

WRATH OF ASHARDALON

Libro delle Avventure

(traduzione: Cannellino)

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" (pagina 4) 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 tiles, Mostri, segnalini, regole opzionali, ed elementi di gioco non utilizzati nelle avventure standard.

Regole speciali dell'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.

Inizia l'avventura: 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 tiles, segnalini, e carte necessarie per l'avventura specifica che si vuole giocare. Ogni avventura specifica quali componenti aggiungere.

Un 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 Mezz'Orco: Assalto Furioso, Tiro di Mettimento, Diretto che Distrae, Tornado di Colpi, Fuga Rotolante

Ps.

Tile = il tassello di cartoncino

Dire Chamber = Stanza Terribile (stanza spaventosa..etc.)

Horrid Chamber = Stanza Orrida

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

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile, tile Tunnel Exit, carta e segnalino Villain Kobold Dragonlord.

- Metti la Start Tile sul tavolo. Metti l'Eroe su qualsiasi casella adiacente alla scala sulla Start Tile.
- Metti la tile Tunnel Exit a lato.
- Mischia le Dungeon Tiles.
- Inserisci la tile Tunnel Exit nella pila Dungeon Tile dopo la tile 6.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

Uscita dal Tunnel: Quando l'Eroe pesca la tile Tunnel Exit, colloca il Kobold Dragonlord sulla tile 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 tile Tunnel Exit.

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

Quando inizia 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 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:

Davantia te vedi un raggio di luce dall'alto che illumina una rampa di scale in pietra antica. Hai trovato una via d'uscita dalla prigione! Purtroppo, il percorso è sorvegliato da un mostro di più, il Kobold Dragonlord Meerok!



AVVENTURA 2 Caccia al Mostro

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

Obiettivo: Distruggi 12 Mostri.

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

SETUP DELL'AVVENTURA

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile.

- Metti la Start Tile sul tavolo.
- Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tile

REGOLE SPECIALI DELL'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 è pescata.

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 del mazzo Mostri e non pescare una nuova carta Mostro per sostituirlo.

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

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

Quando inizia 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 il costo!

Se gli eroi sono Vittoriosi, Leggi:

Ritorna 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 Lo Zaino di Roghar

L'avventuriero Roghar, ferito durante l'esplorazione del dungeon di Firestorm Peak, ha bisogno del tuo aiuto. Ha perso il suo zaino 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

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile, tile Vault, segnalino Zaino (Gear).

- Metti la Start Tile sul tavolo.
- Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 3 tiles da queste e mescola la tile Vault con queste 3 tiles. Poi, senza guardare le tiles, metti le 4 tiles (tile Vault e le altre 3 tiles) nella pila Dungeon Tile, dopo la tile 8. (In questo modo, la tile Vault verrà pescata tra la tile 9 e la 11)

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

Vault: Quando un Eroe rivela la tile Vault, eseguire le operazioni seguenti e quindi leggere il testo qui sotto.

- Metti il segnalino Zaino sul quadrato con la scrivania.
- Pesca 1 carta Mostro e Metti le miniature Mostro corrispondenti sulla tile Vault. Questi sono i guardiani del Vault. 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 di Villain.
- Un Eroe che termina la fase Eroe accanto al segnalino Zaino, lo può raccogliere e piazza il segnalino sulla carta Eroe.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono i guardiani della tile Vault e recuperano lo Zaino di Roghar.

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

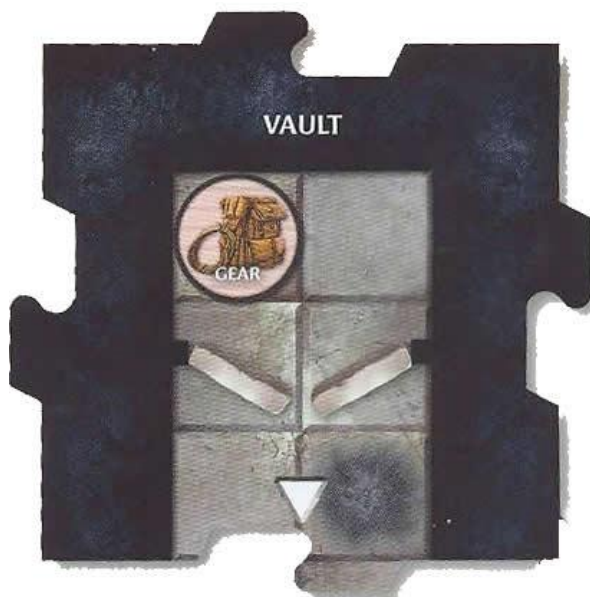
Quando inizia l'avventura, Leggi:

