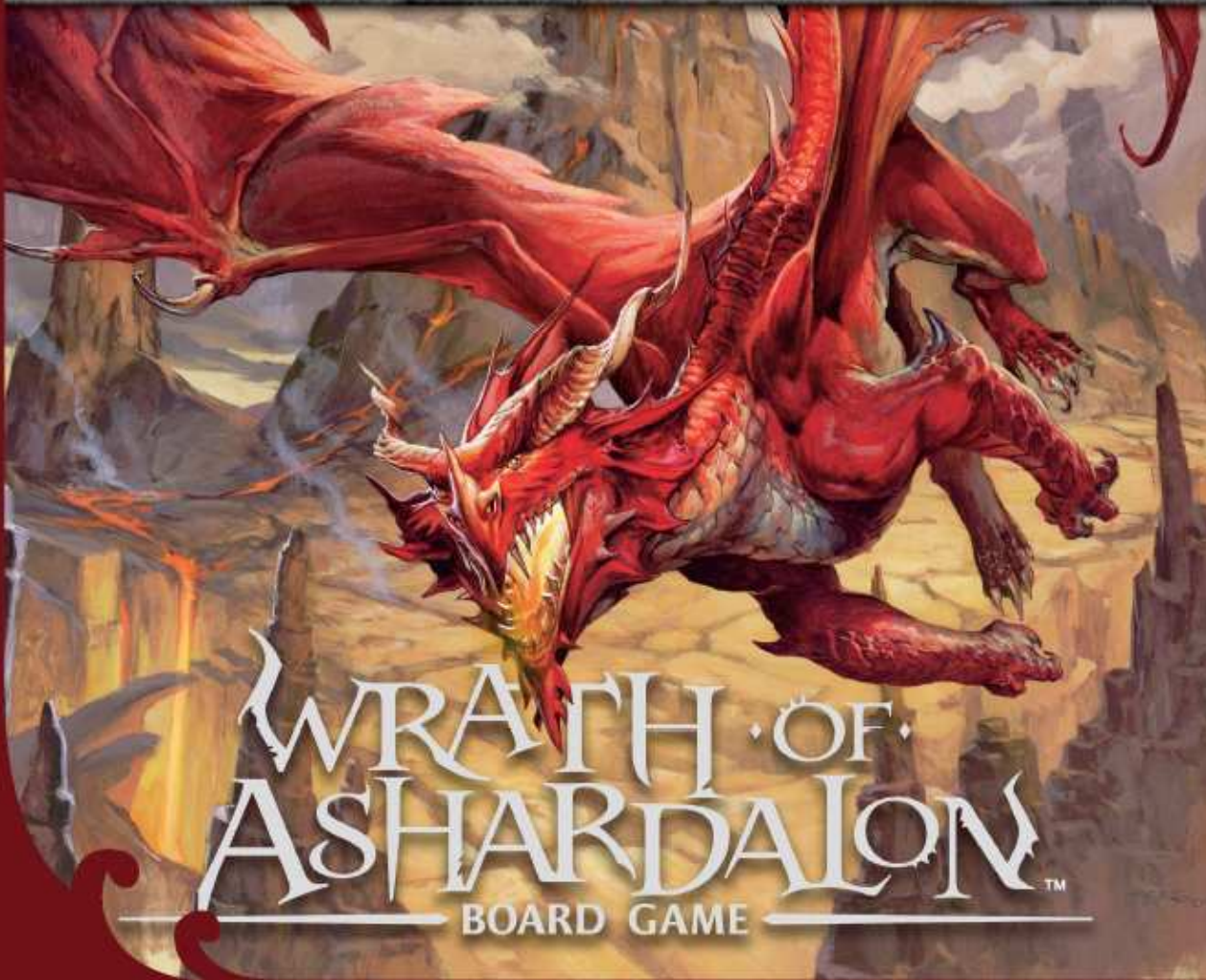


AGE 12+

DUNGEONS & DRAGONS



WRATH OF ASHARDALON™

BOARD GAME

RULEBOOK

LIBRO DELLE REGOLE

COMPONENTI DEL GIOCO *** GAME COMPONENTS (2)	4
INTRODUZIONE *** INTRODUCTION (3)	5
L'IRA DI ASHARDALON.....	5
PANORAMICA DEL GIOCO *** GAME OVERVIEW (3)	5
NUMERO DI GIOCATORI	5
SISTEMA DI AVVENTURA D&D.....	5
VINCERE IL GIOCO *** WINNING THE GAME (3)	5
SETUP DEL GIOCO *** GAME SETUP (3).....	5
INIZIARE A GIOCARE: *** TO START PLAYING (4).....	7
SVOLGIMENTO DEL TURNO *** TAKING TURNS (5).....	8
LA PILA TESSERE DUNGEON *** THE DUNGEON TILE STACK (5).....	8
LA TESSERA INIZIO	9
CONFINI INESPLORATI:	9
TESSERE E QUADRETTI.....	9
TESSERA LUNGO CORRIDOIO.....	9
SETUP GIOCATORE *** PLAYER SETUP (6)	10
CARTA EROE *** THE HERO CARD	10
TURNO DEL GIOCATORE *** PLAYER TURN	10
FASE EROE *** HERO PHASE (6)	11
FASE EPLORAZIONE *** EXPLORATION PHASE (7)	11
FASE OSCURO *** VILLAIN PHASE (7)	11
MOVIMENTO *** MOVEMENT (7)	11
QUANDO FARE IL MOVIMENTO?.....	11
COME FARE A MUOVERE?.....	11
CONDIZIONI *** CONDITIONS (8)	13
CONDIZIONE: STORDITO *** CONDITION: DAZED.....	13
CONDIZIONE: AVVELENATO *** CONDITION: POISONED.....	13
ATTACCHI *** ATTACKS (8)	13
POTERI GIORNALIERI *** DAILY POWERS.....	13
POTERI A VOLONTÀ *** AT-WILL POWERS.....	13
POTERI DI UTILITÀ *** UTILITY POWERS.....	13
COMBATTIMENTO *** COMBAT (9)	15
BESAGLIARE *** TARGETING.....	15
CA E HP *** AC AND HP	15
BONUS D'ATTACCO *** ATTACK BONUS.....	15
FARE UN ATTACCO *** MAKING AN ATTACK.....	15
DANNO *** DAMAGE.....	15
SCONFIGGERE I MOSTRI *** DEFEATING MONSTERS (10).....	16
EROI SCONFITTI *** DEFEATING HEROES (10).....	16
IMPULSO CURATIVO (10).....	16
ALTRE AZIONI *** OTHER ACTIONS (10).....	16
RACCOGLIERE OGGETTI *** PICKING UP OBJECTS	16
OGGETTI DISTRUGGERE *** DESTROYING OBJECTS	17
DISATTIVAZIONE TRAPPOLE *** DISABLING TRAPS.....	17
FUGA DAL DUNGEON *** ESCAPING THE DUNGEON.....	17

IL MAZZO MOSTRI *** THE MONSTER DECK (11)	19
IL MAZZO INCONTRI *** THE ENCOUNTER DECK (12)	19
IL MAZZO TESORI *** THE TREASURE DECK (13)	20
PUNTI ESPERIENZA *** EXPERIENCE POINTS (14)	20
ANNULLARE CARTE INCONTRO *** CANCELING ENCOUNTER CARDS (14)	20
SALIRE DI LIVELLO *** LEVELING UP (14)	20
REGOLE PER ULTERIORI AVVENTURE *** RULES FOR LATER ADVENTURES (14)	20
SCEGLIRE LE CARTE POTERE *** CHOOSING POWER CARDS (14)	21
AVVENTURE PIÙ O MENO IMPEGNATIVE *** MAKING ADVENTURES MORE OR LESS CHALLENGING (14).....	21
REGOLE OPZIONALI *** OPTIONAL RULES (14)	21
BOON CARDS.....	21
CAMERE *** CHAMBERS (14).....	21
RIEMPIRE LA CAMERA *** FILLING THE CHAMBER	21
OBIETTIVO DELLA CAMERA *** CHAMBER GOAL	21
PORTE *** DOORS (15)	22
MOSTRI E SEGNALINI TESORO *** MONSTER AND TREASURE TOKENS (15).....	22
SISTEMA DI AVVENTURE D&D FAQ *** D&D ADVENTURE SYSTEM FAQ	22
IRA DI ASHARDALON CARTE SPECIFICHE *** WRATH OF ASHARDALON SPECIFIC CARDS.....	23

COMPONENTI DEL GIOCO *** GAME COMPONENTS (2)

<p>1 Tessera Dungeon di partenza 40 Tessere Dungeon ad incastro 5 Miniature Eroe (Blu) 7 Miniature Oscuro 30 Miniature Mostro 5 Carte Eroe 4 Carte Oscuro 1 Dado 200 Carte: • 5 Carte Sequenza di gioco • 33 Carte del Tesoro • 50 Carte Potere • 5 Carte di Avventura • 53 Carte Incontro • 14 Carte Camera • 4 Avventura Carte Incontro • 6 Carte Ossa • 30 Carte Mostro 10 Segnalini Condizione 7 Segnalini Mostro 33 Segnalini Tesoro 1 Segnalino Occhio dello Stregone 3 Segnalini Immagine Speculare 3 Segnalini Sfera Infuocata 1 Segnalino Scudo del Chierico 5 Segnalini Barriera di Lama 3 Segnalini Triboli 5 Segnalini Abitanti del Villaggio 1 Segnalini Armatura 5 Segnalini Impulso Curativo 5 Segnalini Tempo 9 Segnalini Incontro 8 Segnalini Porta Chiusa 10 Segnalini Scudo 1 Segnalino Avventura 1 Segnalino Oggetto 1 Segnalino Grande Portale 1 Regolamento 1 Libro avventure</p>	<p>1 "Start" Dungeon Tile 40 interlocking Dungeon Tiles 5 Hero Figures (Blue) 7 Villain Figures 30 Monster Figures 5 Hero Cards 4 Villain Cards 1 die 200 Cards: • 5 Sequence of Play Cards • 33 Treasure Cards • 50 Power Cards • 5 Adventure Cards • 53 Encounter Cards • 14 Chamber Cards • 4 Adventure Encounter Cards • 6 Boon Cards • 30 Monster Cards 10 Condition Tokens 7 Monster Tokens 33 Treasure Tokens 1 Wizard Eye Token 3 Mirror Image Tokens 3 Flaming Sphere Tokens 1 Cleric's Shield Token 5 Blade Barrier Tokens 3 Caltrop Tokens 5 Villager Tokens 1 Gear Token 5 Healing Surge Tokens 5 Time Tokens 9 Encounter Markers 8 Closed Door Tokens 10 Shield Markers 1 Adventure Marker 1 Item Marker 1 Vast Gate Marker 1 Rulebook 1 Adventure Book</p>
---	--

INTRODUZIONE * INTRODUCTION (3)**

In un altro mondo dove la magia è reale, le forze del male si riuniscono per distruggere i pochi insediamenti rimasti di esseri umani, nani ed elfi. Per combattere i razziatori, coraggiosi eroi armati con spade e incantesimi, attaccano il male nascosto negli angoli bui del mondo. Nelle terre attorno a Firestorm Peak, gli eroi a combattono nonostante incorrano nelle ire del drago rosso Ashardalon.

