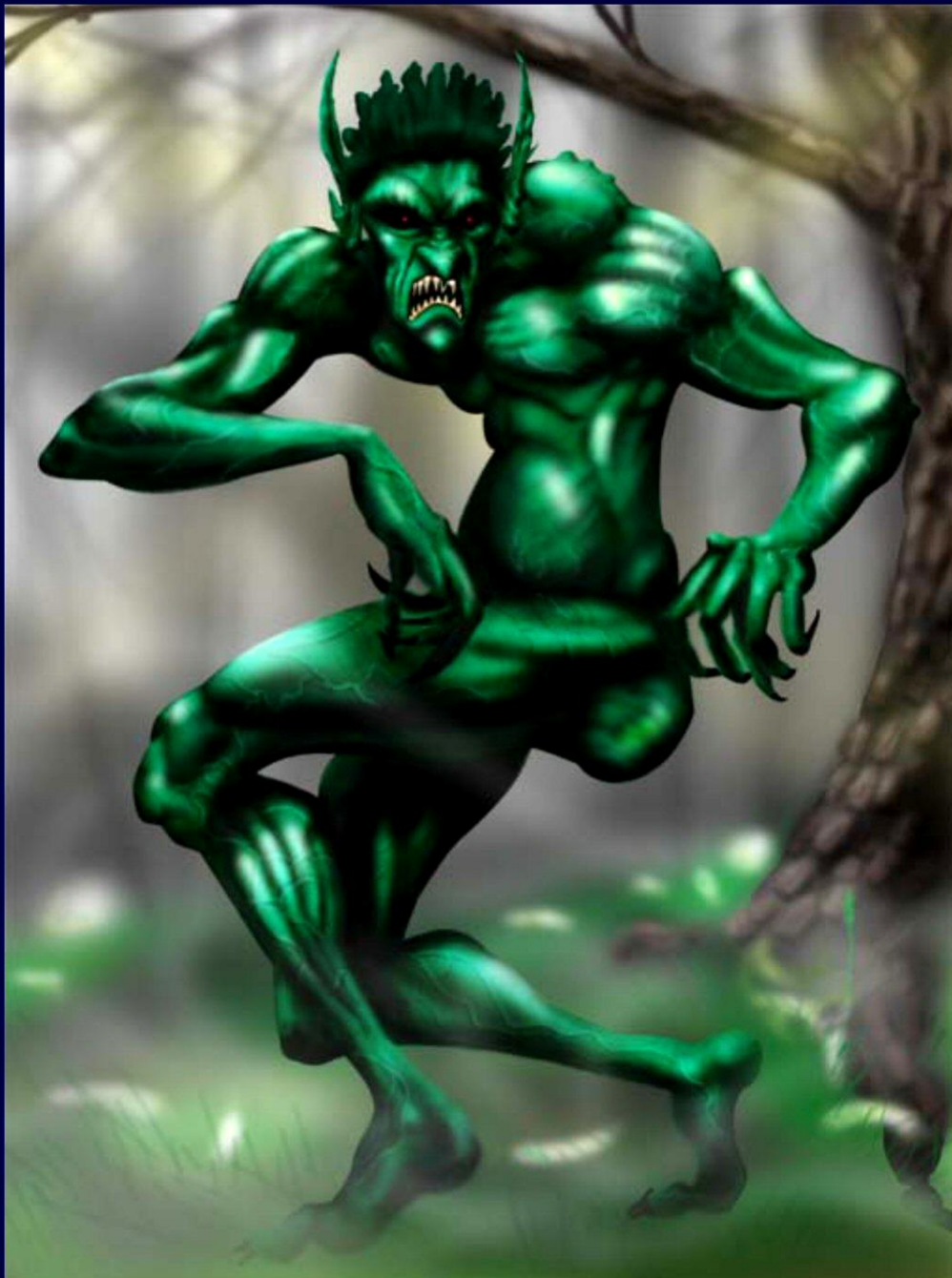


HEROQUEST

IL CARRO DI FUOCO



Il Carro di Fuoco

Una campagna di imprese epiche per



Autore:

Gianmatteo Tonci

tosattearp@yahoo.it

Illustrazione di copertina:

Eric J. Magie

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/e/r/ericmagie/ericmagie.html>

Altre illustrazioni:

Benjamin F. Battiste (Hobbit)

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/b/a/battiste/battiste.html>

Eric J. Magie (Orrore Anfibio)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/e/r/ericmagie/ericmagie.html>

Tsune D. Orozco Toda (Sauriano)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/f/e/fenris/fenris.html>

Nuove tessere, carte e segnalini:

Gianmatteo Tonci

Michael Hutchings

michaelhutchings@hotmail.com

Impaginazione e realizzazione file PDF:

Tosatt Earp

tosattearp@yahoo.it

Copyright © 2005 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



C H I M E R A E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHQ1 – 1ª Edizione – Gennaio 2005

Il fumo sale lento nel camino, dove un fuoco scoppiettante arde allegramente. Il vostro anfitrione vi osserva pensieroso, mentre seduto su di un piccolo sgabello di quercia tira un'altra boccata dalla sua pipa. "Amici, questo è il momento più buio nella storia della nostra comunità. Mai a Colleverde ci eravamo trovati a dover fronteggiare una tale emergenza." La voce calma e profonda che vi sta parlando è quella di un vecchio Hobbit, Hungo Braddenburk, sindaco del tranquillo villaggio. E' stato lui a farvi chiamare qui, per risolvere un problema che rischia di ingigantirsi pericolosamente.

Tra gli sbuffi di fumo della lunga pipa di radica brunita ed un paio di intermezzi culinari a base di tè e pasticcini, Hungo vi espone l'annoso problema che affligge la pacifica comunità hobbit di Colleverde. Situato sulla cima di un piccolo colle ricco di vegetazione, da cui deriva il nome, il villaggio si trova ai margini orientali delle Paludi Marcescenti. Nel corso dei decenni, i coraggiosi Hobbit hanno tenuto a bada le mire espansionistiche dei viscidati abitanti degli acquitrini, infestati dalla razza mezzo anfibio e mezzo rettile dei Sauriani.

La milizia hobbit pattuglia costantemente i bordi delle paludi, impedendo al Male che vi si annida di espandersi nei territori circostanti. Ma oltre al coraggio ed all'abilità degli Hobbit, c'è un'altra cosa che ha costretto i Sauriani a restarsene rintanati nelle loro maleodoranti tane: il Carro di Fuoco. Si tratta di una antica reliquia che si dice fosse stata donata al leggendario capostipite della famiglia Braddenburk, l'igo il Magnifico, dalle divinità della Legge, compiaciute dai servizi che il nobile Hobbit aveva reso loro. Guidando la battaglia alla testa delle schiere di Hobbit, il Carro ha infuso loro la forza ed il coraggio necessari per ricacciare indietro i Sauriani, grazie ai suoi poteri incantati.

Di recente però un Mago del Caos, Sharzan il Fosco, si è alleato ai Sauriani delle Paludi Marcescenti, portando con sé la sua guardia scelta ed impiegando le oscure arti negromantiche per risvegliare dal sonno eterno i corpi degli sventurati periti nella palude, formando così un'orda di morti viventi al servizio del Caos. Grazie alle sue scaltre tattiche ed ai poteri magici, Sharzan è riuscito ad infiltrare un gruppo di Sauriani fin nel villaggio di Colleverde per rubare il Carro di Fuoco. Senza la minaccia costituita dalla sacra reliquia, i Sauriani guidati dal crudele Mago del Caos e rinforzati dai morti viventi loro alleati, conseguiranno ben presto la vittoria finale nello scontro con gli Hobbit di Colleverde ed espanderanno la loro viscida stretta sulle terre circostanti le Paludi Marcescenti: terre ora libere, fertili e fiorenti che ben presto avvizziranno sotto la putredine della stretta del Caos.

Con uno sguardo carico di supplica, Hungo si rivolge nuovamente verso di voi: "E' una storia tragica, non è vero, amici miei? E le conseguenze potrebbero essere ben peggiori se il Carro di Fuoco non sarà recuperato al più presto. Per questo mi rivolgo a voi, intrepidi eroi. Ci aiuterete ad ostacolare le mire del Caos ed a distruggere per sempre la minaccia che si annida nelle corrotte profondità delle Paludi Marcescenti?"