Il Roghar avventuriero, mentre si sta riprendendo dalle ferite che ha ricevuto 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 Tile Vault, Leggi:

Hai trovato una camera nascosta del tesoro, e si vede distintamente lo zaino di Roghar tra i vari oggetti. 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 pagina 15 del Regolamento.

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile, tile Dire Chamber Entrance, 5 tiles Dire Chamber, le carte della Camera, miniatura e carta Villain determinata dalla carta Camera.

- Metti la Start Tile sul tavolo.
- Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 3 tiles da queste e mischia la tile Dire Chamber Entrance con queste 3 tiles. Poi, senza guardare, mischia la Dire Chamber Entrance e le 3 tiles nella pila Dungeon Tile, mettendole dopo la Tile 8. (In questo modo, la Dire Chamber Entrance apparirà tra la tile 9 e la 12)
- Mischia il mazzo carte Camera e le tiles Dire Chamber.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

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

- Pesca e metti le tiles Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tile Dire Chamber Entrance. Queste tiles 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. Seguire 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 punti ferita all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

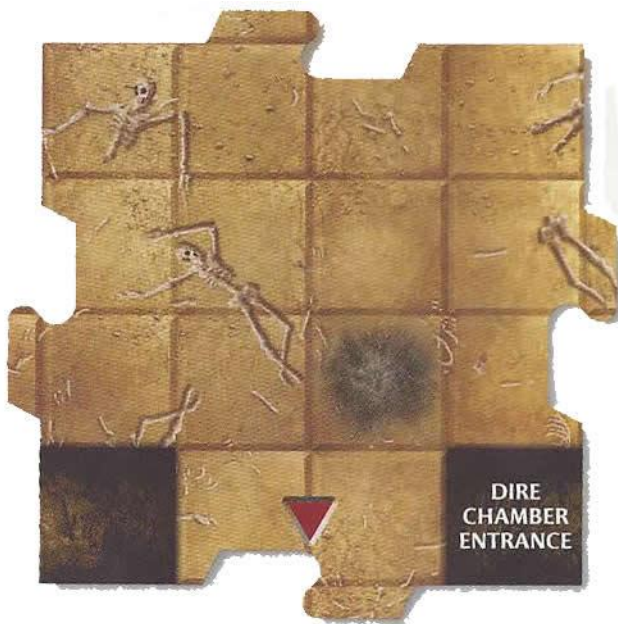
Replay: Quest'avventura conta in realtà come 14 avventure, dato che ci sono 14 carte Camera differenti nel gioco. Ogni volta che si gioca quest'avventura, si presenta quindi una sfida e un'esperienza completamente diversa.

Quando inizia 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 passaggio d'entrata

Quando gli eroi Rivela il Dire Tile Ingresso Camera, Leggi:

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



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 pagina 15 del Regolamento.

I componenti speciali in questa avventura: Ancient Battlefield Start Tile, tile Horrid Chamber Entrance, 5 tiles Horrid Chamber, carta camera Guardiani Corrotti, miniatura e carta Gauth, 8 segnalini Porta Chiusa.