L'ira di Ashardalon

Nelle terre intorno a Firestorm Peak cresce l'inquietudine. I pochi villaggi vicini al vulcano sono assediati da predoni, bande di orchi e coboldi, gli orrori più pericolosi si annidano tra le ombre. Ma l'evento peggiore è che un nuovo cattivo reclama la montagna di fuoco come propria, il terrificante drago rosso Ashardalon ha trasformato il vulcano nella sua tana.

L'ultima speranza si presenta nella forma di una banda di avventurieri arrivati al villaggio di Longbridge, nascosto ai piedi del picco Firestorm. Sono accolti con calore, ma gli anziani del villaggio nutrono poche speranze che la loro situazione possa migliorare. Altri coraggiosi eroi tentarono di distruggere il male dentro di Firestorm Peak, ma nessuno di essi è mai tornato dalle prigioni sotto il vulcano, ma forse questi nuovi eroi saranno quelli in grado di fermare il drago rosso Ashardalon e salvare il villaggio di Longbridge.

PANORAMICA DEL GIOCO * GAME OVERVIEW (3)**

Dungeons & Dragons ®: Wrath of Ashardalon ™ Gioco da tavolo, è un gioco di avventura cooperativo. Tu e i tuoi compagni siete Eroi che devono lavorare come una squadra per avere successo nelle avventure che si svolgono all'interno della prigioni, nelle profondità del vulcano. Si vince o perde tutti assieme.

Ogni giocatore sceglie un eroe, che è venuto al Picco Firestorm, in cerca di fama e fortuna o per combattere il male nascosto sotto la montagna. In questa scatola puoi scegliere tra i seguenti eroi: Mago Dragonide, Chierico Umano, Paladino Elfo, Ladro Mezzorco, e il Guerriero Nano, puoi usare altri Eroi scelti da altri giochi di D&D Adventure board ® System. Gli eroi esploreranno i labirinti sotto alla montagna, troveranno tesori e combatteranno mostri e scopriranno misteriose stanze. Con un vostro piccolo aiuto, il gioco sceglierà i mostri da combattere, gli incontri che troverete e le sale da esplorare.

Numero di Giocatori

Il Gioco può Essere giocato da qualunque NUMERO di giocatori da 1 a 5. Ogni giocatore controlla un eroe, e il gioco fa il resto!

Sistema di Avventura D&D

È possibile combinare questo gioco con altri Avventura sistema D&D giochi da tavolo per creare nuove esperienze di gioco uniche. Scopri su www.DungeonsandDragons.com ulteriori informazioni.

VINCERE IL GIOCO * WINNING THE GAME (3)**

Il gioco si vince completando l'obiettivo dell'avventura giocata. Per esempio, potrebbe essere necessario distruggere un drago malvagio in un'avventura, mentre in un altro si devono liberare i prigionieri e fuggire dalla prigione. Se non diversamente specificato in una avventura, si perde se un Eroe è a 0 Punti ferita all'inizio del turno dell'Eroe e non ci sono segnalini Impulso Curativo da giocare. Si perde se si è sconfitti dall'Avventura che si sta giocando. Ogni avventura ha la propria lista specifica dei requisiti per vittoria e sconfitta.

Setup del Gioco * Game Setup (3)**

C'è molto materiale in questa scatola. Non lo userai tutto in una volta. I seguenti componenti sono di solito comuni ad ogni avventura:

Carte Eroe

Carte Poteri degli Eroi

22 Tessere Dungeon

1 Tessera Dungeon di partenza

Carte Incontro

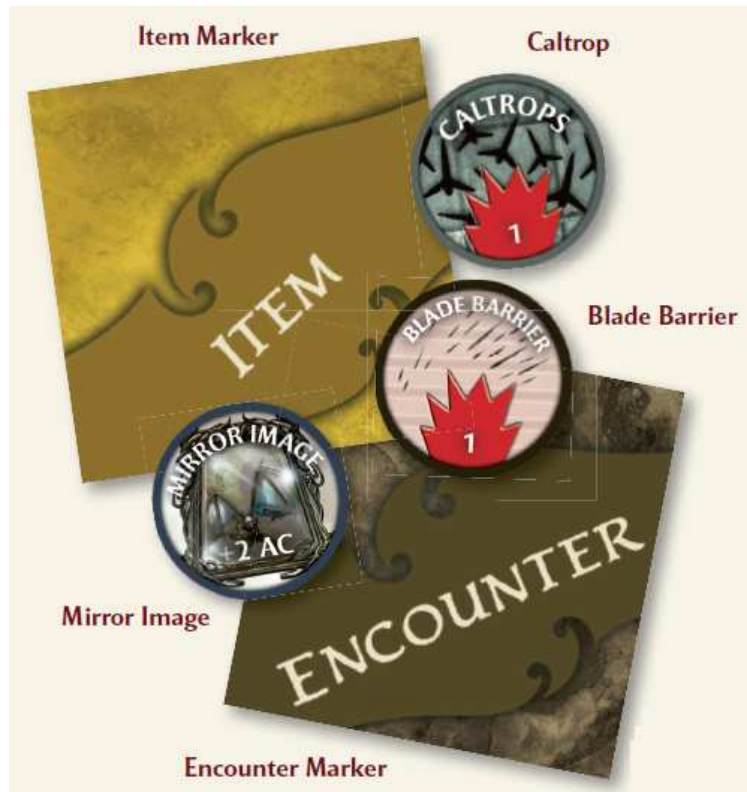
Carte mostro

Carte tesoro

Segnalini condizione (Stordito, Avvelenato)

Segnalini Impulso Curativo

Segnalini Colpito
 Segnalini incontro
 Segnalini Oggetto (Tappeto Volante) Barriera lama, Triboli, e Immagine Speculare



Mettere da parte i seguenti componenti di gioco. Si utilizzano questi elementi solo se l'avventura si sta giocando li richiede (vedere il Libro avventura per i dettagli). Si consiglia di conservare questi pezzi in un sacchetto di plastica per tenerli separati fino a che se ne abbia bisogno.

<p>18 Tessere Avventura specifiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dire Chamber Entrance tile and 5 Dire Chamber Dungeon Tiles (4 standard and 1 Large Dire Chamber tile) <input type="checkbox"/> Horrid Chamber Entrance tile and 5 Horrid Chamber Dungeon Tiles (4 standard and 1 Large Horrid Chamber tile) <input type="checkbox"/> Ancient Battlefi eld Start Tile, Horrid Chamber Start Tile, Dire Chamber Start Tile, Tunnel Exit tile, Secure Exit tile, and Vault tile 	<p>4 Adventure cards from the Encounter Deck:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ashardalon Arrives! – Arriva Ashardalon! <input type="checkbox"/> Ashardalon Breathes! – Il soffio di Ashardalon! <input type="checkbox"/> Ceremony Progresses! – La cerimonia prosegue! <input type="checkbox"/> The Vast Gate Flares! – Il grande cancello Flares!
<p>14 Carte Stanza 6 Carte Ossa 5 Carte Avventura 33 Segnalino Tesoro 5 Segnalino Tempo 8 Segnalino Porta Chiusa 7 Segnalino Mostro 5 Segnalino Villano 1 Segnalino Armatura 10 Segnalino Scudo 1 Segnalino Portale 1 Segnalino Avventura (Altare)</p>	<p>Miniature Oscuri e Carte Oscuri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ashardalon, Red Dragon <input type="checkbox"/> Bellax, Gauth <input type="checkbox"/> Kraash, Orc Storm Shaman <input type="checkbox"/> Margrath, Duergar Captain <input type="checkbox"/> Meerak, Kobold Dragonlord <input type="checkbox"/> Otyugh <input type="checkbox"/> Rage Drake



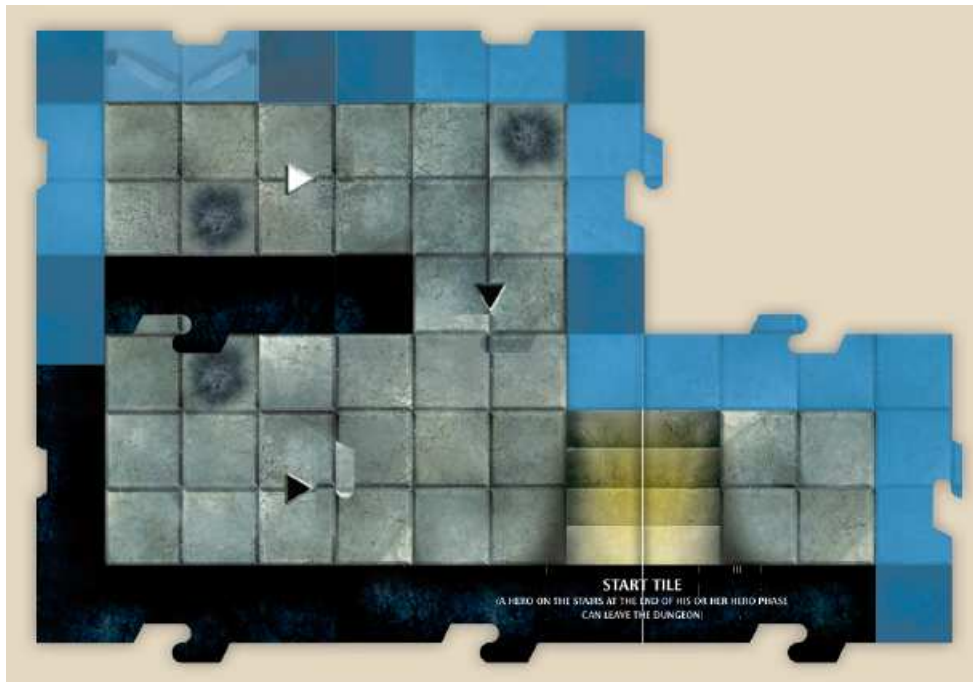
Iniziare a giocare: *** To Start Playing (4)