Regole particolari di gioco

Quella che state leggendo è una campagna di epiche imprese, tutte collegate tra loro e da giocarsi nell'ordine cronologico presentato, che catapulteranno gli Eroi nel malsano regno palustre della viscida razza dei Sauriani, fino allo scontro conclusivo contro un malvagio Mago del Caos e la sua guardia personale.

Le imprese in questo libro sono riservate ad Eroi con una certa esperienza, che abbiano completato almeno quattro o più delle missioni contenute nel *Libro delle Imprese* della scatola di *Heroquest*. Personaggi meno potenti potrebbero andare incontro ad una dipartita violenta e crudele per mano dei terribili avversari presentati in questa campagna.

Ci sono alcune innovazioni presentate nel manuale, alcune mutate dall'edizione americana di *Heroquest* e non incluse nella versione italiana, altre nuove di zecca. Nel seguito del volume troverete infatti, oltre a 10 nuove imprese, la descrizione di due nuove razze di mostri, un nuovo Eroe di piccola statura ma pieno di coraggio e pronto a lanciarsi a capofitto nelle misteriosi paludi, le carte tradotte in italiano di tutti gli Incantesimi del Caos presentati nella scatola originale americana, più nuovi oggetti e tessere inedite da posizionare sul tabellone di gioco. Tutti i segnalini dei mostri e le carte sono a colori, pronte per essere stampate ed utilizzate proprio come quelle della versione base.

Un'ulteriore novità è quella delle statistiche dei mostri, che ora hanno dei Punti Corpo variabili (mutuati da quelle dell'edizione americana), invece di un solo Punto Corpo come descritto nel regolamento base. Gli Eroi si troveranno quindi di fronte avversari molto più robusti e difficili da sconfiggere!

Tra le note importanti, occorre ricordare che tutte le pozioni devono essere utilizzate durante l'impresa in cui vengono trovate, e non possono essere conservate dagli Eroi per le missioni future.

Un ultimo consiglio a chi interpreta il ruolo del malvagio Morcar. Se qualcuno degli Eroi dovesse morire durante la campagna, consentite al giocatore di sostituirlo con un altro, ma senza permettergli di tenere nessuno degli oggetti e dei pezzi di equipaggiamento, ordinari o magici, che ha raccolto durante le avventure precedenti. Il nuovo Eroe deve ricominciare da zero, mentre cerca fama e fortuna avventurandosi nelle fetide profondità delle Paludi Marcescenti...

Non rimane che augurare buona fortuna ai coraggiosi che tenteranno di fermare il dilagante Caos che minaccia le fertili terre di Colleverde. Possa la loro spada colpire con fermezza, la loro magia purificare gli acquitrini ed il loro coraggio vincere gli orrori delle contorte creature che infestano il Vecchio Mondo!

Un piccolo grande eroe

Lo **Hobbit** è il nuovo Eroe presentato in questo manuale. Di seguito sono riportate le sue statistiche e le regole particolari che deve seguire.

Attacco: 1 dado da combattimento
Difesa: 2 dadi da combattimento
Movimento: 2 dadi normali
Mente: 4
Corpo: 6

Regole speciali:

1. Lo Hobbit è un provetto arciere e si considera sempre equipaggiato con un arco corto ed una faretra piena di frecce. Ad ogni turno, può decidere di attaccare a distanza scagliando una freccia con l'arco invece di impegnarsi in un combattimento di mischia in corpo a corpo. Lo Hobbit ottiene 2 dadi da combattimento in Attacco quando tira con l'arco e può colpire un nemico che si trovi entro la sua linea di visuale libera. Questo attacco speciale non può essere utilizzato contro un nemico che si trova in una casella adiacente a quella del personaggio.
2. Lo Hobbit è abilissimo nel muoversi in silenzio e nel nascondersi nelle ombre dei sotterranei. Per questo motivo, una sola volta per ogni impresa, può effettuare un movimento furtivo. Gli effetti di questa manovra sono identici a quelli dell'Incantesimo dell'Acqua *Velo di Nebbia*.
3. Data la sua piccola taglia, lo Hobbit non può utilizzare il Bastone, la Lancia, lo Spadone e l'Ascia da Battaglia. Per lo stesso motivo, non può indossare l'Armatura Corazzata.



I Sauriani

Questi nuovi mostri sono una razza di creature semi-intelligenti a sangue freddo, come i rettili da cui discendono. Si tratta di piccoli esseri alti all'incirca 1,40 m, dalla pelle spessa e ricoperta di scaglie che possono variare dal verdastro al nero, dal grigio sporco all'azzurro, dall'arancio tenue al giallo scuro. I Sauriani camminano in posizione eretta, servendosi di due zampe tozze e molto muscolose, che gli permettono di muoversi a sorprendente velocità sulla terraferma e di nuotare come un anfibio nelle acque limacciose delle paludi in cui vivono. Le braccia, muscolose e possenti, terminano con zampe che hanno artigli affilatissimi, mentre il volto è simile a quello di una lucertola, con la bocca piena di denti aguzzi ed una saettante lingua biforcuta. Gli occhi, privi di pupilla, sono piccoli e penetranti, tanto che si dice gli consentano di vedere anche in assenza di luce o sotto la superficie dell'acqua, ed il colore varia dal rosso al verde e dal giallo al nero. I Sauriani hanno code scagliose e viscide, che terminano con una piccola protuberanza ossea. Il loro linguaggio è composto da un insieme di parole gutturali e sibilanti, quasi impronunciabili per gli umani, è molto rozzo e con un vocabolario alquanto limitato.

I Sauriani vivono nelle paludi e negli acquitrini, in tane sotterranee che si dipanano spesso per molte centinaia di metri nel sottosuolo. La loro dieta è prevalentemente carnivora e si nutrono di qualsiasi creatura vivente che riescono a trovare, sia essa mammifero, pesce, uccello o anfibio. La carne umana è per loro una prelibatezza, che possono gustare raramente ed è per questo molto ambita. Avendo una naturale avversione per il fuoco, i Sauriani divorano le loro prede crude e se necessario possono sopravvivere per molti giorni cibandosi soltanto di alghe, canne, funghi sotterranei ed insetti.

La società sauriana è organizzata in tribù, composte di poche decine di elementi, e non c'è distinzione tra maschi e femmine, che sono ugualmente forti e capaci. Tutti i Sauriani sono abili cacciatori e guerrieri, particolarmente versati nell'uso di un rozzo modello di arco. Alla guida di ogni tribù c'è un capo che è, normalmente, il più forte tra tutti i membri del clan. La sua leadership dura finché uno sfidante più poderoso e crudele lo uccide, prendendone il posto.

Poche sono le notizie che gli uomini conoscono riguardo a queste creature, metà rettile e metà anfibio, un vero flagello che infesta le zone malsane ai margini della civilizzazione, radicato nel profondo delle paludi e degli acquitrini di ogni parte del Vecchio Mondo. Rapidi e letali, in combattimento preferiscono seguire la tattica dell'imboscata, colpendo nemici impreparati e poi ritirandosi rapidamente nei territori che meglio conoscono. Solitamente vestono di stracci o, più raramente, con giustacuori di logoro cuoio. Sono abili tiratori con i piccoli archi d'osso che costruiscono loro stessi e si dice che la loro precisione rivaleggi addirittura con quella degli Elfi, anche se questa sembra davvero una leggenda infondata, mentre in mischia combattono utilizzando i robusti artigli ed i denti affilati.

Movimento: 10 caselle
Attacco: 3 dadi
Difesa: 2 dadi
Mente: 1
Corpo: 1

Regole speciali:

1. Ad ogni turno, un Sauriano può decidere di attaccare a distanza scagliando una freccia con l'arco invece di impegnarsi in un combattimento di mischia in corpo a corpo. Il mostro ottiene 3 dadi da combattimento in Attacco quando tira con l'arco e può colpire un Eroe che si trovi entro la sua linea di visuale libera. Questo attacco speciale non può essere utilizzato contro un Eroe che si trova in una casella adiacente a quella del mostro.