- Metti Ancient Battlefield Start Tile sul tavolo.
- Metti le due tiles Porta con triangoli bianchi accanto all'Ancient Battlefield Start Tile, come mostrato nella figura sotto.
- Mischia i segnalini Porta Chiusa e ponili a faccia in giù su ogni simbolo porta aperta sulle due tiles.
- Metti ogni Eroe in qualunque punto dell'Ancient Battlefield Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 3 tiles da queste e mischia la tile Horrid Chamber Entrance con queste 3 tiles. Poi, senza guardare, metti le tiles mescolate (Horrid Chamber Entrance e le 3 tiles) nella pila Dungeon Tile dopo la tile 8. (In questo modo, la tile Horrid Chamber Entrance apparirà tra la tile 9 e la 12)
- Mischia le tiles Horrid Chamber.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

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

Horrid Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tile Horrid Chamber Entrance, metti un segnalino Porta Chiusa sul triangolo della tile, come mostrato nella figura qui sotto.

- Pesca e metti le tiles Horrid Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tile Horrid Chamber Entrance. Queste tiles costituiscono la Camera Segreta.
- Quando la porta della Camera Segreta è aperta, seguire le istruzioni visualizzate sulla carta Guardiani Corrotti per riempire la camera e leggere il testo.

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

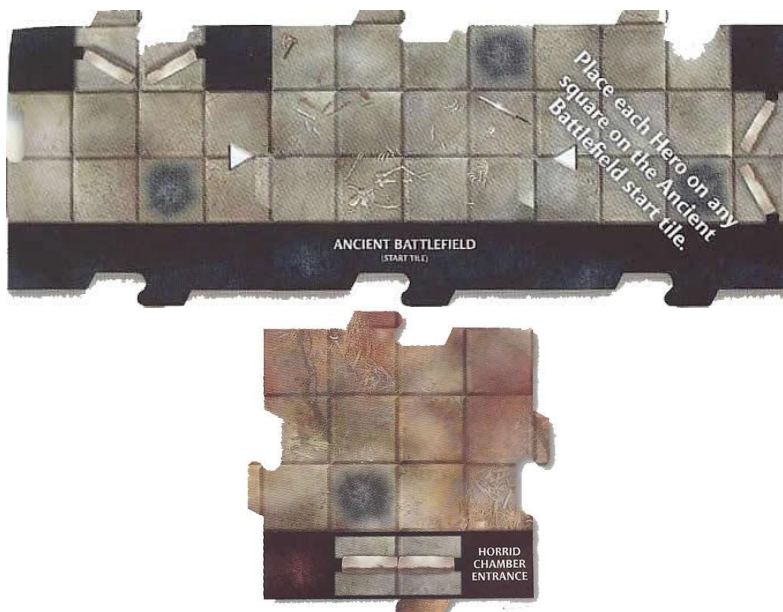
Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 punti ferita all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Quando inizia l'avventura, Leggi:

Una piccola discesa in una grotta rivela corridoi in tre direzioni. 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 vilimostri. Una terribile creatura si distingue tra gli altri, una sfera galleggiante con un occhio centrale circondata da agitati steli oculari. "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 riesce a sconfiggere i clan, il drago rosso perderà alcune delle sue migliori difese.

Obiettivo: Sconfiggi i leader dei clans dei Mostri.

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

Quando si avvia la Campagna, leggi:

Clan degli orchi, tribù, Coboldi e bande dureghar 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.

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile, tile Dire Chamber Entrance, 5 tiles Dire Chamber, carta camera Tana del Clan Orco, carta camera Tana del Clan Coboldo, carta camera Guarnigione Duergar, carta vantaggio Coboldi Sconfitti!, carta vantaggio Disfatta degli Orchi, carta vantaggio Duergar Sconfitti!, segnalini Treasure, così come Dragonlord Kobold, Sciamano Orco Tempesta, miniature e carta Capitano Duergar.

- Metti la Start Tile sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 3 tiles da queste. Mescola la tile Dire Chamber Entrance con queste 3 tiles. Poi, senza guardare, metti la tile Dire Chamber Entrance e le 3 tiles nella pila Dungeon Tile dopo la tile 8. (In questo modo, la Dire Chamber Entrance sarà pescata tra la tile 9 e la 12)
- 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 DELL'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 Dire Chamber Entrance, pesca la prima carta dal mazzo camera per determinare quale tana hai trovato.

Pesca e metti le tiles Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tile Dire Chamber Entrance.

