

CAMERE (Chamber), TOKEN

167

STANZA
TANA DI ASHARDALON

Piazzate la miniatura di Ashardalon in una qualsiasi tessera Stanza.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Piazzateli prima nelle tessere che non contengono Mostri.

OBIETTIVO: Distruggete Ashardalon!

Questa carta non può essere cancellata.

168

STANZA
GUARDIANI CORROTTI

Piazzate la miniatura del Gauth in una qualsiasi tessera Stanza.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Se il Mostro non è un'Aberrazione, scartate una volta e pescate di nuovo. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri. Per ricordare quali Carte Mostro sono state pescate per questa Stanza, mettete un segnalino scudo su queste Carte Mostro.

OBIETTIVO: Distruggete tutti i Mostri in questa Stanza.

Questa carta non può essere cancellata.

169

STANZA
GUARNIGIONE DUERGAR

Piazzate la miniatura del Capitano Duergar in una qualsiasi tessera Stanza.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri.

OBIETTIVO: Distruggete il Capitano Duergar.

Questa carta non può essere cancellata.

170

STANZA
REGGIMENTO D'ELITE

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Se il Mostro vale 1 Punto Esperienza, scartate una volta e pescate di nuovo. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri. Per ricordare quali Mostri sono stati piazzati per questa Stanza, mettete un segnalino Scudo sulle rispettive Carte Mostro.

OBIETTIVO: Distruggete tutti i Mostri in questa Stanza.

Questa carta non può essere cancellata.

171

STANZA
ORDA SENZA FINE

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri. Quindi, ogni giocatore pesca e piazza un secondo Mostro. Per ricordare quali Mostri sono stati piazzati per questa Stanza, mettete un segnalino Scudo sulle rispettive Carte Mostro.

OBIETTIVO: Distruggete tutti i Mostri in questa Stanza.

Questa carta non può essere cancellata.

172

STANZA
L'ALTARE DEL MALE

Piazzate il segnalino Altare su una qualsiasi tessera Stanza. L'Altare ha 5 PF e CA 12.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri.

OBIETTIVO: Distruggete l'Altare.

Questa carta non può essere cancellata.

173

STANZA
CERIMONIA DEL PORTALE

Piazzate il segnalino Rituale del Portale Immenso con 5 segnalini Tempo su una qualsiasi tessera Stanza. L'Altare ha 5 PF e CA 12. Trovate la Carta Incontro Avventura La Cerimonia Continua! e mettetela in cima al mazzo Incontri.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri.

OBIETTIVO: Distruggete il Portale Immenso prima che vengano rimossi tutti i 5 segnalini Tempo.

Questa carta non può essere cancellata.

174

STANZA
TANA DEL CLAN COBOLDO

Piazzate il Signore dei Draghi Coboldo su una qualsiasi tessera Stanza.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Se il Mostro non è un Rettile, scartate una volta e pescate di nuovo. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri.

OBIETTIVO: Distruggete il Signore dei Draghi Coboldo.

Questa carta non può essere cancellata.

175

STANZA
TANA DEL CLAN ORCO

Piazzate lo Sciamano della Tempesta Orco su una qualsiasi tessera Stanza.

Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Se il Mostro non è un Animale o un Orco, scartate una volta e pescate di nuovo. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri.

OBIETTIVO: Distruggete lo Sciamano della Tempesta Orco.

Questa carta non può essere cancellata.

176

STANZA
LA GUARDIA DELLA PRIGIONE

Ogni giocatore pesca una carta Cittadino e ne piazza il segnalino corrispondente su una qualsiasi tessera Stanza. Piazzate il Capitano Duergar nella tessera Ingresso della Stanza. Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Piazzateli prima nelle tessere che non contengono Mostri. Per ricordare quali Mostri sono stati pescati per questa Stanza, piazzate un segnalino Scudo sulle corrispondenti Carte Mostro.

OBIETTIVO: Distruggete tutti i Mostri prima che tutti i Cittadini vengano uccisi.

Questa carta non può essere cancellata.

177

**STANZA
LA FOSSA DEI RIFIUTI**

Piazzate la tessera Tunnel di Uscita in adiacenza a un bordo inesplorato della Stanza.
Piazzate l'Otyugh nella tessera Ingresso della Stanza.
A partire dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Se il Mostro non è un Rettile, scartate una volta e pescate di nuovo. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri.
OBIETTIVO: Distruggete l'Otyugh e fuggite attraverso il Tunnel di Uscita.

Questa carta non può essere cancellata.

178

**STANZA
LE STALLE**

Piazzate il Drago della Furia in una tessera qualsiasi della Stanza.
A partire dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente su una tessera Stanza. Se il Mostro non è un Rettile, scartate una volta e pescate di nuovo. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri.
OBIETTIVO: Distruggete il Drago della Furia.

Questa carta non può essere cancellata.

179

**STANZA
MUCCHIO DI TESORI**

Piazzate un segnalino Tesoro su ogni segno di bruciatura in ogni tessera Stanza.
Trovate la Carta Incontro Avventrua Arriva Ashardalon! e mescolatela con le prime 3 carte del Mazzo Incontri. Mettete quindi queste 4 carte in cima al Mazzo Incontri.
Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente in una tessera Stanza. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri.
OBIETTIVO: Fuggite dal dungeon con almeno 2.000 Monete d'Oro in segnalini Tesoro.

Questa carta non può essere cancellata.

180

**STANZA
NEMICO SCONOSCIUTO**

Trovate tutti i segnalini Mostro che indicano un Nemico e mescolateli a faccia in giù. Pescatene quindi uno e piazzate il Nemico corrispondente su una qualsiasi tessera Stanza.
Partendo dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente in una tessera Stanza. Piazzate i Mostri prima nelle tessere che non contengono Mostri.
OBIETTIVO: Distruggete il Nemico.

Questa carta non può essere cancellata.

**PERICOLO
CROLLO**

Un Eroe che inizia la propria Fase dell'Eroe in questa tessera ha la propria Velocità ridotta a 2 fino alla fine della sua Fase dell'Eroe.

RIMUOVI: 10+

**TRAPPOLA
DARDI AVVELENATI**

Attacca ogni Eroe in questa tessera.

ATTACCO	DANNO
+8	2 e Avvelenato Se manca: 1 Danno

RIMUOVI: 10+

**TRAPPOLA
FIUME DI LAVA**

Piazza un segnalino Fiume di Lava in una qualsiasi tessera adiacente a un segnalino Fiume di Lava. Ogni Eroe su una tessera con un segnalino Fiume di Lava subisce quindi un danno.

RIMUOVI: 10+

**TRAPPOLA
PIETRA ROTOLANTE**

Muovi questo segnalino di una tessera verso l'Eroe più vicino. Gli Eroi su quella tessera subiscono quindi 2 danni.

RIMUOVI: 10+

**TRAPPOLA
LAME ROTANTI**

Muovi questo segnalino di una tessera verso l'Eroe più vicino. Attacca quindi ogni Eroe su quella tessera.

ATTACCO	DANNO
+8	2 Se manca: 1 Danno

RIMUOVI: 10+

**PERICOLO
VAPORI VULCANICI**

Un Eroe che inizia il suo turno o muove in questa tessera, diventa Avvelenato.