L'Orrore Anfibio

L'Orrore Anfibio è una creatura mutante originata dalla blasfema magia corrottrice del Caos. Questi mostri sono rari e bestiali, noti per la ferocia e la crudeltà efferata che li contraddistingue. Sebbene la loro origine si avvolga dal mistero, molti studiosi sostengono che siano il frutto di incroci magici tra uomini e Sauriani, compiuti da empì incantatori seguaci del Caos.

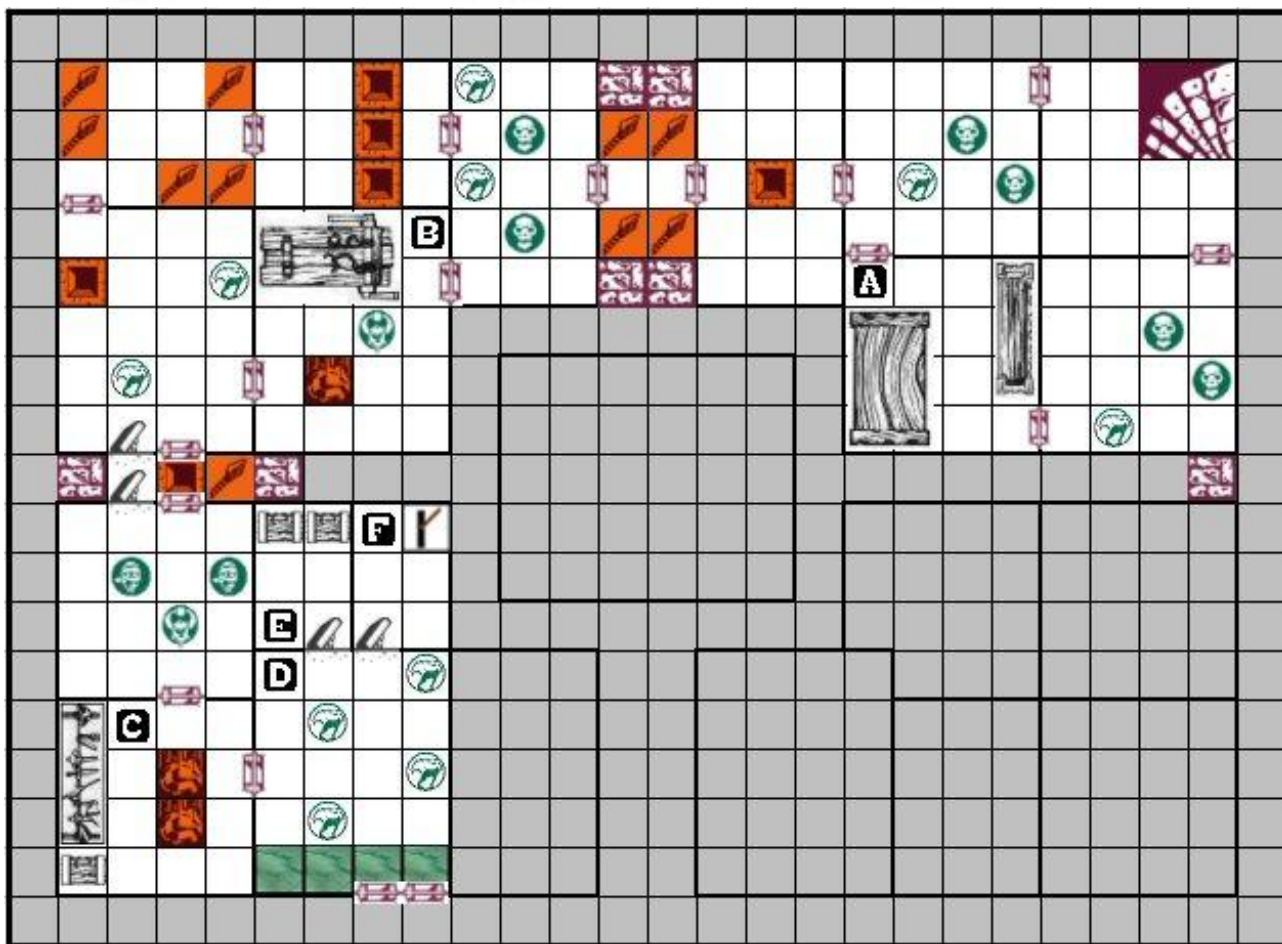
Quale che sia la verità, gli Orrori Anfibi sono esseri mostruosi, sanguinari ed inumani. Sono alti all'incirca quanto un uomo, con la pelle viscida e ricoperta di scaglie verdi, nere, gialle, azzurre o arancio, le mani ed i piedi terminano con artigli lunghi ed affilati di colore bianco sporco o nero. I loro volti sono un orrendo incrocio tra quello di un rettili e di un umano. Hanno occhi neri privi di pupilla, una grande bocca piena di denti affilati come rasoi e la lingua biforcuta. Sono di struttura robusta e muscolosa, ed hanno una forza superiore a quella di un uomo. Hanno anche delle lunghe code scagliose terminanti con una protuberanza ossea, che usano come arma nel combattimento ravvicinato.

Pur non essendo molto intelligenti, hanno sviluppato un rudimentale linguaggio basato su sibili e schiocchi, col quale riescono a comunicare anche con i Sauriani. Gli Orrori Anfibi vivono in solitudine e si odiano l'uno con l'altro, generalmente attaccandosi a vista in un combattimento all'ultimo sangue quando si incontrano, a meno che un padrone più potente non riesca in qualche modo a farli convivere. Questo peculiare odio per gli altri membri della propria razza è al momento del tutto inspiegabile. Sono esclusivamente carnivori e si nutrono di tutto ciò che riescono ad uccidere, compreso ovviamente l'uomo.

Queste creature vivono nelle paludi, negli acquitrini ed in tutte le altre zone malsane e pantanose, rifugiandosi in tane sotterranee, spesso in solitudine o talvolta assieme a tribù di Sauriani. Sono abilissimi nuotatori, corridori instancabili e la loro resistenza e vigoria fisica rivaleggia persino con quella dei Nani. Si dice che i loro occhi gli consentano di vedere perfettamente al buio e sott'acqua. Se possono evitano il fuoco, del quale hanno un timore innato.

La loro indole è crudele e sanguinaria, agiscono spinti dall'istinto assassino che li anima e sono nemici spietati incapaci di chiedere o concedere pietà. In combattimento lottano con gli artigli ed i denti affilatissimi, o più raramente impugnando rozze armi, e si proteggono con vesti di stracci o nel migliore dei casi con scudi e corazze rudimentali.