Queste tiles 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 in Rotta!"
- Quando gli Eroi sconfiggono il Clan degli Orchi, il gruppo ottiene la carta vantaggio "Disfatta degli Orchi!"

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 punti ferita 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.

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile, tile Horrid Chamber Entrance, 5 tiles Horrid Chamber, tile Secure Exit, carta camera Reggimento d'Elite, 8 segnalini Porta Chiusa.

- Metti la Start Tile sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 3 tiles da queste e mescola la tile Horrid Camera Entrance con queste 3 tiles. Poi, senza guardare, metti le tiles mescolate (Horrid Chamber Entrance e le 3 tiles) nella pila Dungeon Tile dopo la tile 8. (In questo modo, la tile Horrid Chamber Entrance apparirà tra la tile 9 e la 12)
- Mischia i segnalini Porta Chiusa e ponili di lato in una pila a faccia in giù.
- Metti la tile Secure Exit e la carta camera Reggimento d'Elite a lato.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

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

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

- Pesca e metti le tiles Horrid Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tile Horrid Chamber Entrance. Queste tiles costituiscono la Camera Reggimento d'Elite.
- Segui le indicazioni sulla carta camera Reggimento d'Elite per riempire la camera.
- Metti la tile 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 tile Secure Exit. Per fuggire dalla prigione, un Eroe deve terminare la propria fase Eroe sulla scala della tile Secure Exit.

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

Quando inizia l'avventura, Leggi:

Una mappa mostra un tunnel segreto che i mostri di Firestorm Peak utilizzano per attaccare il villaggio venuto 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 tile 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 preso molti prigionieri dalle terre intorno al Villaggio di Longbridge, e li utilizzano per lavorare nelle miniere sotto Firestorm Peak.

Obiettivo: Trova la prigione Duergar e libera i prigionieri.

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

SETUP DELL'AVVENTURA

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile, tile Dire Chamber Entrance, 5 tiles Dire Chamber, carta camera La Guardia della Prigione, 5 carte avventura Cittadini, 5 segnalini Cittadini, 8 segnalini Porta Chiusa.

- Piazza la Start Tile sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 3 Tiles da queste e mischia la tile Dire Chamber Entrance con queste 3 tiles. Poi, senza guardare nessuna delle tiles, metti le tiles Dire Chamber Entrance e le 3 tiles dopo la tile 8 nel mazzo. (In questo modo la Dire Chamber Entrance apparirà tra la tile 9 e la 12.)
- Mischia i segnalini Porta Chiusa e ponili in una pila a faccia in giù.
- Metti la carta camera La Guardia della Prigione a lato.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

Porte: Quando l'Eroe pesca una tile con un simbolo porta aperta, poni il segnalino Porta Chiusa a faccia in giù sul simbolo. Vedi a pagina 15 del Regolamento per ulteriori informazioni.

Dire Chamber Entrance: Quando l'Eroe rivela la tile Dire Chamber Entrance, leggi il testo sotto e fai riferimento alla carta camera La Guardia della Prigione.

- Pesca e piazza le tiles Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tile Dire Chamber Entrance. Queste formano la camera La Guardia della Prigione. Segui le indicazioni sulla carta camera La Guardia della Prigione per riempire la camera.

Cittadini: Ogni giocatore pesca una carta avventura Cittadino e inserisce il segnalino Cittadino corrispondente su una tile Dire Chamber. Continua a pescare fino a che tutti i 5 segnalini Cittadino sono stati piazzati. Riempi tutte le tiles prima di mettere un secondo segnalino Cittadino su una tile.

- Al termine della Fase Eroe di ogni giocatore, il giocatore tira il dado. Il risultato indica quale Cittadino quel giocatore attiva in quel Turno. Segui le tattiche sulla carta del Cittadino. Se un giocatore ottiene un numero per un abitante che non è più in gioco, non si attivano Cittadini in quel Turno
- I Cittadini contano come Eroi quando si controllano le tattiche di un Mostro. Se sono coinvolti in una scelta, un Mostro si muoverà verso il Cittadino o lo attaccherà, preferibilmente all'Eroe.