- Mescolare le carte dei mazzi Mostri, Incontro e Tesoro. Posizionate i tre mazzi in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.
 - Consegnare ad ogni giocatore una carta Sequenza di Gioco come un promemoria su come procede il gioco.
 - Mettere il dado e le varie carte a portata di mano.
 - Scegliere un'avventura tratta dal Libro avventura. Se state giocando la vostra prima avventura in solitario, giocare la prima Avventura, "A Day in the Life of a Hero.". Se state giocando la prima partita con gli amici, giocare la seconda Avventura "Monster Hunt."
 - Controllare il "Setup avventura" nel libro delle Avventure, mettere da parte solo il materiale richiesto dall'avventura scelta.
 - A meno che l'avventura non dica diversamente, collocare la tessera Start al centro del tavolo da gioco e mettere due gettoni Impulso Curativo accanto ad essa. Questi segnalini sono di gruppo per questa avventura.
 - Ogni giocatore sceglie una Carta Eroe di 1° livello.
- Quando scegli un eroe, prendi la Carta Eroe, le Carte Potere, e la Figura Blu corrispondente all'eroe. Nel manuale Avventura e nelle carte si riferiscono ai giocatori come "Eroi".
- A meno che l'avventura non indichi diversamente, ogni Eroe deve essere collocato sulla tessera di avvio, in una casella adiacente le scale. Il nome di ogni eroe è stampato sulla base della Figura.
 - Ogni carta eroe ti dice quanti e quali di Poteri è possibile scegliere per questo eroe. Nella tua prima partita utilizza le carte Potere suggerite nella parte anteriore del Libro avventura. Metti da parte le Carte potere che non sono utilizzate in questa avventura.
 - Ogni Eroe pesca una carta Tesoro. Pesca e scarta fino a quando ottieni un scheda del Tesoro con un oggetto su di esso.
 - Impostare la pila delle Tessere Dungeon (il mazzo di piastrelle) con le istruzioni dell'avventura selezionata indicate nel manuale Avventure. Ora siete pronti per iniziare a giocare. L'avventura vi fornirà tutte le altre indicazioni e regole necessarie nella sezione "Regolamento speciale avventura", tutte le regole che potranno cambiare le regole del gioco generali presentate in questo libro.

Svolgimento del turno *** Taking Turns (5)

Il Gioco si svolge intorno al tavolo, a partire da un giocatore della a scelta del gruppo e procedendo in senso orario. È possibile tirare il dado per decidere il primo giocatore.

Il tuo turno è composto da tre fasi, una per gli eroi, uno per l'Esplorazione, e una fase Oscuro per il mostri e trappole sotto il vostro controllo.

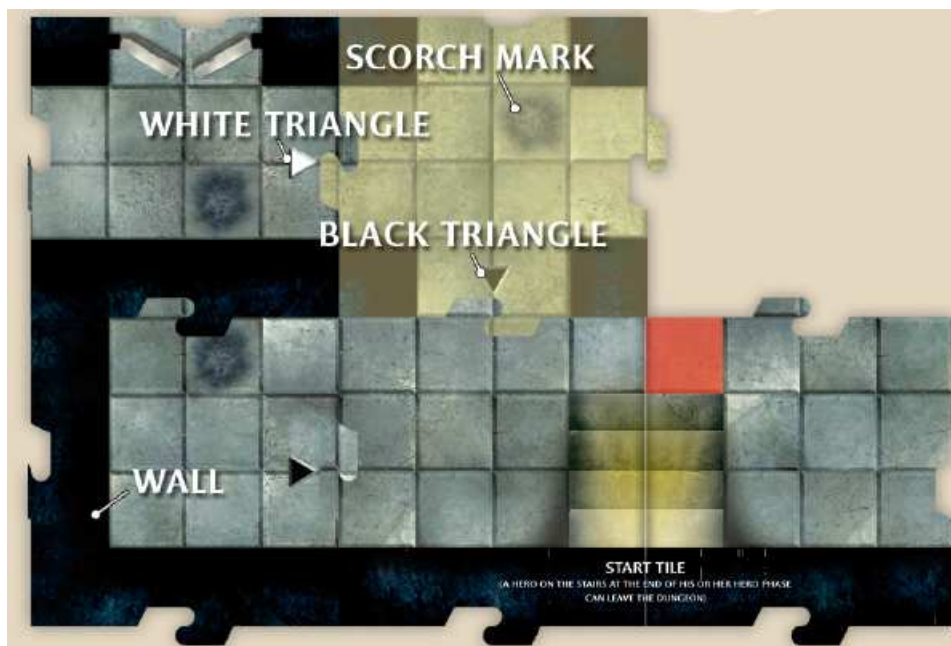


Un bordo inesploato è il bordo di una tessera senza un muro e che non ha adiacente un'altra tessera. Ci sono 6 angoli inesploati in questo diagramma, evidenziati in blu.

La pila Tessere Dungeon *** The Dungeon Tile Stack (5)

Pesca dalla pila Tessere Dungeon per costruire il dungeon sotto Firestorm Peak. Ogni volta che giochi, il Dungeon ha dei layout differenti.

Ogni Tessera Dungeon dispone di un marchio bruciare (la piazza dove i mostri sono posti) e un triangolo bianco o nero (usato per specificare piastrelle meno pericoloso e più pericolosa). molte tessere hanno pareti, alcune mattonelle hanno caratteristiche particolari, e alcuni hanno I nomi per distinguerli per l'uso in certe avventure.

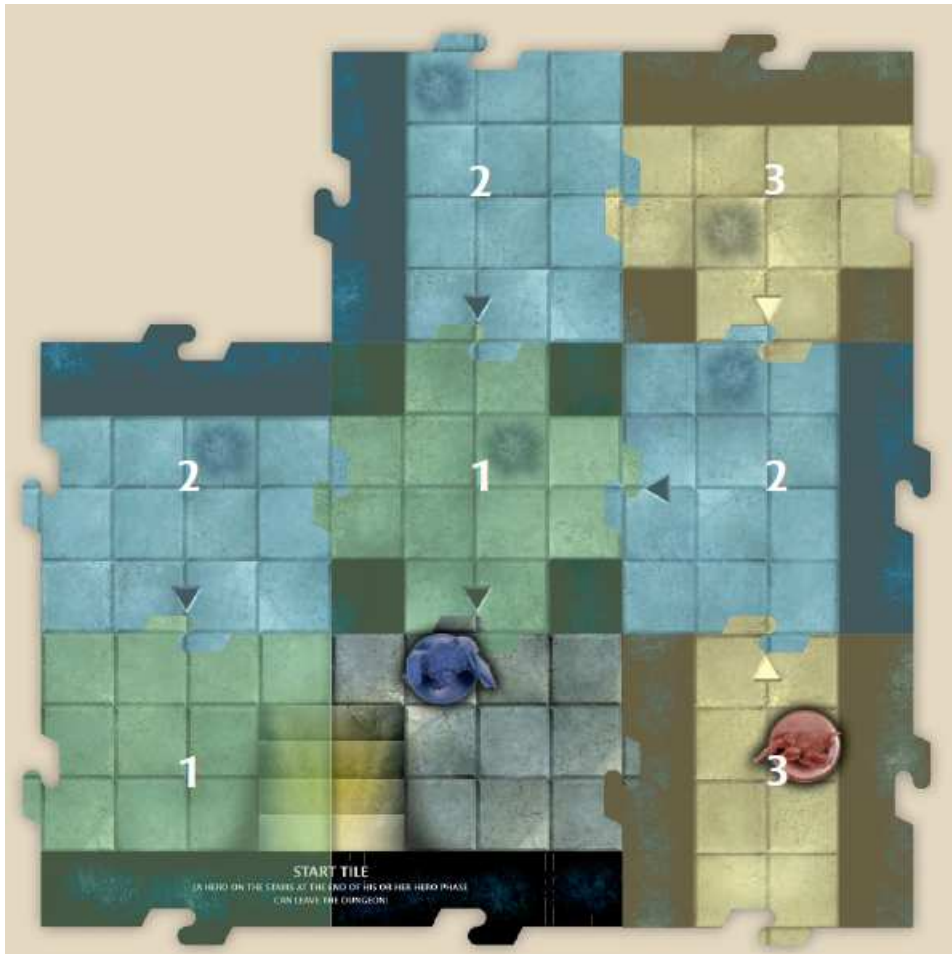


Una tessera è un componente del tabellone, evidenziato in giallo.

Un quadrato è una parte di una tessera, evidenziata in rosso. La tessera di partenza: è trattata come due tessere.

La tessera Inizio

E' dove solitamente entrano gli Eroi nel dungeon e iniziano la loro avventura. E' grande il doppio delle altre tessere. La tessera di avvio in realtà consiste di due distinte tessere che sono già collegate; trattatele come singole ogni tessera ai fini del movimento e per il conteggio delle tessere.



Quando il conteggio delle tessere, non si contano in diagonale e si contano intorno alle tessere. Lo scheletro, ad esempio, è 3 tessere di distanza dal mago.

Confini inesplorati:

Una tessera Dungeon, con un bordo inesplorato è una tessera dove è possibile collocare adiacente una nuova tessera. Il confine di una tessera si considera aperto se non ha un'altra tessera adiacente ad esso.

Tessere e Quadretti

Le Carte da gioco si riferiscono sia a tessere che a caselle.

Una tessera è l'elemento di base del Dungeon, pescato dal mazzo delle Tessere Dungeon.

Un quadretto/casella è uno degli spazi in una Tessera Dungeon.

Movimento Diagonale: è possibile spostarsi in diagonale quando si è in movimento tra quadrati, a meno che il percorso non sia bloccato. Non potete muovere in diagonale quando vi spostate tra Tessere. Ricordate: se state contando quadretti è possibile spostarsi in diagonale, anche passando tra tessere diverse.

Se state contando le tessere, non si conta in diagonale, si deve sempre muoversi in linea retta, con righe e non diagonali.