Movimento:	8 caselle
Attacco:	4 dadi
Difesa:	3 dadi
Corpo:	3
Mente:	1



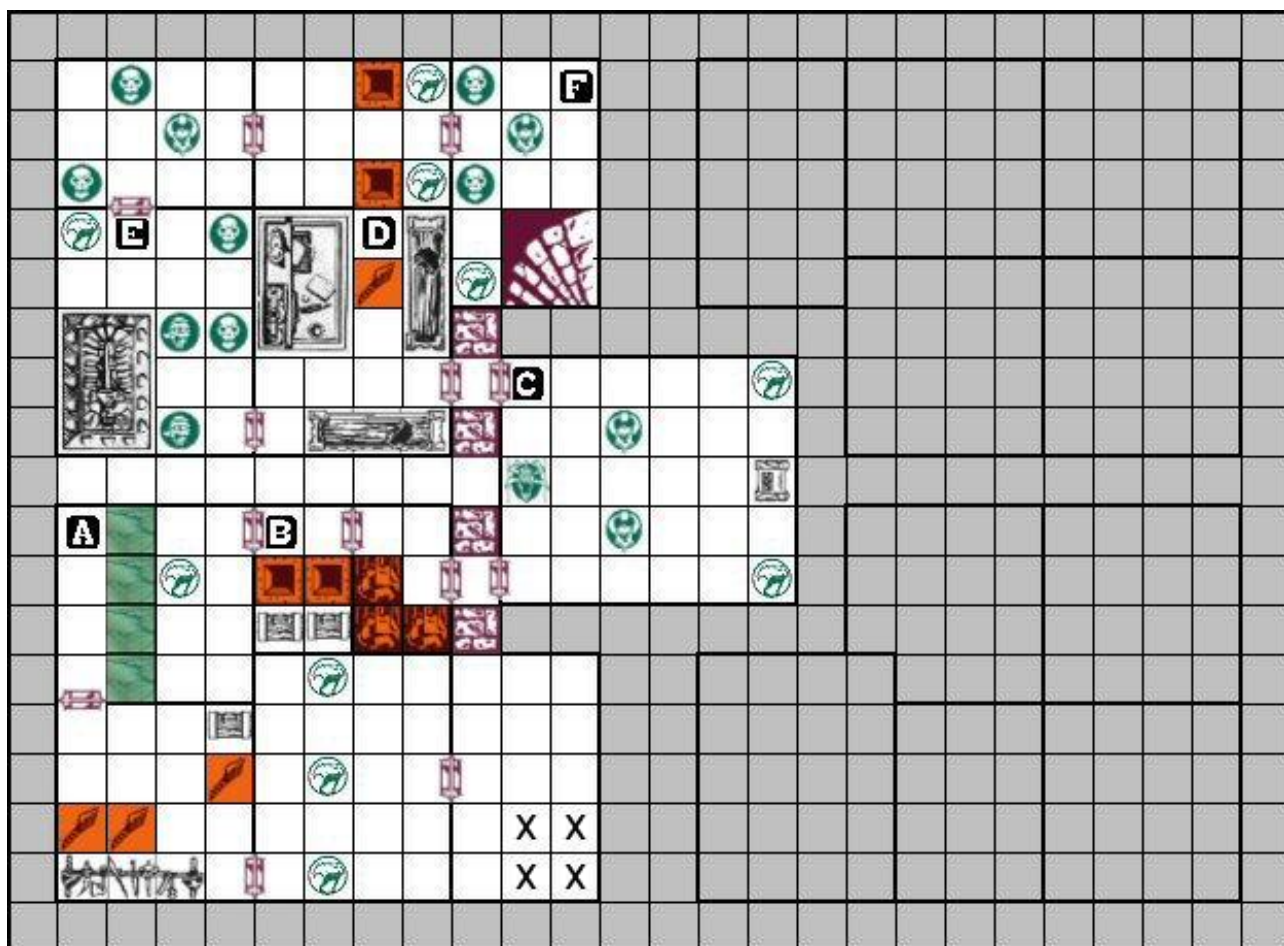
Il Cannello del Fetore

La vostra missione è di penetrare nel labirinto sotterraneo che nasconde il Cannello del Fetore. Una volta giunti al Cannello incantato, usate la magica chiave di osso per aprirlo ed attraversatelo, entrando così nelle zone interne delle Paludi Marcescenti, controllate da Sharzan il Fosco e dalle sue orde.

- A** Nell'armadio ci sono *50 monete d'oro*, nascoste tra vecchi stracci.
- B** Spostando le leve del tavolo di tortura si disattiva la trappola del masso cadente di questa stanza.
- C** Appeso alla rastrelliera c'è uno *Scudo*. Nello scrigno del tesoro ci sono *due Pozioni Rigeneranti* (ognuna cura 4 Punti Corpo quando viene bevuta).
- D** A protezione del Cannello del Fetore c'è una pozza di melma acida. Chi vi entra perde automaticamente 1 Punto Corpo per ogni turno in cui rimane all'interno di una casella di melma. La pozza viene coperta da una lastra di pietra a scorrimento se gli Eroi azionano la leva nella stanza **F**. Per rappresentare il Cannello del Fetore, Morcar deve utilizzare due porte aperte affiancate.
- E** Gli scrigni del tesoro sono protetti da una trappola ad ago avvelenato. Se un Eroe li apre senza prima disattivare la trappola, deve lanciare 1 dado da combattimento: se esce un teschio perde 1 Punto Corpo a causa del veleno. Ogni scrigno contiene *250 monete d'oro*.
- F** Azionando la leva, gli Eroi attivano una lastra di pietra a scorrimento che ricopre la pozza di melma acida nella stanza **D**.

Mostro Errante: Sauriano





Il guardiano di pietra

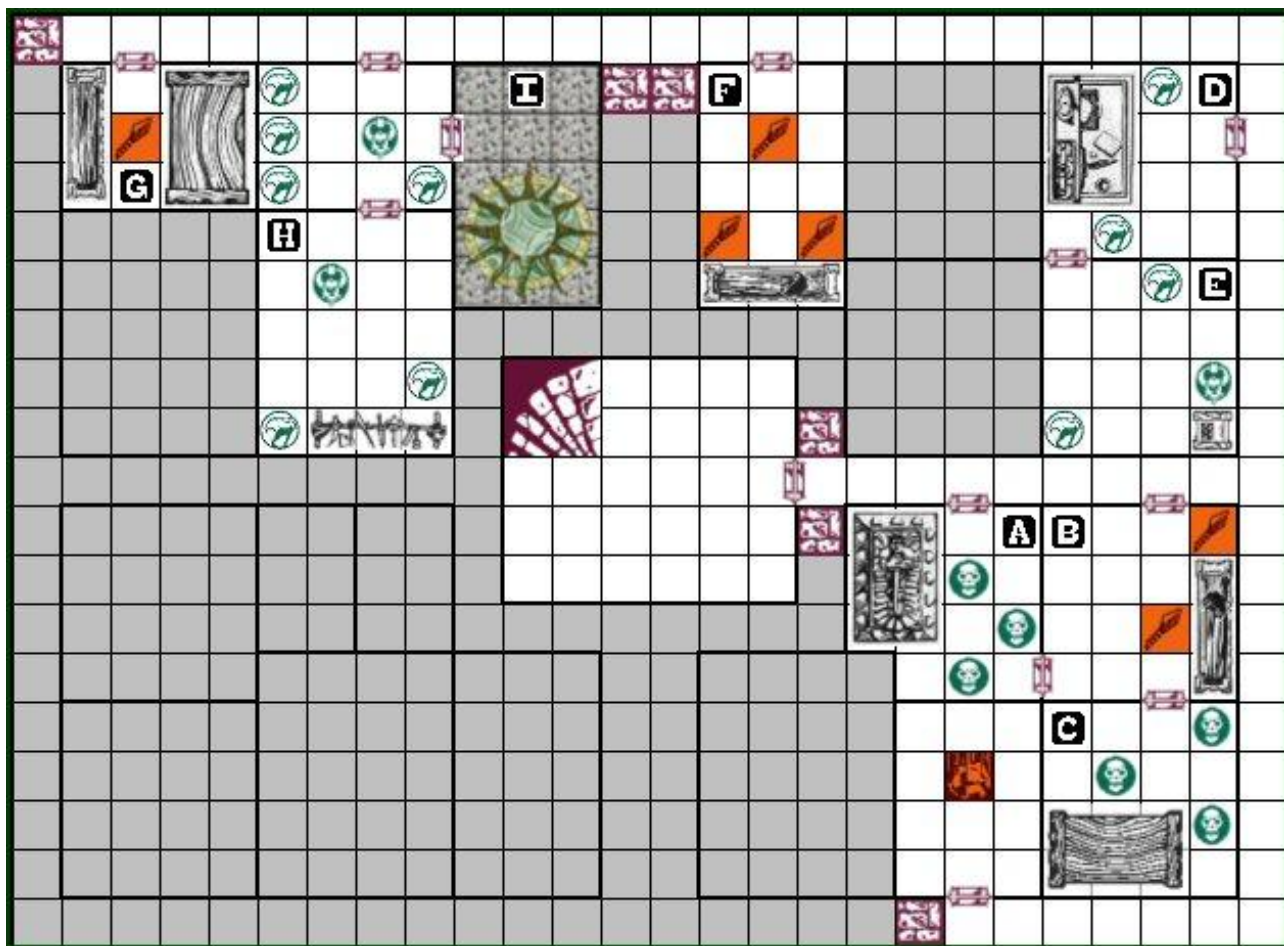
Una volta attraversato il Cancelli del Fetore, dovrete superare il labirinto del guardiano di pietra. Il Caos regna in questi bui corridoi, dove i morti viventi ed i Sauriani pattugliano la via che conduce verso l'interno delle Paludi Marcescenti, e dove si dice che una grande statua si animi di vita propria per scacciare gli intrusi.