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

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se qualunque Eroe ha 0 Punti ferita all'inizio del suo turno e non ci sono healing Surge rimanenti.

Gli Eroi perdono anche quando tutti i 5 segnalini Cittadino sono rimossi dal gioco.

Quando inizia l'avventura, Leggi:

Gli abitanti del villaggio scompaiono ogni volta che le bande di predoni di mostri attaccano Longbridge. Questa volta, tu hai inseguito i predoni i predoni fino ad un ingresso al Dungeon ai piedi del vulcano..



AVVENTURA 9 Intrufolati Subdolamente

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

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.

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile, tile Horrid Chamber Entrance, 5 tiles Horrid Chamber, tile Tunnel Exit, segnalini Treasure, miniatura e carta Rage Drake, miniatura e carta Ashardalon, carta incontro Soffio di Ashardalon!

- Metti la Start Tile sul tavolo. Metti ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tiles. Prendi 3 tiles da queste, e mischia la tile Horrid Chamber Entrance con queste 3 tiles. Metti la tile Tunnel Exit in fondo alla pila di queste 4 Tiles. Poi, senza guardare le tiles, metti le 5 tiles (Horrid Chamber Entrance, Tunnel Exit, e le 3 Tiles) nella pila Dungeon Tile dopo la tile 8. (In questo modo l'Horrid Tile Enter Camera apparirà tra la tile 9 e la 12 e la tile Tunnel exit sarà la 13^a pescata)
- Metti la carta incontro Soffio di Ashardalon! a lato.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

Horrid Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tile Horrid Chamber Entrance, compie le seguenti operazioni invece di utilizzare una carta camera e poi leggi il testo qui sotto.

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

Ashardalon: Quando un Eroe rivela la Horrid Chamber Entrance, colloca la miniatura Ashardalon sulla Start Tile.

- Pesca le prime 3 carte incontro e mischia la carta incontro Soffio di Ashardalon! 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 fase Eroe accanto a un segnalino Treasure può prenderlo, a condizione che non ci sono Mostri sulla Tile. 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 tile Tunnel Exit, lui o lei ha trovato un altro modo per fuggire dal dungeon.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura, trovando il segnalino Treasure e fuggendo dalla prigione.

Per sfuggire alla prigione, un Eroe deve terminare la sua fase Eroe sulle scale della Start Tile 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 Eroe ha 0 punti ferita all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Quando inizia l'avventura, Leggi:

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

Quando gli Eroi Rivelano la Horrid ChamberCamera, Leggi:

La camera di fronte sembra essere una delle camere del tesoro di Ashardalon.

Il Rage Drake si gira verso di voi e vi attacca, proprio come si sente un grande boato in lontananza.

AVVENTURA 10 Il Rituale del Vasto Portale

Ashardalon non è l'unico male che opera nel profondo 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 della camera opzionali. Vedi pagina 15 del Regolamento.

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile Dungeon, tile Dire Chamber Entrance, 5 tiles Dire Chamber, tile Tunnel Exit, carta camera Cerimonia del Portale, carta incontro La Cerimonia Continua!, 5 segnalini Tempo, segnalino Vast Gate Ritual.

- Metti la Start Tile sul tavolo. Metti gli Eroi su una casella adiacente alla scalinata sulla Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 3 tiles da queste e mischia la Dire Chamber Entrance con queste 3 tiles. Poi, senza guardare, metti le tiles mescolate (Dire Chamber Entrance e le 3 Tiles) nella pila Dungeon Tile dopo la tile 8. (In questo modo, la Dire Chamber Entrance apparirà tra la tile 9 e la 12)
- Metti a lato la tile Tunnel Exit e la carta camera Cerimonia del Portale. Metti da parte la carta La Cerimonia Continua! i segnalini Tempo e il segnalino Vast Gate Ritual.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

Dire Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela tile Dire Chamber Entrance, leggi il testo qui sotto e fai riferimento alla carta camera Cerimonia del Portale

- Pesca e metti le tiles Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tile Dire Chamber Entrance. Ciò costituisce 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 tile Chamber. Metti 5 segnalini Tempo sul quel segnalino.
- Metti la tile 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 Vasto Portale.