Triangoli: Ogni Tessera Dungeon è dotato di un triangolo. Quando si inserisce un nuova tessera, il triangolo deve essere messo a contatto con il bordo inesplorato della Tessera. Se la Tessera ha un triangolo nero, pescherai una Carta Incontro durante la tua Fase Oscuro del tuo turno.

Tessera Lungo Corridoio

Ogni volta che viene pescata una piastrella lungo Corridoio dal mazzo tessere Dungeon, pesca una tessera in più e posizionarlo adiacente a lungo corridoio nel lato confine inesplorato (se possibile). Se la tessera in più dispone di un triangolo nero, pescare una Carta Incontro durante la fase Oscuro.



SETUP GIOCATORE *** PLAYER SETUP (6)

Piazza la tua carta eroe (1° livello) e le Carte Potere scelte a faccia in su davanti a te.

Quando acquisisci Carte Tesoro, ponile a faccia in su davanti a te.

Quando acquisisci Carte Mostro e Carte Trappola, ponile a lato della tua carta eroe, nell'ordine in cui le hai ricevute.

Carta Eroe *** THE HERO CARD

Ecco come appare una Carta Eroe. Le parti di una carta eroe sono brevemente qui descritte e illustrate in dettaglio.

Nome dell'eroe, razza, classe e livello: Le linee superiori mostrano, il tuo Eroe Razza e Classe del personaggio. Il livello degli Eroi è mostrato nell'angolo in basso a destra.

CA (Classe Armatura): punteggio difesa dell'eroe. Un attacco colpisce l'eroe se il lancio del dado sommato ai bonus è pari o superiore a questo numero (vedi pagina 9).

HP (Punti Ferita): la salute dell'eroe. Riduce i danni

Eroe Punti Ferita (vedi pagina 9). Non si può mai recuperare più Punti ferita che il vostro totale Hit Point.

Velocità: il numero di quadrati l'Eroe può muovere utilizzando un'azione singola mossa (vedi pagina 7).

Impulso Curativo: Quando un Eroe ha 0 punti ferita, deve utilizzare un segnalino Impulso Curativo (Healing Surge) all'inizio della propria successiva Fase. Dopo aver utilizzato il segnalino Impulso Curativo, l'Eroe recupera il numero di punti ferita indicati da questo valore (vedere pagina 10).

Abilità speciali: Ogni eroe ha una capacità speciale, come qui descritto.

Poteri: Questo indica il numero di ogni tipo di Potere che puoi selezionare per essere usato in questa Avventura, ogni Carta Potere che l'Eroe ottiene è automaticamente utilizzabile (vedere pagina 8).

TURNO DEL GIOCATORE *** PLAYER TURN

Ogni turno del giocatore consiste in una sequenza di tre fasi. Ogni turno, completa queste tre fasi in questo ordine:

- Fase Eroe
- Fase Esplorazione
- Fase Oscuro

Fase Eroe * Hero Phase (6)**

Questa è la fase nella quale il tuo eroe muove nel Dungeon e attacca i mostri che incontra lungo la sua strada.

1. Se il vostro eroe ha 0 punti ferita, utilizzare un segnalino Impulso Curativo se ne ha uno disponibile (si veda pagina 10).
2. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Spostarsi ed eseguire un attacco.
 - Attaccare e poi Spostarsi.
 - Eseguire due Spostamenti.

Quando avrete finito tutti i passaggi nella fase Hero, inizia la Fase Esplorazione.

Fase Esplorazione * Exploration Phase (7)**

Questa è la fase in cui si aggiungono nuove Tessere Dungeon, pescate Carte Mostro, e piazzati Mostri.

1. Se il vostro Eroe occupa un posto lungo uno spigolo inesplorato (vedi pagina 5), passa al punto 2. Se il vostro eroe non occupa un quadrato lungo un inesplorato bordo, non pescare e posizionare nessuna nuova tessera Dungeon in questo caso, passa direttamente alla fase Oscuro.
2. Pesca una Tessera Dungeon e posizionala con il triangolo che punta verso il bordo inesplorato della Tessera che il tuo eroe sta esplorando.
3. Posizionare un mostro sulla nuova tessera. Per posizionare un mostro, pescare una Carta Mostro e posizionare il corrispondente mostro come in figura sulla casella con il segno di bruciatura. (Il nome di ciascun Mostro è stampato sulla base di ogni carta.) Se peschi una Carta Mostro che corrisponde a una Carta Mostro già in gioco di fonte a te, scarta questa Carta Mostro e pescarne una nuova. Se un altro giocatore ha lo stesso mostro della tua Carta, tuttavia, va bene.

Quando avrete finito tutti i passaggi nella fase esplorazione, ha inizio la Fase Oscuro.

Fase Oscuro * Villain Phase (7)**

Questa è la fase in cui si pescano e giocano Carte Incontro, quella dove si attiva l'Oscuro (se l'Oscuro è in gioco) e ogni Mostro e Carta Trappola si pone di fronte a voi.

1. Se non è stata posizionata una tessera Dungeon nella vostra Fase Esplorazione, o se avete posizionato una tessera Dungeon con un triangolo nero, pescate e giocate una Carta Incontro.
2. Se l'Oscuro è in gioco, attivare l'Oscuro. Ci possono essere più di un Oscuro in gioco, a seconda dell'Avventura. In questo caso, attivare singolarmente ogni Oscuro, uno alla volta.
3. Attivare ogni Mostro e Carta Trappola, una alla volta, secondo l'ordine in cui sono state pescate. Seguire le tattiche indicate nella Carta Mostro per determinare ciò che ogni mostro farà in questo turno. Se vi è più di un mostro con lo stesso nome in gioco, attivare ciascuno di questi mostri nel tuo turno. Quindi, se ci fosse una Carta Mostro Grell e un altro giocatore ha un Grell Carta Mostro di fronte a sè, si attiveranno entrambi i Grell durante la vostra fase Oscuro. Se entrambi i Mostri sopravvivono fino alla successiva Fase Oscuro di un'altro giocatore quel giocatore attiverà entrambi i Grell nuovamente!

Quando hai finito con la Fase Oscuro, il giocatore alla tua sinistra inizia il suo turno.

MOVIMENTO * MOVEMENT (7)**

Durante il tuo turno, il tuo eroe si muove attraverso il dungeon attacca i mostri, esplora per raggiungere l'obiettivo dell'avventura.

Utilizzare le seguenti regole per il movimento.

Quando fare il movimento?

Il vostro eroe si muove normalmente durante la Fase dell'Eroe del tuo turno. L'effetto di una Carta Potere, Carta Tesoro, o Carta Incontro, può far eseguire un movimento all'Eroe anche in altri momenti.

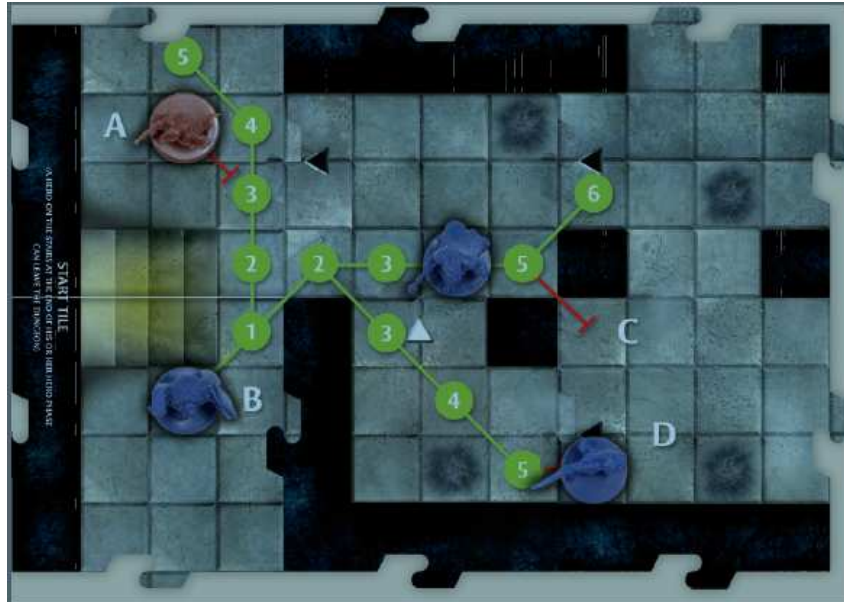
Come fare a muovere?

L'eroe si muove secondo la sua velocità, che è il numero di quadrati/caselle delle quali è possibile spostare l'eroe durante il tuo turno.

Pensate alla Velocità del vostro eroe come il valore massimo di movimento possibile, ogni volta che il tuo eroe si muove di un quadrato, spende 1 punto di questo ammontare massimo. Quando non hai più un residuo di movimento e consumi interamente la tua Velocità, il tuo eroe non può muoversi ulteriormente.

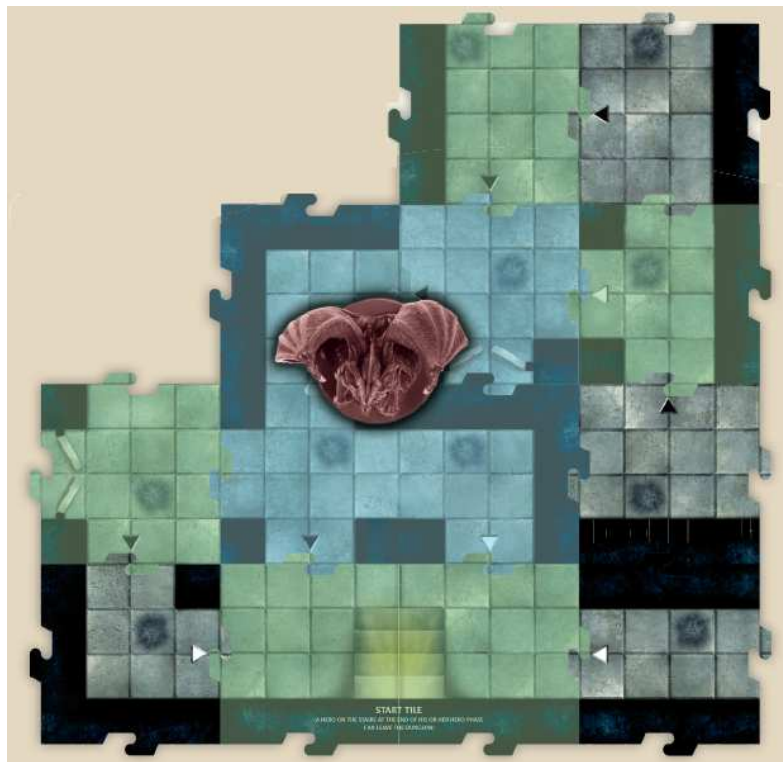
Ogni turno, puoi spendere fino l'intero budget di Velocità per muovere il tuo eroe. Il tuo eroe può attaccare prima o dopo tale spostamento, o spostarlo due volte invece di fare un attacco.