Nota: gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle segnate dalla "X".

- A** Chi entra nelle caselle di melma acida perde automaticamente 1 Punto Corpo per ogni turno in cui vi rimane all'interno.
- B** Lo scrigno di sinistra contiene 100 monete d'oro ed una *Pozione Rigenerante* (cura 4 Punti Corpo quando viene bevuta). Lo scrigno di destra contiene una *Pozione Rigenerante* ed una *Pozione Rinforzante* (chi la beve sferza il prossimo attacco lanciando 2 dadi da combattimento addizionali).
- C** In uno scompartimento segreto del trono è nascosto un diamante del valore di 600 monete d'oro.
- D** Sulla scrivania dell'alchimista ci sono due *Pozioni Rigeneranti* ed una *Pozione di Rapidità* (chi la beve raddoppia i dadi lanciati per il movimento nel suo prossimo turno).
- E** Nella tomba c'è un cadavere decomposto che impugna uno *Spadone*.
- F** I gradini conducono al livello successivo del sotterraneo.

Mostro Errante: Scheletro.



Il Pozzo dei Tentacoli

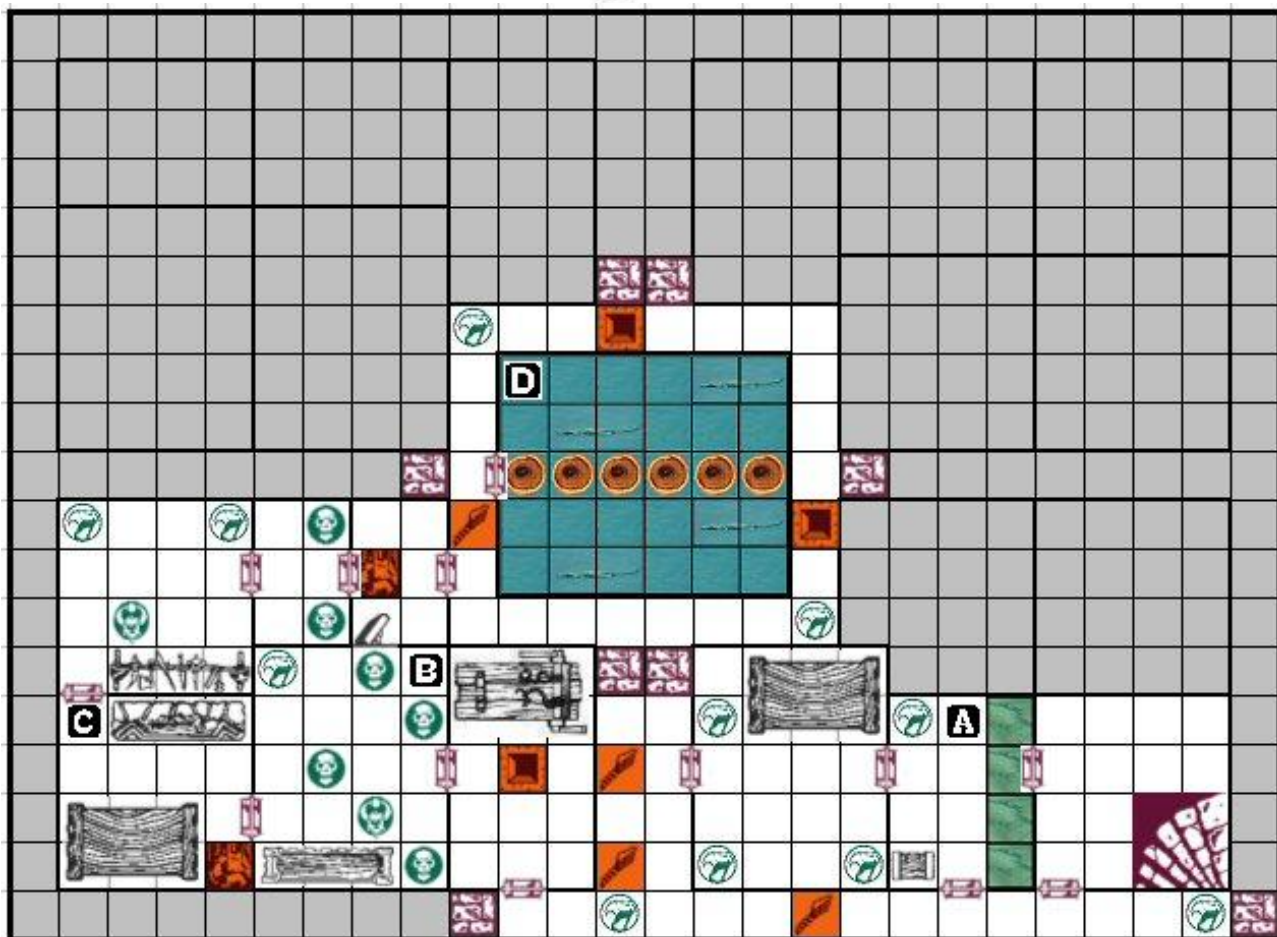
Eroi, il vostro compito è impervio. Dovrete farvi strada tra gli orrori della tana melmosa dei Sauriani per raggiungere un infido santuario del Chaos, un pozzo nero e putrescente che ospita una degenerata creatura tentacolare. Solo uccidendo questo obbrobrio della natura potrete ottenere l'accesso ai reconditi segreti delle Paludi.



- A** Se la tomba viene aperta, una Mummia esce per attaccare gli Eroi.
- B** Nascosta dietro ai volumi della libreria c'è una fiala di *Acqua Benedetta* (elimina un morto vivente).
- C** Sopra il tavolo, tra avanzi di cibo e piatti sporchi, c'è uno *Scudo* incrostato di sporcizia.
- D** In uno dei cassetti della scrivania dell'alchimista c'è una *Pozione Rinforzante* (chi la beve sferza il prossimo attacco lanciando 2 dadi da combattimento addizionali).
- E** In uno scomparto segreto del trono, protetto da una trappola a lancia che colpisce chi ruba il tesoro, c'è un sacchetto di velluto contenente due perle del valore di 110 monete d'oro ognuna.
- F** Nascosta dietro alla libreria, c'è una borsa contenente 150 monete d'oro.
- G** In una borsa da viaggiatore appesa nell'armadio c'è una *Pozione Rigenerante* (cura 4 Punti Corpo quando viene bevuta).
- H** Sulla rastrelliera si trova una *Lancia*.
- I** Per proseguire al livello successivo del sotterraneo, gli Eroi devono sconfiggere la creatura tentacolare del Chaos e calarsi nel pozzo. Ai fini del combattimento, la creatura ha le seguenti statistiche: Movimento: 0 (ma può attaccare tutti coloro che si trovano nella stanza, grazie ai suoi lunghi tentacoli); Attacco: 3 dadi (nello stesso turno può sferrare fino a tre attacchi, anche se mai più di uno contro lo stesso Eroe); Difesa: 6 dadi (per attaccarla gli Eroi devono trovarsi in una delle caselle adiacenti il pozzo); Punti Corpo: 6; Punti Mente: 0.

Mostro Errante: Sauriano.