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

Il Vasto Portale si apre e si catena un'orda di Mostri aberranti dal Regno Remoto!

Gli Eroi perdono anche quest'avventura se qualunque Eroe ha 0 punti ferita 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 Vasto Portale si Apre".

Quando inizia l'avventura, Leggi:

Attraverso i tunnel ventosi delle profondità di Firestorm Peak, diventasempre più strano e alieno quanto più ci si sposta. È come se un male innaturale avesse fuso la pietra stessa della montagna. In lontananza, si sente un canto vile che manda brividi lungo la schiena.

Quando gli Eroi Rivelano la tile Dire Chamber Entrance, Leggi:

La camera si allarga a rivelare una folla di cultisti malvagi eseguire un qualche tipo di folle cerimonia! Un buco inizia ad aprirsi in aria, rivelando un portale verso una dimensione da incubo.

AVVENTURA 11 Il Vasto Portale si Apre

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

Obiettivo: Sopravvivi dai Mostri scatenati e fuggi dalla prigione.

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

SETUP DELL'AVVENTURA

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

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

I componenti speciali in questa avventura: tile Dire Chamber Start, 5 tiles Dire Chamber, tile Horrid Chamber Entrance, 5 tiles Horrid Chamber, tile Tunnel Exit, segnalino Vasto Portale, carta incontro Il Portale si Espande!, carta camera Guardiani Corrotti

- Metti la Tile **Dire Chamber Start** sul tavolo. Metti il segnalino Vasto Portale al centro della tile Dire Chamber Start.
- Mettere ogni Eroe in un quadrato adiacente al segnalino Vasto Portale.
- Pesca e metti le tiles Dire Chamber accanto a ogni lato inesplorato della tile Dire Chamber Start.
- Mischia il mazzo Incontro. Pesca 3 carte incontro senza guardarle e mescola la carta incontro Il Portale si Espande! con le 3 carte incontro. Posizion le 4 carte mescolate in cima al mazzo Incontro.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 3 tiles da questa e mischia la tile Horrid Chamber Entrance con queste 3 tiles. Poi, senza guardare nessuna delle tiles, metti le tiles mescolate (Horrid Chamber Entrance e le 3 tiles) nella pila Dungeon Tile dopo la tile 8. (In questo modo la Horrid Chamber Entrance apparirà tra tile 9 e la 12)
- Metti a lato la tile Tunnel Exit e la carta Guardiani Corrotti.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

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

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

Pescare e Mettere le Tiles Horrid Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tile Horrid Chamber Entrance.

Ciò costituisce la Camera Guardiani Corrotti.

Segui le indicazioni sulla carta camera Guardiani Corrotti per riempire la camera.

Metti la tile Tunnel Exit adiacente a qualsiasi bordo inesplorato della camera.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando tutti gli Eroi riescono ad uscire attraverso la tile Tunnel Exit.

Per fuggire, un Eroe deve terminare la sua fase Eroe sulle scale della tile Tunnel Exit.

Sconfitta: Gli Eroi perdono quest'avventura se qualunque Eroe ha 0 punti ferita 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 Vasto Portale si apre. Gli Eroi partono con il massimo dei punti ferita e con una nuova serie di Carte Potere, ma hanno solo un Healing Surge da usare in questa avventura.

Quando inizia l'avventura, Leggi:

Il Vasto Portale per il Regno Lontano si apre, facendo entrare un'orda di mostri terribili.

La tua unica possibilità è quello di fuggire dalla prigione e sigillare l'uscita dietro di te!

Quando gli Eroi Rivelano la tile Horrid Chamber Entrance, Leggi:

L'energia radiante Dal Regno Lontano ha distorto 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 della Camera opzionali. Vedi pagina 15 del Regolamento.

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile, tile Dire Chamber Entrance, 5 tiles Dire Chamber, tile Horrid Chamber Entrance, 5 tiles Horrid Chamber, carta camera Nemico Sconosciuto, carta camera Tana di Ashardalon, Ashardalon miniatura e carta Ashardalon, carta incontro Soffio di Ashardalon!, segnalini Mostro.