- Il tuo eroe può muoversi in qualsiasi direzione, anche in diagonale, fino a quando ha velocità da spendere.
- Non è possibile spostare il vostro eroe attraverso ad un quadretto muro.
- Non è possibile spostare il vostro eroe attraverso ad un quadretto occupato da un Mostro.
- È possibile spostare il vostro eroe attraverso una casella occupata da un altro eroe, ma non si può terminare il movimento nello stesso quadretto.



È possibile spostare il tuo eroe in una qualsiasi casella, anche in diagonale, con alcune limitazioni ed eccezioni. Non è possibile attraversare una casella occupata da un mostro (A).

È possibile spostarsi attorno alle pareti, ma non attraversarle (B). Voi non potete spostarvi tra due pareti adiacenti (C). Non si può terminare il movimento nella casella occupata da un altro Eroe (D).



Se una creatura con una base larga occupa più di una tessera, conta come posizionato su tutte le tessere che la base occupa. Per esempio, Ashardalon conta come su tutte le piastrelle blu. Tutte le Tessere verdi sono ad una Tessera di distanza da Ashardalon.

Condizioni *** Conditions (8)

Condizione: Stordito *** Condition: Dazed

Il balbettio di un gibbering moulder rende impossibile concentrarsi.

Le spore di un fungo del Sottosuolo ottenebrano la mente.

Questi attacchi e altri come loro possono causare ad un eroe la condizione "Dazed" (Stordito).

- Se un attacco o altro effetto causano al tuo eroe lo stato di Dazed (Stordito), mettere un segnalino Dazed (Stordito) sulla carta eroe, si può avere un solo segnalino Dazed (Stordito) sulla tua Carta Eroee alla volta.
- Se il vostro eroe è Dazed (Stordito), al posto della tua normale Fase Eroee, si può eseguire solo una delle seguenti azioni: Spostamento o attacco.
- Al termine della vostra Fase Eroee, scartare il segnalino Dazed "Stordito".
- Se un potere o altro effetto permette di rimuovere la condizione durante la fase Eroee, immediatamente puoi eseguire la piena sequenza di azioni ed eseguire normalmente il turno.



Condizione: Avvelenato *** Condition: Poisoned

Il morso di un serpente inietta veleno in una ferita. Emissioni di gas tossici dei laghi di magma al di sotto del vulcano. Questi attacchi e altri possono indurre la condizione Poisoned (Avvelenato) ad un eroe.

- Se il vostro eroe diventa Poisoned (Avvelenato), metti un segnalino su Poisoned (Avvelenato), sulla Carta Eroee. Si può avere un unico segnalino Poisoned (Avvelenato) sulla carta eroe alla volta.
- Se il vostro eroe è Poisoned (Avvelenato), subisce 1 danno all'inizio della fase Eroee. L'Eroee subisce questo danno prima di utilizzare qualsiasi carta Tesoro e prima di controllare se deve spendere un Impulso Curativo per guarire.
- Al termine della Fase Eroee, tirare il dado. Se il risultato è 10 o superiore, scarta il segnalino Poisoned (Avvelenato).

ATTACCHI *** ATTACKS (8)

Un eroe esegue i propri attacchi utilizzando le proprie Carte Potere o dei poteri attribuiti dalle carte Tesoro. La maggior parte delle Carte Potere, sono attribuite in base alla classe dell'Eroee, alcuni eroi hanno anche delle Carte Potere fornite dalla razza (esempio Dragon Breath dei draconici).

All'inizio di ogni avventura, seleziona le Carte Potere che ha a disposizione per questa avventura. Mettete da parte le Carte Potere avanzate. Per la vostra prima avventura, utilizzare le carte Potere elencate nella parte anteriore del Libro Avventura. Una volta che il sistema di gioco sarà familiare, è possibile selezionare le Carte Potere che si desidera utilizzare.

Ogni volta che attacchi, scegli un potere e colloca davanti te, Carta Potere dell'Eroee o Carta Tesoro, usarlo come descritto nel combattimento (vedi pagina 9).

Poteri Giornalieri *** Daily Powers

Poteri giornalieri rappresentano un attacco che ha un effetto spettacolare.

Quando si utilizza una Potere giornaliero, lo si mette sotto sopra e non è più possibile usarlo ancora fino a quando un'altro effetto (di solito una scheda del Tesoro) vi permetterà di ripristinarlo. I Poteri Giornalieri sono i più forti attacchi che avete a disposizione nel gioco, usateli bene 😊.

Poteri a Volontà *** At-Will Powers

Poteri a Volontà sono attacchi meno spettacolari e semplici, incantesimi o preghiere.

L'utilizzo di un Potere a Volontà non è particolarmente Spettacolare. Essendo più debole di un Potere Giornaliero, non è necessario metterlo sotto sopra. Si potrà usare nuovamente il turno successivo.

Poteri di Utilità *** Utility Powers

Poteri di utilità sono manovre speciali e non attacchi attivi ai Mostri, questi forniscono altri vantaggi. Questi vantaggi includono una mossa speciale o la capacità di contrastare un Attacco di un mostro. Molti di questi poteri non richiedono un'azione d'attacco per essere utilizzati, invece specificano quando è possibile utilizzare il Potere. Quando si utilizza un

Potere di Utilità, metti sotto sopra la carta, non può essere nuovamente usata fino a quando un'altro effetto (di solito una scheda del Tesoro) vi permetterà di capovolgerla nuovamente.

Hero Card Back



Hero Card Face



COMBATTIMENTO *** COMBAT (9)

Come esplorare il dungeon sotto Firestorm Peak, grells, orchi ed altri Mostri, attaccano te e tuoi alleati. Voi dovete sconfiggere i mostri per completare ogni avventura.

BESAGLIARE *** Targeting

Quando si decide di attaccare, prima determinare quali Mostri il tuo eroe può bersagliare. Un potere specifica quali mostri puoi bersagliare, che vanno da mostri in quadretti adiacenti a Mostri lontani fino a 3 tessere di distanza. Ricordate la differenza tra quadretti e Tessere quando eseguite gli attacchi (vedi pagina 6).

Più importante, tenere presente che non si può mai tracciare un percorso diagonale tra le Tessere. Se un potere permette di attaccare un Mostro entro 1 tessera da voi, che non include Mostri in una Tessera Dungeon che sia diagonale alla vostra. Non è inoltre possibile attaccare un mostro entro 1 tessera di voi se un muro blocca completamente i percorsi tra le Tessere e i quadretti del mostro.

CA e HP *** AC and HP

La CA (Classe Armatura) di un Eroe o di un Mostro determina quanto questo sia difficile da colpire. Rappresenta una combinazione fisica tra armatura, agilità e resistenza naturale.

HP (Punti Ferita) mostrano quanto danno un Eroe o mostro può subire prima di essere sconfitto.

Bonus d'attacco *** Attack Bonus

I Poteri di attacco e gli attacchi dei mostri hanno un Bonus di attacco. Un potere con un Bonus di attacco più alto ha più probabilità di successo rispetto ad uno con un bonus più basso.

Fare un attacco *** Making an Attack

Per ogni attacco portato da un Eroe o da un mostro, tirare il dado e aggiungete Bonus di attacco del potere, o dell'attacco del Mostro. Se il risultato del tiro di dado più il bonus è pari o superiore di Classe Armatura del bersaglio, l'attacco va a segno.

Danno *** Damage

Se l'attacco va a segno, infligge il danno elencato nella Carta Mostro o Eroe.

I danni che riducono i Punti Ferita di un mostro a 0 lo sconfiggono. Danni che non riducono un Mostro o Eroe a 0 punti ferita che rimangono sul Mostro o Eroe sotto forma di segnalini Danno "Hit". Alcuni mostri hanno poteri che consentono loro di guarire i danni. Alcuni eroi hanno Poteri che consentono di guarire quantità variabili di danni che uno o più eroi hanno subito.

Sconfiggere i Mostri *** Defeating Monsters (10)

Se i Punti Ferita di un mostro sono ridotti a 0, il mostro è sconfitto. Rimuovere la sua miniatura dalla plancia. Il giocatore che controllava il Mostro scarta la carta Mostro nella pila Esperienza (vedere pagina 14). Se più di un Eroe controlla lo stesso tipo di Mostro, il giocatore che ha effettuato l'attacco e sconfitto il mostro scarta la carta che controlla. In caso contrario, in senso orario intorno al tavolo. Il primo giocatore ad aver sconfitto un mostro scarta la Carta Mostro. Quando un eroe per primo sconfigge un mostro, pesca una carta Tesoro (vedi pagina 13). È possibile pescare solo una carta Tesoro per turno, indipendentemente dal numero di mostri sconfitti durante lo stesso turno.



Eroi Sconfitti *** Defeating Heroes (10)

Quando un Eroe è ridotto a 0 Punti Ferita, tenere la miniatura dell'Eroe sulla tessera. Rovesciare la miniatura su un lato per dimostrare che l'eroe è a 0 punti ferita. I Mostri ignoreranno qualunque Eroe abbattuto, l'eroe sconfitto non può prendere ulteriori danni o utilizzare alcun potere o oggetto. Condizioni, come Dazed "Stordito" o "Poisoned" Avvelenato, continuano ad applicarsi all'Eroe. Se l'eroe viene guarito prima dell'inizio del suo turno, raddrizza la miniatura dell'eroe è tornato attivo e può utilizzare poteri e oggetti in modo normale.

Un eroe che inizia il suo turno a 0 Punti Ferita deve spendere un segnalino Impulso Curativo. Se non ci sono segnalini di Impulso curativo rimanenti, gli Eroi perdono l'avventura.

Impulso Curativo (10)

Un impulso di guarigione rappresenta la capacità di un eroe di lottare contro forze schiaccianti. Nonostante il dolore e lesioni, un Eroe può spingersi oltre la proprie forze e proseguire la battaglia. Gli eroi iniziano il gioco con due Impulsi Curativi. Questi Segnalini sono una risorsa che aiuterà le azioni dell'intero gruppo. Si utilizzano i segnalini Impulso Curativo per recuperare un eroe che è stato ridotto a 0 punti ferita.