La covata infernale

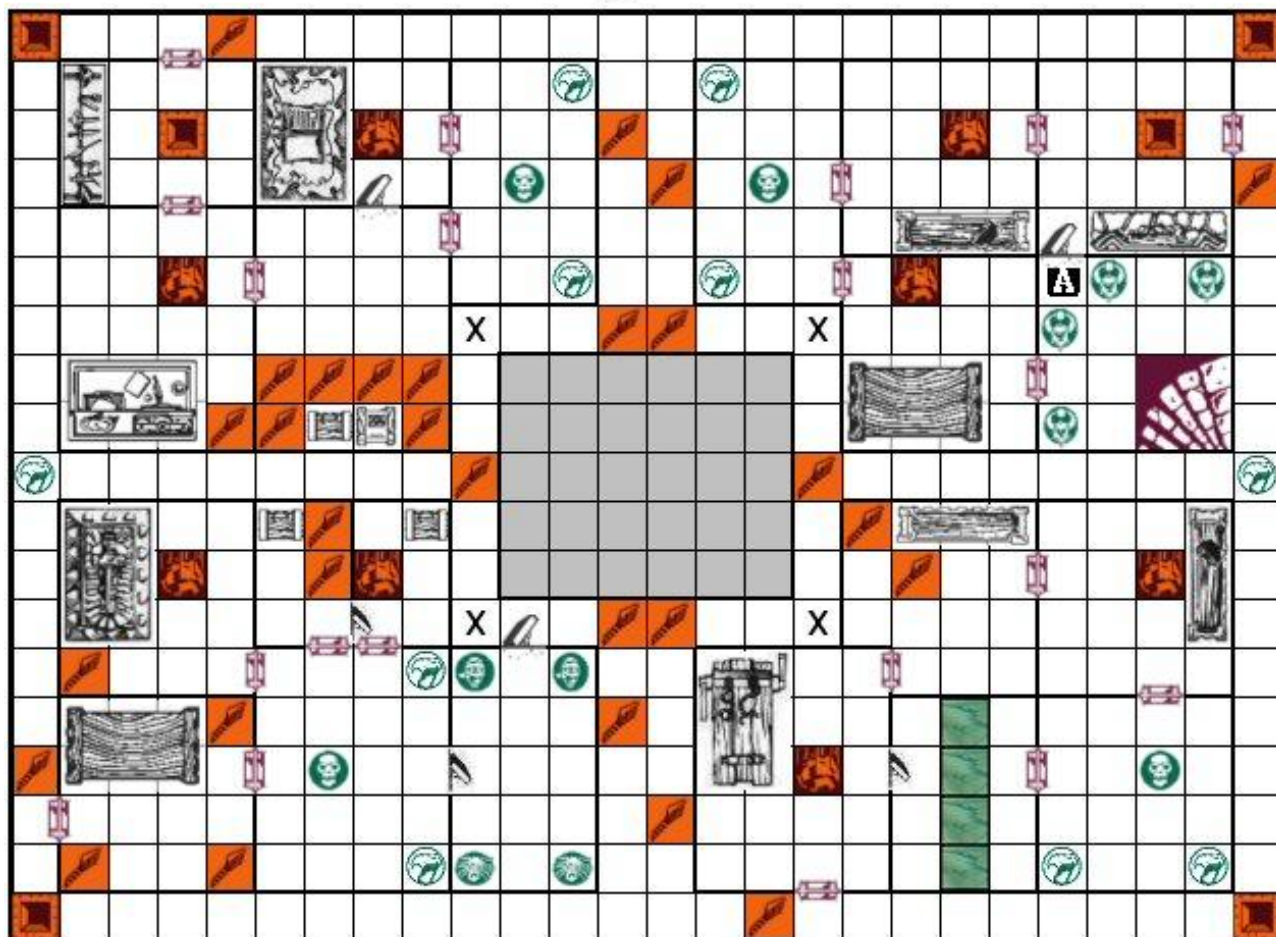
Il compito che vi attende è improbo, miei Eroi. Dovrete penetrare nel cuore della tana dei Sauriani e distruggere le loro uova, per impedire che le malvagie creature si moltiplichino a dismisura.

Fate però attenzione, perchè i Sauriani custodiscono le loro uova in una pozza d'acqua piena di coccodrilli.

- A** Chi entra nelle caselle di melma acida perde automaticamente 1 Punto Corpo per ogni turno in cui vi rimane all'interno. Nello scrigno ci sono 75 monete d'oro.
- B** Il Sauriano in questa stanza è uno Sciamano in grado di lanciare incantesimi. Lo Sciamano ha le seguenti caratteristiche:
Movimento: 10 caselle; Attacco: 2 dadi; Difesa: 2 dadi; Corpo: 2; Mente: 4.
Conosce e può lanciare tutti gli Incantesimi delle Paludi (per la descrizione si vedano le relative carte degli Incantesimi nelle appendici del manuale).
- C** Sotto la cenere ormai fredda nel camino, dietro ad una pietra mobile, c'è una *Pozione Rigenerante* (cura 4 Punti Corpo quando viene bevuta).
- D** In questa fossa dei coccodrilli ci sono le uova dei Sauriani. Gli Eroi devono entrare nella stanza per distruggerle, ma possono muovere soltanto sulle caselle che rappresentano il percorso di tronchi. Solo gli Eroi che si trovano all'interno della stanza possono partecipare alla distruzione delle uova. Ad ogni turno, ogni Eroe compie un normale attacco, per ogni teschio ottenuto con i dadi da combattimento distrugge un gruppo di uova. Occorre ottenere un totale di 12 teschi per poter distruggere tutte le uova e completare con successo l'impresa. Ad ogni turno, ogni Eroe nella stanza viene attaccato da alcuni coccodrilli guardiani e deve lanciare 2 dadi da combattimento: per ogni teschio uscito la vittima subisce automaticamente 1 Punto Corpo di danno.



Mostro Errante: Sauriano.



Il labirinto della morte

Per avvicinarvi a Sharzan, dovreste ora superare le letali insidie del labirinto della morte. I suoi passaggi e le sue stanze sono piene di trappole fatali agli incauti. Nel cuore del sotterraneo troverete l'ingresso ai livelli più profondi del rifugio dello Stregone del Caos, dove si trova il Carro di Fuoco.



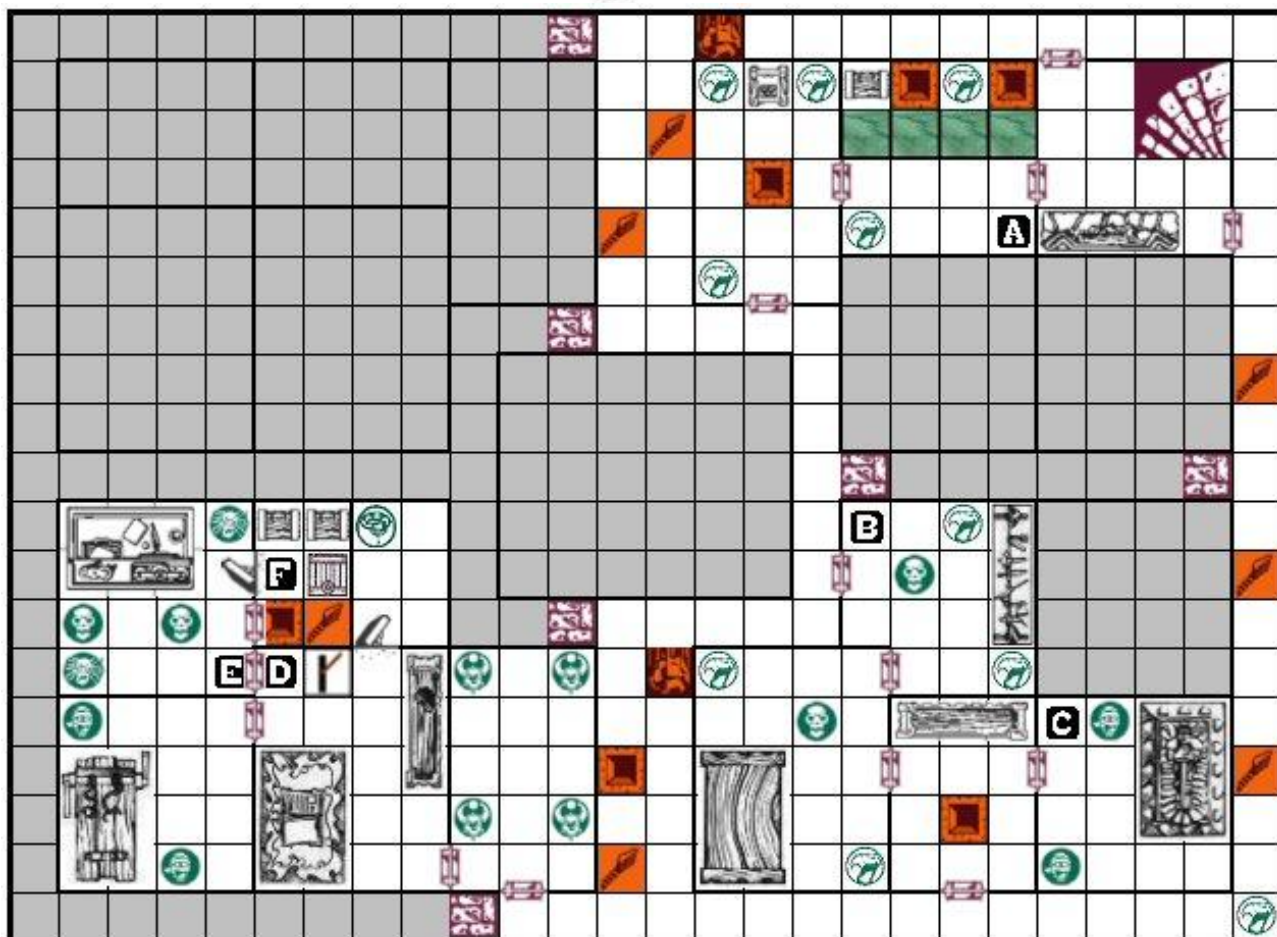
Nota: gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle segnate dalla "X".