- Piazza la Start Tile sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una casella adiacente alla scala sulla Start Tile.
- Piazza di lato: la carta incontro Soffio di Ashardalon!, le due carte camera e i segnalini Mostro.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 7 tiles da queste e mischia la tile Dire Chamber Entrance con queste 7 tiles e mettile da parte.
Prendi altre 3 tiles dalla pila Dungeon Tile e mischia la tile Horrid Chamber Entrance con queste 3 tiles.
Poi, senza guardare nessuna delle tiles, metti le 8 tiles contenenti la tile Dire Chamber Entrance, in cima alle 4 tiles contenenti la tile Horrid Chamber Entrance.
Infine metti le tutte le 12 tiles in cima alla rimanente pila Dungeon Tile.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

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

- Pescare e piazza le tiles Dire Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tile Dire Chamber Entrance. Queste formano la Camera Nemico Sconosciuto.
Segui le indicazioni sulla carta camera Nemico Sconosciuto per riempire la camera.

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

- Pesca e piazza le tiles Horrid Chamber accanto a ciascun bordo inesplorato della tile 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 qualunque Eroe ha 0 punti ferita all'inizio del suo turno e non ci sono Healing Surge rimanenti.

Quando inizia l'avventura, Leggi:

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

Quando gli Eroi Rivelano la tile 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 tile 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 shardalon!"

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 a 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 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 inizia la Campagna, leggi:

La tua ricerca di 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 le regole opzionali delle carte Vantaggi e delle carte Camere.

Vedi pagina 14 e 15 del Regolamento.

I componenti speciali in questa avventura: Start Tile, tile Dire Chamber Entrance, 5 tiles Dire Chamber, carte camera, segnalini Treasure e gli altri componenti opzionali, come stabilito dal sorteggio delle carte camera.

- Metti la Start Tile sul tavolo. Metti ogni Eroe su un quadrato adiacente alla scalinata sulla Start Tile.
- Mischia le Dungeon Tile. Prendi 3 tiles da queste e mischia la tile Dire Chamber Entrance con queste 3 tiles. Poi, senza guardare nessuna delle tiles, metti le tiles mescolate (Dire Chamber Entrance e le 3 tiles) nella pila Dungeon Tile dopo la tile 8. (In questo modo la Dire Chamber Entrance apparirà tra la tile 9 e la 12)
- Mischia i segnalini Treasure e le tiles Dire Chamber.
- Trova le carte camera Regimento 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 in queste carte. Poi metti le 3 carte e la carta Tana di Ashardalon il fondo al mazzo.

REGOLE SPECIALI DELL'AVVENTURA

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

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

Se si pesca un segnalino Treasure, pescare una carta Tesoro

Dire Chamber Entrance: Quando un Eroe rivela la tile Dire Chamber Entrance, pesca la prima carta dal mazzo camera per determinare quale tana hai trovato.

Pesca e piazza le tiles Dire Chamber accanto a ogni lato inesplorato della tile Dire Chamber Entrance.

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

Vantaggi: Se gli Eroi vincono determinate camere, ricevono un premio sotto forma di una carta vantaggio.

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

carta Camera	carta Vantaggio
Prima carta Camera vinta	Oltre le Guardie
Terza carta Camera vinta	Mercanti Nani
Quinta carta Camera vinta	Scorciatoia
Tana Clan Coboldo	Coboldi in Rotte!
Tana del Clan Orco	Disfatta degli orchi!
Guarnigione Duergar	Duergar 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 di sconfiggere Ashardalon.

Sconfitta: Gli Eroi perdono se qualsiasi Eroe ha 0 Punti ferita 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.

Elite Regiment: quando gli Eroi scoprono la camera Elite Regiment, tutte le avventure diventano più difficili.

D'ora in poi, ogni volta che un Eroe deve pescare una carta Incontro, pesca 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 vincono una camera, possono prepararsi a giocare nuovamente quest'avventura per individuare e battere 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 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 la pila Chamber. Aggiorna gli Healing surge. Entra nel dungeon!