- Se il vostro eroe è a 0 punti ferita all'inizio del tuo turno, è necessario utilizzare un Segnalino Impulso Curativo. Scartare un segnalino per far riguadagnare Punti Ferita pari al valore dell'impulso dell'Eroe quindi proseguire normalmente il turno.

- Se non ci sono segni Impulso Curativo rimanenti quando l'Eroe inizia il turno a 0 punti ferita, tutti gli eroi perdono l'Avventura e il gioco finisce.

Altre Azioni *** Other Actions (10)

While moving and attacking are the most common types of actions that a Hero takes, there are other things a Hero can do. Oltre al movimento e l'attacco ci sono alcuni tipi di azioni comuni che un eroe può eseguire.

Raccogliere oggetti *** Picking Up Objects

Alcune Carte Incontro e Avventure possono richiedere un Segnalino Oggetto per essere immessi sulle Caselle. Per raccogliere un oggetto, l'Eroe ha bisogno di essere in una casella adiacente all'oggetto durante la propria fase Eroe. Non

ci vuole alcuna azione per prendere un oggetto. Il tuo eroe può prendere qualsiasi numero di oggetti, può sempre raccogliere oggetti come se avesse mosso dopo di essi.

Oggetti distruggere * Destroying Objects**

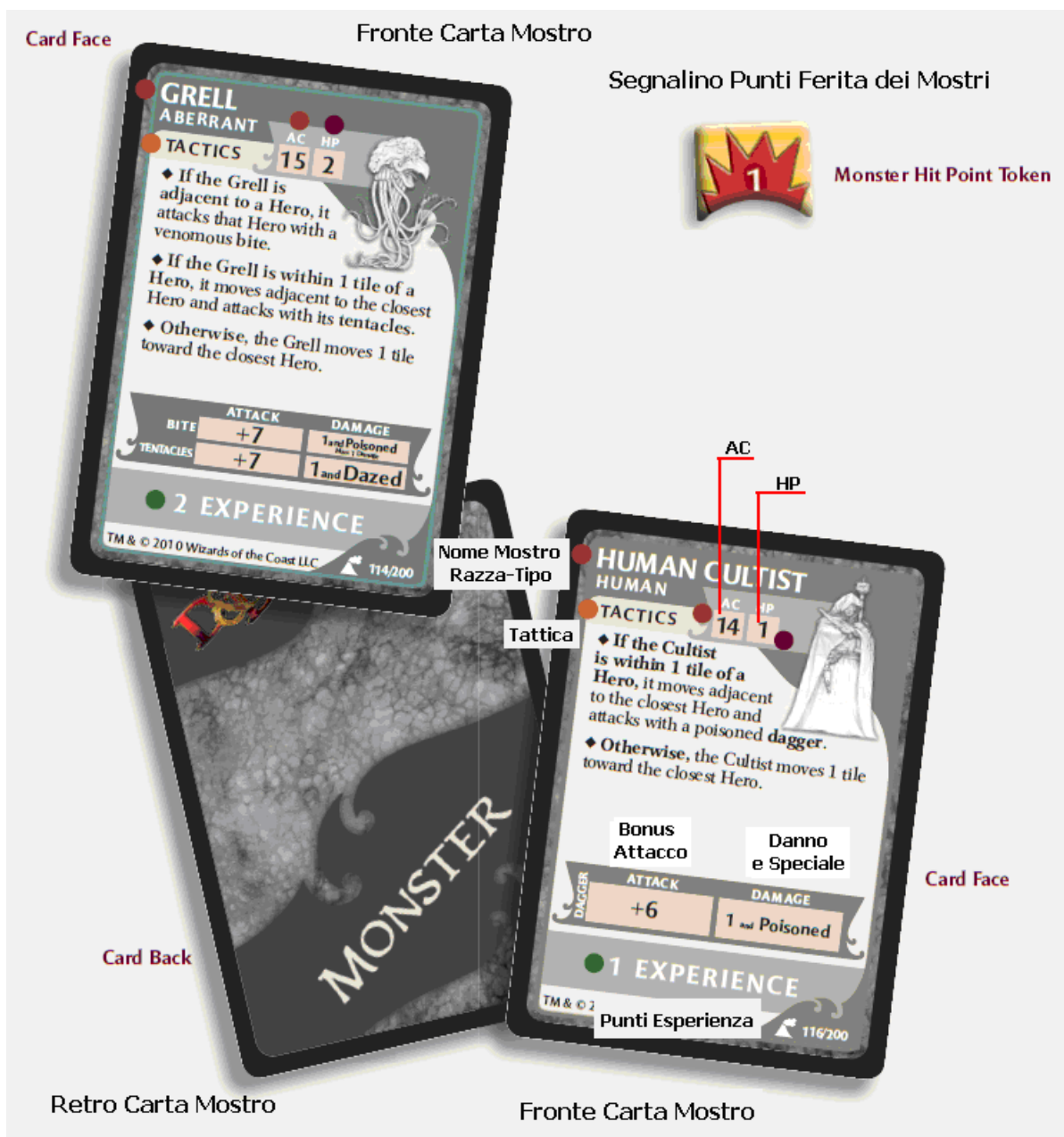
Un'avventura potrebbe specificare che un oggetto deve essere distrutto per vincere uno scenario particolare. Se l'oggetto ha Classe Armatura e punti ferita, l'eroe può bersagliare l'oggetto come fosse un Mostro. Se l'eroe ha un potere che gli permetta di attaccare i Mostri in una Casella specifica, può attaccare l'oggetto. Una volta che viene inflitto un danno pari al numero di punti ferita, l'oggetto è distrutto rimuovere il segnalino dalla casella.

Disattivazione Trappole * Disabling Traps**

Una trappola di una scheda incontro può essere disabilitata. Mentre un eroe è su una tessera con una trappola, può tentare di disabilitare la trappola invece di attaccare. Se ottieni con il dado un numero uguale o superiore a quello indicato nella Carta Trappola, eliminare la Carta Trappola e il suo segnalino.

Fuga dal Dungeon * Escaping the Dungeon**

Alcune avventure richiedono agli eroi di fuggire dal Dungeon. Per fuggire dal Dungeon, il tuo eroe deve essere nella specifica ubicazione (come la scala sulla tessera uscita sicura, le scale sulla tessera Exit Tunnel, o le scale sulla tessera Inizio "Start Tile") alla fine di una fase Eroe. Una volta sfuggito dal Dungeon, il tuo Eroe salterà le fasi Eroe ed Esplorazione, e non pescherà nessuna Carta Incontro, ma continuare ad eseguire la Fase Oscuro e ad attivare qualsiasi Carta Mostro o Carta Trappola che controlla.



Each Monster Card shows a Monster's defenses and attacks.

- **Monster Name and Type:** This shows the name of the creature and what kind of creature it is.
- **AC:** This is the Monster's Armor Class, its defense score (see page 9).
- **HP:** This is the Monster's Hit Points, its health score (see "Damage" page 9).
- **Special Ability:** If the Monster has a special ability, it is shown here.
- **Experience:** This is how many Experience Points the Monster is worth when you defeat it (see page 14).
- **Tactics:** Each Monster card provides a Monster's tactics. The tactics are a script that shows you what the Monster does when you activate it during your Villain Phase.

Ogni Carta Mostro mostra le difese di un mostro e gli attacchi.

Nome e tipo di mostro: Mostra il nome della creatura e il tipo di creatura.

AC: Questa è la Classe Armatura del mostro, il suo punteggio di difesa (vedi pagina 9).

HP: Sono i Punti Ferita del Mostro, il suo punteggio salute (vedi pagina "Danno" 9).

Capacità Speciali: Se il Mostro ha una abilità speciale, è mostrato qui.

Esperienza: questo è il numero di punti esperienza guadagnati quando il Mostro viene sconfitto (vedi pagina 14).

Tattiche: Ogni Carta Mostro fornisce l'elenco delle tattiche di un Mostro. Le tattiche sono uno script che vi mostra quello che il mostro farà quando si attiva durante la fase Oscuro (Villain).

IL MAZZO MOSTRI *** THE MONSTER DECK (11)

Il Mazzo Mostri determina in modo casuale quali mostri gli Eroi incontreranno esplorando il dungeon.

- Le tattiche dei Mostri sono presentate come una lista. Ogni possibile tattica per il Mostro è una sequenza. La prima affermazione che risulta vera, sarà la tattica applicata dal mostro.
- Se l'istruzione non è vera, passare alla prossima della lista. La voce finale della lista tattiche è una azione predefinita che il Mostro eseguirà se nessuna delle altre dichiarazioni risulta vera.
- Se la tattica richiede al mostro di spostarsi in una nuova tessera, viene collocato in una casella "bruciata", che sia vuota, della nuova tessera. Quando possibile, il Mostro passa da Tessera a Tessera collocandosi nelle caselle bruciate. Se la casella "bruciata" è occupata, posizionare il mostro in qualsiasi punto della piastrella (Nota Di Traduzione: essendo la tessera di 16 caselle lanciare il dado e collocare il mostro nel risultato se occupata la prima casella successiva alla destra del risultato).
- Una volta che un mostro ha eseguito la propria tattica, ruotare la carta e il mostro finisce la propria fase. Non eseguire altre tattiche in questo turno.
- A volte un mostro richiede di mettere in gioco un nuovo Mostro. Aggiungere questa Carta Mostro come ultimo tra mostri che controlli. Il nuovo Mostro agirà durante la tua Fase Oscuro.

IL MAZZO INCONTRI *** THE ENCOUNTER DECK (12)

Il mazzo incontri rappresenta gli Eventi, i mortali ambienti, le Trappole, e altre minacce che si trovano nel dungeon al di sotto del Picco Firestorm. Ci sono diversi tipi di carte Incontro, ciascuna con le proprie regole speciali. Ogni volta che si pesca una Carta Incontro, applicare i suoi effetti immediatamente.

È possibile annullare una Carta Incontro prima di applicare i suoi effetti utilizzando i punti esperienza (vedi pagina 14).

Eroe Attivo * Active Hero:** Alcune Carte Incontro utilizzano la frase "Active Hero" (Eroe Attivo). L'eroe attivo è sempre quello che ha pescato la carta.

