abitanti del villaggio ti danno il benvenuto e festeggiano il giorno in cui il drago rosso è caduto, ricordando i vostri nomi nei loro racconti e leggende come gli Eroi di Peak Firestorm!



AVVENTURA 13

Campagna di Assalto a Firestorm Peak

Esplora le camere all'interno di Firestorm Peak per trovare la tana del drago rosso Ashardalon.

Obiettivo: Vinci ogni sfida fino a quando non raggiungi la tana di Ashardalon e prova a distruggere il drago rosso.

Numero di Eroi: 2-5 Eroi (avventura di gruppo).

Avvio della Campagna

Ogni giocatore sceglie un Eroe per tutta la durata della campagna. Questa campagna è composta di ben 14 avventure collegate.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

La tua ricerca per distruggere Ashardalon incomincia all'interno della profondità di Firestorm Peak.

Quali misteriose camere e vili guardiani vi separano dal vostro obiettivo?

Setup dell'Avventura

In questa campagna **ogni** avventura utilizza regole opzionali delle Carte Vantaggio e Camere. Vedi pag. 14 e 15 del Regolamento.

Componenti speciali in quest'Avventura

Tessere: Start, Dire Chamber Entrance (Entrata della Camera Spaventosa), 5 Dire Chamber (Camera Spaventosa).

Carte Camera, segnalini Treasure e tutti gli altri componenti opzionali, come stabilito dal sorteggio delle Carte Camera.

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scalinata sulla tessera Start.

Mischia le tessere Dungeon. Prendi 3 tessere da queste e mischia la tessera Dire Chamber Entrance con queste 3 tessere.

Poi, senza guardare nessuna delle tessere, metti le tessere mescolate (Dire Chamber Entrance e le 3 tessere) nella pila Dungeon dopo l'8va tessera. (In questo modo la Dire Chamber Entrance apparirà tra la 9na e la 12ma tessera).

Mischia i segnalini Treasure e le tessere Dire Chamber.

Trova le Carte Camera Reggimento d'Elite e Tana di Ashardalon e mettile da parte.

Prendi 3 Carte Camera dal mazzo e mischia la Carta Tana di Ashardalon con queste 3 carte.

Prendi le Carte Camera rimanenti e mischia la Carta Camera Reggimento d'Elite con queste carte.

Infine metti le 3 carte e la Carta Tana di Ashardalon il fondo al mazzo.

Regole speciali per l'Avventura

Segnalini Treasure: Quando un Eroe sconfigge uno o più Mostri nel suo turno, quell'Eroe pesca un segnalino Treasure.

La maggior parte dei segnalini rappresenta oro, ma qualcuno è un Treasure.

Se si pesca un segnalino Treasure, pesca una Carta Tesoro.

Dire Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tessera Dire Chamber Entrance, pesca la prima carta dal Mazzo Camera per determinare quale Tana hai trovato.

Pesca e piazza le tessere Dire Chamber accanto a ogni lato inesplorato della tessera Dire Chamber Entrance.

Queste formano una delle Camere Quest. Segui le istruzioni della Carta Camera per riempire la Camera.

Vantaggi: Se gli Eroi debellano determinate Camere, ricevono come premio una Carta Vantaggio.

La Carta Camera e la sua relativa Carta Vantaggio sono riportate a seguire:

Carta Camera	Carta Vantaggio	Carta Camera	Carta Vantaggio
Prima Carta Camera vinta	Guardie Aggritate	Tana del Clan dei Coboldo	Coboldi Massacrati!
Terza Carta Camera vinta	Mercanti Nani	Tana del Clan degli Orchi	Orchi Distrutti!
Quinta Carta Camera vinta	Scorciatoia	Guarnigione Duerger	Duerger Sconfitti!

Vittoria: Gli Eroi vincono ogni avventura completando l'obiettivo indicato sulla Carta Camera.

Gioca di nuovo per avanzare alla prossima Quest nella tua missione per sconfiggere Ashardalon.

Sconfitta: Gli Eroi perdono se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio della sua Fase Eroe e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Gli Eroi possono proseguire alla prossima Quest, ma per questa e per tutte le missioni rimanenti, iniziano con 1 Healing Surge invece di 2. Se gli Eroi sono sconfitti una seconda volta, perdono questa Campagna.

Camera Reggimento d'Elite: Quando gli Eroi scoprono la Camera Reggimento d'Elite, tutte le avventure diventano più difficili.

D'ora in poi, ogni volta che un Eroe deve pescare una Carta Incontro, pesca invece due Carte Incontro.

Tana di Ashardalon: Quando gli Eroi scoprono la Tana di Ashardalon, la battaglia finale della campagna ha inizio.

Tra le Avventure

Se gli Eroi debellano una Camera, possono prepararsi a giocare nuovamente quest'avventura per individuare e debellare la Camera successiva.

Gli Eroi conservano tutto quello che hanno trovato nella precedente avventura. Possono utilizzare tutto l'oro trovato per acquistare attrezzature. Per determinare ciò che è disponibile per l'acquisto, girare le prime 3 Carte Tesoro. Il costo per acquistare attrezzature è mostrato su ogni carta (Dopo la 3a vittoria, gli Eroi ricevono la Carta Vantaggio Mercanti Nani! che aumenta a 5 il numero di Carte Tesoro in vendita).

Prima di iniziare la prossima avventura, è inoltre possibile scambiare il Potere di un Eroe con un altro Potere dello stesso tipo. Ad esempio, è possibile sostituire un Potere a Volontà (At-Will Power) con un diverso Potere a Volontà.

Per cominciare la prossima avventura, scarta la Carta Camera che è già stata completata e rimescola tutti i componenti di questa avventura, fatta eccezione per il Mazzo Camera. Aggiorna gli Healing Surge. Entra nel dungeon!