A Una volta uccisi tutti i Guerrieri del Caos e raggiunti i gradini, gli Eroi possono scendere al livello successivo del sotterraneo.

Regole particolari: ogni volta che un Eroe ispeziona un mobile o un altro accessorio, deve lanciare 2 dadi per determinare cosa trova. Ogni mobile può essere cercato solo una volta.

Risultato 2 dadi	Oggetto trovato	Effetti speciali
2	Trappola!	Una trappola a lancia colpisce l'Eroe che sta effettuando la ricerca.
3	Allarme	Viene attivato un allarme che richiama immediatamente nella stanza un mostro errante.
4-9	Vuoto	Non viene trovato nulla.
10	Monete d'oro	L'Eroe trova un numero di <i>monete d'oro</i> pari al risultato di 2 dadi, moltiplicato per 10.
11	Elisir	L'Eroe trova una <i>Pozione Rigenerante</i> .
12	Pozione	L'Eroe trova una pozione magica. Lanciare nuovamente un dado per determinarne il tipo: 1-2 <i>Pozione Rinforzante</i> , 3-4 <i>Pozione del Recupero</i> , 5 <i>Pozione di Rapidità</i> , 6 <i>Infuso Eroico</i> .

Mostro Errante: Sauriano.



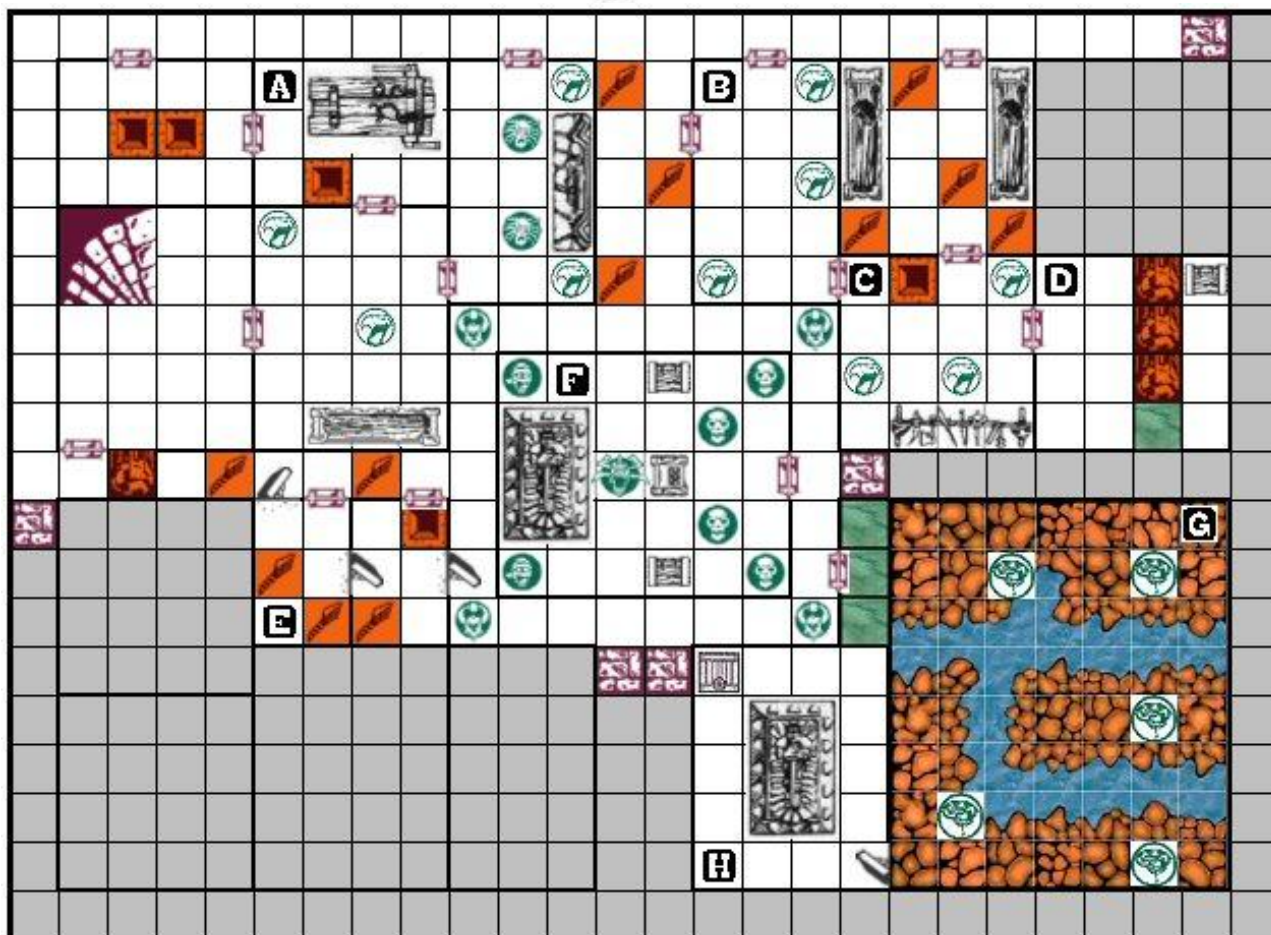
Il laboratorio degli orrori

La vostra missione è di penetrare nel laboratorio di Sharzan e liberarlo dalle creature maligne che ancora lo infestano. E' tra queste mura che lo stregone del Caos ha compiuto molti dei suoi esperimenti blasfemi e distruggendo i suoi strumenti di lavoro infliggerete un duro colpo al potere del malvagio incantatore.



- A** Chi entra nelle caselle di melma acida perde automaticamente 1 Punto Corpo per ogni turno in cui vi rimane all'interno.
Nello scrigno ci sono 75 monete d'oro ed una pozione di *Infuso Eroico* (chi lo beve può sferrare due attacchi invece di uno nel prossimo turno).
- B** Appeso alla rastrelliera c'è un *Elmo*.
- C** Il corredo funebre del cadavere nella tomba ha un valore totale di 270 monete d'oro.
- D** Sul bancone del mago è poggiata la *Bacchetta della Morte* (per le caratteristiche complete, si veda la relativa carta degli Oggetti Magici nelle appendici del manuale).
Tirando la leva, viene aperto il passaggio segreto che apre la cella in cui è rinchiuso l'Orrore Anfibio. Non c'è altro modo di aprire questo passaggio.
- E** Sulla scrivania dell'alchimista sono nascosti l'*Anello di Acciaio* (per le caratteristiche complete, si veda la relativa carta degli Oggetti Magici nelle appendici del manuale) ed una *Pozione Rigenerante* (cura 4 Punti Corpo quando viene bevuta).
- F** In ognuno degli scrigni ci sono 300 monete d'oro in gemme.
La botola conduce al livello successivo del sotterraneo.

Mostro Errante: Sauriano.



La Tomba del Grande Antico

Miei Eroi, per accedere al rifugio di Sharzan dovete trovare la tomba del Grande Antico, che i Sauriani venerano quale loro primo Re. Le leggende tramandate da queste mostruose creature dicono che fosse armato con una spada invincibile ed un giorno tornerà dall'abisso della morte per guidare i Sauriani alla conquista del Mondo intero.