Maledizioni * Curses:** Alcune Carte Incontro rappresentano una maledizione che colpisce un solo eroe. Collocate la carta maledizione sopra alla vostra carta eroe, per ricordare il suo effetto. Una Maledizioni dura un tempo breve, ad esempio fino a che non sconfiggete un mostro finché non si tira un 16 o superiore alla fine del il tuo turno.

Ambiente * Environment:** Una Carta Ambiente rappresenta un importante cambiamento nel dungeon. Pipistrelli che potrebbero sciamare attraverso i corridoi, una fitta nebbia che si sposta da camera a camera. Gli effetti di una Carta Ambiente si applicano a tutti Eroi. Posizionare la Carta Ambiente dove tutti possono vederla. Se si pesca una Carta Ambiente e ce n'è già una in gioco, la vecchia Carta Ambiente viene scartata e sostituita con la nuova.

È possibile annullare una scheda ambiente utilizzando i punti esperienza, come qualsiasi altra carta incontro (vedi pagina 14). Se si annulla una Carta Ambiente nuova quando c'è già una in gioco, non scartate la carta che era già in gioco.

Eventi * Events:** Una Carta Evento rappresenta il manifestarsi di un evento strano, uno spettacolo terribile un suono, o qualche altro incidente che accade al vostro Eroe. Un evento avviene quando si pesca una carta a meno che non si annulli l'effetto spendendo Punti Esperienza. Una volta risolto l'evento, lo si scarta.

La maggior parte degli eventi sono stampati su Carte Gialle. Alcune Carte Evento includono un attacco contro uno o più eroi, questi eventi sono stampati su carte rosse e sono chiamate Evento Attacco per distinguerli dagli Eventi che non richiedono un tiro per colpire.

Rischi * Hazards:** Un rischio è un ostacolo che rallenta il passaggio attraverso il dungeon. Una roccia caduta che blocca parte del corridoio, lava incandescente che filtra lentamente da una fessura e riempie il dungeon.

Quando si pesca una Carta Rischio*** Hazards, prendere il segnalino Rischio*** Hazards e collocarlo sulla tessera dove è posto l'Eroe. Se c'è già un segnalino nella stessa tessera, scartare la carta Rischio*** Hazards e pescare una nuova Carta Incontro.

Dopo aver posizionato il segnalino rischio, mettere la Carta Rischio*** Hazards di fronte al giocatore con qualsiasi altra Carta Mostro che questo controlla. Quando si eseguirà la Fase Oscuro *** Villain, la Carta Rischio*** Hazards si attiverà come un mostro. A differenza di un mostro, la Carta Rischio*** Hazards è priva delle tattiche. Di una Carta Rischio *** Hazards eseguire tutte le azioni indicate sulla carta. Una Carta Rischio*** Hazards potrebbe attaccare tutti gli Eroi sulla tessera, o potrebbe attaccare l'eroe più vicino al marcatore. Carta Rischio*** Hazards attacca proprio come un mostro.

Trappole * Traps:** Trappola è da trattare come le Carta Rischio*** Hazards, tranne che gli eroi possono usare un'opzione per disattivare la trappola. Vedi pagina 10 per ulteriori informazioni.

IL MAZZO TESORI * THE TREASURE DECK (13)**

Il Mazzo Tesori rappresenta gli oggetti magici ed altre cose di valore, trasportate dai Mostri o nascoste nelle segrete. Ogni Eroe inizia un'avventura con una Carta Tesoro *** Treasure.

Quando il tuo eroe sconfigge un mostro, guadagna una Carta Tesoro *** Treasure. Gli Eroi possono ottenere un'unica Carta Tesoro *** Treasure per turno a prescindere da quanti Mostri siano stati sconfitti nel turno.

Ogni una Carta Tesoro *** Treasure rappresenta un Oggetto. Gli oggetti concedono benefici durevoli. Quando si pesca un oggetto, dovete decidere se verrà tenuto dall'eroe che lo ha pescato o se si vuole darlo ad un altro eroe.

Una volta deciso chi ottiene l'oggetto, non potrete più darlo ad un altro Eroe dopo. Posizionare l'oggetto vicino alla carta eroe dell'Eroe che l'ha ottenuto.

Quando una Carta Tesoro *** Treasure viene utilizzate, seguire le regole elencate sopra. La Carta Tesoro *** Treasure spiega anche quando è possibile utilizzarlo.

Il tuo Eroe può beneficiare di diverse Carta Tesoro *** Treasure, in gioco. L'unica eccezione a questa regola si applica ad elementi che forniscano bonus di attacco o difesa. Un eroe può guadagnare un solo bonus di attacco o difesa alla volta.

Possono essere spese le Carte Mostro scartandole. Capovolgere la Carta Eroe di 1° livello, verso il lato di 2° livello. Il passaggio di livello al 2°, aumenta i punti ferita, la Classe Armatura, e il valore di Impulso Curativo. Inoltre permette di scegliere un nuovo Potere Giornaliero, e si guadagnare l'abilità speciale di fare Colpi Critici (come indicato sulla carta eroe). Potete fare questo quando fate un tiro naturale di 20, inoltre la Carta Tesoro "Tome of Experience" offre la possibilità di far salire il livello di un eroe.

PUNTI ESPERIENZA * EXPERIENCE POINTS (14)**

Gli Eroi guadagnano punti esperienza sconfiggendo i mostri. Quando un eroe sconfigge un mostro, l'eroe che lo controlla, mette la Carta Mostro in una pila dell'esperienza degli Eroi. Ogni Carta Mostro elenca i punti esperienza che fornisce. Più forte è il mostro, più punti esperienza fornirà sconfiggerlo.

Gli eroi possono spendere punti esperienza in due modi:

- ◆ Per annullare una scheda Incontro
- ◆ Per salire di livello

Annullare Carte Incontro * Canceling Encounter Cards (14)**

L'annullamento di una Carta Incontro rappresenta l'uso dell'esperienza accumulata dagli Eroi, duramente ottenuta combattendo, questa viene usata per evitare i pericoli. Esempio, un eroe vede una trappola e la disabilita prima che si attivi, o evita un evento prima che questo infligga danni. Ogni volta che viene pescata una Carta Incontro, si possono spendere un totale di 5 punti esperienza per annullarlo. Le Carte Mostro che sceglierete dalla pila dell'Esperienza devono necessariamente arrivare ad almeno 5 Punti Esperienza. Scartare le carte definitivamente dopo averle spese in questo modo. Non è possibile utilizzare nei turni successivi i punti in eccesso per pagare altre costi nello stesso turno.

Quando si annulla una Carta Incontro, scartarla ignorandone gli effetti. Si può annullare una Carta Incontro solamente se appena pescata. Una volta che la carta è in gioco, non è possibile annullarla nei turni successivi.

Esempio: Nella pila dell'esperienza degli Eroi, ci sono tre mostri dal valore 3 PX ciascuno e un mostro che ne vale 2. Se si desidera annullare una Carta Incontro, si possono spenderne uno a 3 PX e uno da 2 PX. Il che lascia nella pila due Carte Mostro da 3 PX ciascuna. Se si desidera annullare altre Carte Incontro, è necessario spendere entrambe le carte da 3 PX. Anche se il totale è 6 PX e potrebbero bastarne 5, il punto supplementare è sprecato ed entrambe le carte vengono scartate per annullare la Carta Incontro.

Salire di Livello * Leveling Up (14)**

Un eroe inizia a giocare al 1° livello. Ogni volta che un eroe tira con il dado un 20 naturale, quando effettua un tiro per colpire o per disattivare una trappola, in quel momento il giocatore dell'eroe può scegliere di spendere 5 punti esperienza per passare al 2° livello.

REGOLE PER ULTERIORI AVVENTURE * RULES FOR LATER ADVENTURES (14)**

Una volta che giocate le prime due avventure e le che regole sono diventate familiari, provare il resto delle Avventure nel Libro avventura. Qui ci sono regole per avventure successive.

Scegliere le Carte Potere * Choosing Power Cards (14)**

Una volta che avrete una migliore comprensione del gioco, non serve più attenersi alle Carte Potere suggerite per lo specifico eroe, riportate nella parte anteriore del Libro Avventura. Ogni Carta Eroe di 1° livello indica quanti poteri di ogni tipo si ottengono, si può quindi scegliere quali Carte Potere a: Volontà, Utilità, e Giornalieri utilizzare per qualsiasi avventura.

Per un gioco leggermente più facile, scegliere le Carte Potere che si desiderano. In questo modo è possibile impostare il perfetto equilibrio tra i poteri e sapere esattamente cosa aspettarsi da un Eroe.

Per un gioco leggermente più impegnativo, scegliere casualmente le Carte Potere. Emergerà un maggior impegno nell'ottenere il massimo dalle sorprendenti combinazioni di poteri ottenuti con questo metodo di selezione.

Avventure Più o Meno impegnative * Making Adventures More or Less Challenging (14)**

Per rendere un'avventura più impegnativa, ridurre il numero di segnalini Impulso Curativo disponibili a uno. Per rendere un'avventura più semplice, aumentare il numero di segnalini Impulso Curativo disponibili a tre.

REGOLE OPZIONALI * OPTIONAL RULES (14)**

Alcune avventure utilizzano alcune regole opzionali ed includono alcuni o tutti i pezzi che come suggerito all'inizio della presente guida, sono stati messi da parte durante il setup (vedi pagina 4). Ecco un breve riepilogo di alcune di queste regole.

Boon Cards

Alcune avventure utilizzano le Carte Vantaggio *** Boon Cards. Una Carta Vantaggio fornisce agli Eroi un vantaggio dopo aver superato una sfida.

Camere * Chambers (14)**

Quando un'avventura utilizza le regole delle Camere *** Chambers, prendere le appropriate tessere Camere *** Chambers specificate o l'intero mazzo Camere *** Chambers e collocarle vicino al mazzo Tessere.

Sarà inoltre necessario aggiungere le specifiche Carte Camera nel mazzo, a seconda delle regole previste dall'Avventura.

Una Camera rappresenta la posizione della scena culminante dell'avventura ed è riempita con i mostri più pericolosi o terribili Oscuri.

Quando peschi una tra "Dire Chamber Entrance or the Horrid Chamber Entrance" dalla pila delle tessere Dungeon, posiziona questa tessera seguendo le regole di collocamento delle tessere.

Poi pescare dalla pila delle Chamber, le tessere recanti l'etichetta "Dire Chamber" or "Horrid Chamber" a seconda dei casi. Pesca e posiziona una tessera Chamber aggiuntiva accanto a ciascun bordo inesplorato della Tessera "Chamber Entrance".

Se una delle tessere pescate è la "Large Chamber", posiziona una Chamber aggiuntiva accanto ad ogni suo bordo inesplorato.

Dopo aver posizionato la tessera Chamber, pescare la prima Chamber Card o la specificata Chamber Card, a seconda di cosa indicato nell'Avventura. Ogni tessera Chamber stabilisce un importante incontro che sfida gli eroi. Potreste scoprire un Oscuro da combattere, abitanti del villaggio da salvare, o altari da distruggere.

Riempire la Camera * Filling the Chamber**

La maggior parte delle carte Chamber indica come riempire la Camera procedere nel modo seguente:

- Inserire gli specifici Mostri e gli Oscuri indicati nella Carta Chamber per ciascuno tessera Chamber.
- A partire dall'Eroe attivo, ogni Eroe pesca una Carta Mostro e colloca la corrispondente miniatura. Questi mostri devono essere immessi nella prima tessera Chamber vuota.

Una volta che tutte le tessere Chamber sono state riempite, è possibile inserire i Mostri residui su qualsiasi Tessera Chamber.

- Per specificare quali Carte Mostro sono state messe in una Camera, mettere un marcatore Scudo sulla Carta Mostro come promemoria.

Obiettivo della camera * Chamber Goal**

Ogni carta Chamber ha un obiettivo. Questo obiettivo indica agli Eroi come sconfiggere la Camera. La maggior parte degli obiettivi avventura sono anche gli obiettivi della Chamber. Obiettivi tipicamente richiedono di sconfiggere un particolare Oscuro o gruppo di Mostri, ma a volte possono richiedere il salvataggio di abitanti dei villaggi, o di fuggire dal Dungeon o di eseguire altre missioni.



Porte *** Doors (15)

Alcune tessere Dungeon hanno un simbolo porta aperta. Quando un Avventura utilizza le regole delle "porta" pescare una tessera con un open porta, posizionare il segnalino Closed Door sul simbolo. Un eroe che si trova in una casella adiacente ad un segnalino Porta Chiusa può provare ad aprire la porta. Rivelandolo che tipo di porta sia ribaltando il segnalino. Ci sono 3 tipi di porte:

- Sbloccato: quando si rivelano una porta aperta, scartare il segnalino Porta Chiusa *** Closed Door.
- Trapped: Quando riveli una porta Trappola, ogni eroe adiacente al segnalino Porta Chiusa subisce 1 danno. Poi scarta il segnalino Porta Chiusa *** Closed Door.
- Bloccato: quando si rivela una porta chiusa bloccata, posizionare a faccia in su il segnalino Porta Chiusa *** Closed Door sulla tessera Dungeon. Mentre un eroe è adiacente a una porta bloccata, questo può tentare di aprire la porta invece di attaccare. Se tira un 10 o superiore con il dado, questa si sblocca, scartare il segnalino Porta Chiusa *** Closed Door

Mostri e Segnalini Tesoro *** Monster and Treasure Tokens (15)

Alcuni usano Avventure Mostri o Segnalini Tesoro per aggiungere un elemento di sorpresa o rischio in un particolare scenario. L'avventura spiega come utilizzare i segnalini quando necessari.

Per ulteriori avventure e le altre regole opzionali, visitate www.DungeonsandDragons.com.

Sistema di Avventure D&D FAQ *** D&D Adventure System FAQ

Abbiamo perlustrato le bacheche ed i nostri sacchi postali personali per mettere insieme questo elenco di domande frequenti e le risposte appropriate. Molti di questi sono già stati elaborati all'interno della nuovissima versione del Rulebook, ma alcune domande molto specifiche ancora hanno bisogno di risposte.

Quindi siamo qui. Per essere sicuri controllare www.DungeonsandDragons.com per le regole più aggiornate e le FAQ per le avventure del Sistema D&D gioco da tavolo.

Cosa fa' un mostro quando un Eroe è a 0 punti ferita?

I Mostri ignorano gli Eroi che sono a 0 punti ferita. Seguire le tattiche carta di un mostro come se ogni eroe a 0 Punti Ferita non ci fosse. Se tutti degli Eroi sono a 0 punti ferita durante la fase Oscuro di un giocatore, il mostro non farà nulla e la fase termina immediatamente.

Cos'è un Segnalino * Marker?**

Un Segnalino *** Marker è un quadretto da 2 pollici usato per indicare qualcosa in una casella di una tessera Dungeon. Un Segnalino *** Marker rappresenta, rischio, trappola, alcuni oggetti e alcune caratteristiche del terreno come the Vast Gate.

Che cosa facciamo quando abbiamo esaurito tutte le carte di un mazzo?

Se giochi interamente un mazzo di carte, rimescoli tutte le carte scartate dello stesso e continui a giocare.

Ogni Eroe mantiene una propria pila punti esperienza?

L'esperienza è una risorsa del party. C'è un'unica pila esperienza ed è di tutti gli eroi del party. Ogni eroe può scegliere di spendere Punti Esperienza per annullare una scheda Incontro o per salire di livello. I giocatori devono decidere insieme, quando e come spendere l'esperienza, ma in caso di disaccordo il giocatore attivo può sempre scegliere se spendere o non spendere i punti Esperienza.

Ho appena sconfitto un mostro da con un tiro di 20. Posso usare l'esperienza da quel mostro per salire di livello?

Sì.

Qual è la differenza c'è tra un mostro e un Oscuro?

Un'Oscuro è un tipo speciale di Mostro. Tutto ciò che ferisce un mostro ferisce anche un Oscuro. Quando si sconfiggere un Oscuro, aggiungere la sua carta alla pila Punti Esperienza. L'esperienza di un Oscuro può essere spesa esattamente come quella delle Carte mostro.

Il mio Eroe non è al momento su una tessera a causa di un Potere o di un'incontro. Cosa succede quando un'altra carta è colpisce ogni Eroe?

Un eroe può essere intrappolato nel pozzo o risucchiato in un portale per un turno. Un eroe che non è su una tessera a causa di qualunque effetto non subisce conseguenze da altre carte mentre non si trova in una tessera.

Ira di Ashardalon Carte specifiche * Wrath of Ashardalon specific Cards**

Barriera di lame (5), Scatola dei Triboli (139)

Questi solo affetti che un mostro subisce quando termina il proprio movimento in una casella che contenente una barriera di lame o un segnalino tribolo. Un Mostro che occupa più di 1 piazza subisce 1 danno per ogni casella che contiene uno di questi segnalini.

Astral Refuge * Rifugio Astrale (8)**

Quando un eroe non è sopra una tessera e Pesca una Carta incontro, si riferisce alla tessera dell'eroe, questa parte della carta non ha effetto. Questo potrebbe far sì che una carta incontro non abbia effetto. Scarta la Carta.

Inspiring Advice * Consigli Ispiratori (18)**

Un eroe può usare questo potere solo una volta per attacco. Se l'attacco manca ancora, non si può spendere questo potere di nuovo in questo turno.

Positioning Shot * Colpo Posizionante (34)**

Posizionare il Mostro su una qualunque casella entro 1 casella dalla posizione corrente dell'Eroe, non rispetto alla posizione originale della Mostro.

Dragon's Tribute * Tributo del drago (59)**

Se non si utilizzano segnalini Tesoro in questa avventura, pescare 2 carte Tesoro e selezionare quello con il più basso valore in pezzi d'oro. Se i valori sono gli stessi, scegliere quello desiderato.

Wall of Magma * Muro di Magma (64)**

Un eroe si trova adiacente ad un muro se la casella che occupa condivide un bordo con questo muro. Se la casella occupata condivide un singolo angolo con il muro, l'eroe non è adiacente al muro.

Hidden Treasure * Tesoro Nascosto (70)**

se non si utilizzano segnalini Tesoro in questa avventura, e pescate questa carta, pescare e piazzare una carta Tesoro sulla tessera. Un eroe che termina la propria fase Eroe su questa tessera può pretendere la carta Tesoro.

Pit * Abisso (98)**

Se un Eroe cade nel pozzo, poni la miniatura dell'Eroe sopra la Carta **Abisso *** Pit**. Quando un eroe che non è su una tessera pesca una carta Incontro che si riferisce alla tessera dell'eroe, questa parte della carta non ha effetto. Questo potrebbe far sì che una carta incontro non abbia effetto. Eliminare la carta quando l'Eroe fuoriesce dal pozzo, poni la miniatura dell'Eroe in un qualunque quadretto adiacente al segnalino **Abisso *** Pit** sulla tessera.

Lava Flow * Flusso di Lava (100)**

Quando il flusso di lava viene disattivato, rimuovere tutti i segnalini lava dalle tessere.

Legion Devil * Legione Demoniacca (122-124)**

Se si pesca la carta **Legion Devil** e ci sono già delle Legion Devil già attive, aggiungere Legion Devils finché non ci siano 3 segnalini al massimo nel dungeon. Questo può significare che si collocano Legion Devil nuove. Quando Legion Devil sono sconfitti, aggiungere tutte le carte Mostro Devil Legione in gioco nella pila Experience.

Flying Carpet * Tappeto volante (145)**

E' possibile posizionare il Flying Carpet sotto il vostro Eroe, ma deve essere posizionato su una singola tessera. Un eroe può passare al dentro e fuori dal Tappeto Volante, come se si trattasse di qualsiasi altro quadrato.

Tome of Experience * Tome of Experience (163)**

Non serve spendere esperienza per salire di livello utilizzando il Tome of Experience.

Wand of Polymorph Bacchetta di Polymorph (166)

Il potere della bacchetta non funziona sugli Oscuri.

Villain Clarification * Oscuro Chiarificazioni**

Once the Rage Drake takes 6 damage, flip over the Villain Card to the Enraged Rage Drake side. It takes 10 total damage to defeat the Enraged Rage Drake.

Rage Drake * Drago Rabbioso**

Una volta che Drago Rabbioso subisce 6 danni, ruota la Carta oscuro sul lato Drago Rabbioso Infuriato. Ci vogliono 10 danni totali per sconfiggere il Drago Rabbioso Infuriato.



Card Face

Card Back



Card Face

Card Face

Card Back

Card Face