- A** Sul tavolo di tortura c'è un prigioniero morto. Conficcata nel suo cadavere si trova un' *Ascia*.
- B** Uno dei Sauriani in questa stanza è uno Sciamano in grado di lanciare incantesimi. Lo Sciamano ha le seguenti caratteristiche:
Movimento: 10 caselle; Attacco: 2 dadi; Difesa: 2 dadi; Corpo 2; Mente 4.
Conosce e può lanciare tutti gli Incantesimi delle Paludi (per la descrizione si vedano le relative carte degli Incantesimi nelle appendici del manuale).
- C** Uno dei Sauriani in questa stanza è uno Sciamano in grado di lanciare incantesimi. Lo Sciamano ha le seguenti caratteristiche:
Movimento: 10 caselle; Attacco: 2 dadi; Difesa: 2 dadi; Corpo 2; Mente 4.
Conosce e può lanciare tutti gli Incantesimi delle Paludi (per la descrizione si vedano le relative carte degli Incantesimi nelle appendici del manuale).
Sulla rastrelliera è appesa una *Balestra*.
- D** Chi entra nelle caselle di melma acida perde automaticamente 1 Punto Corpo per ogni turno in cui vi rimane all'interno.
Nello scrigno ci sono 2 *Pozioni Rigeneranti* (ognuna cura 4 Punti Corpo quando viene bevuta).
- E** In quest'angolo si trova una *Pozione Rigenerante* poggiata per terra.

F

La tomba in questa stanza è vuota e serve per depistare gli intrusi. La vera tomba del Grande Antico si trova infatti nella stanza segreta **H**.

In ogni scrigno del tesoro ci sono *500 monete d'oro* ed una pozione di *Infuso Eroico* (chi lo beve può sferrare due attacchi invece di uno nel prossimo turno).

G

Questa stanza è la dimora di cinque Orrori Anfibi, posti da Sharzan a protezione del passaggio segreto che conduce alla vera tomba del Grande Antico.

Chi entra nelle caselle di melma acida perde automaticamente 1 Punto Corpo per ogni turno in cui vi rimane all'interno. Per questa ragione, gli Orrori Anfibi non lasciano mai la stanza.

Gli Eroi possono muovere liberamente all'interno della tana, ma se si trovano in una delle caselle che rappresentano l'acqua subiscono alcune penalità al combattimento, a causa delle difficili condizioni di lotta. Ogni Eroe che si trova in una casella in cui è presente l'acqua combatte infatti con un dado da combattimento in meno in Attacco (con un minimo di un dado).

Gli Orrori Anfibi si trovano nel proprio habitat naturale e non subiscono questa penalità offensiva.

H

Questa stanza ospita la vera tomba del Grande Antico e la botola che dà accesso al livello finale del sotterraneo.

Quando tutti gli Eroi lasciano la stanza scendendo attraverso la botola, l'impresa è conclusa con successo.

Se la tomba viene aperta, al suo interno ci sono i resti scheletrici di un gigantesco Sauriano, alto quasi il doppio del normale e con una singolare spada poggiata sul petto. La creatura torna immediatamente in vita e balza all'attacco degli Eroi, brandendo la sua arma. Si tratta della *Flamberga Affilata*, una spada a due mani con la lama ondulata (per le caratteristiche complete, si veda la relativa carta degli Oggetti Magici nelle appendici del manuale).

Usate la miniatura di un Sauriano per rappresentare il Grande Antico, che ha le seguenti caratteristiche:

Movimento: 6 caselle

Attacco: 5 dadi (con la Flamberga Affilata)

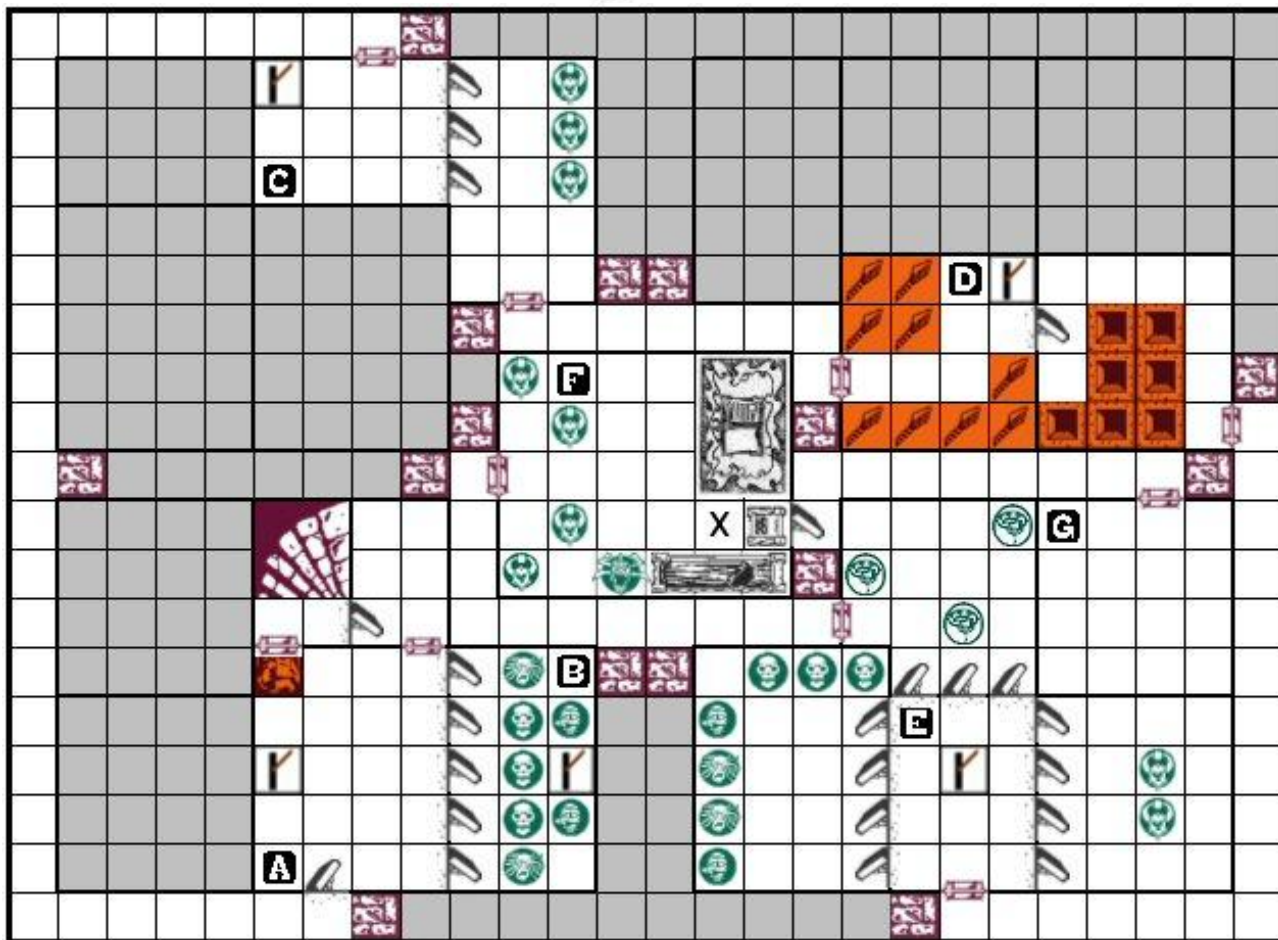
Difesa: 6 dadi

Corpo: 6

Mente: 0

Il Grande Antico ignora gli effetti degli incantesimi che gli vengono lanciati contro se Morcar ottiene un risultato di 4, 5 o 6 lanciando un dado.

Mostro Errante: Sauriano.



Lo scontro finale

Miei Eroi, siete finalmente giunti nel sancta sanctorum del malefico Sharzan. Dovrete affrontare direttamente il seguace del Caos ed eliminarlo, per riportare definitivamente la pace a Colleverde. Ma attenti, perché mille insidie, trabocchetti segreti e guardiani spietati sorvegliano il cammino che porta alla tana del Mago.

- A** Azionando la leva, si aprono tutti i passaggi segreti nella parete opposta, liberando i mostri che attaccano gli Eroi. Questi passaggi non possono venire individuati né aperti in nessun altro modo. Il passaggio segreto che dà sul corridoio non può venire individuato né aperto in alcun modo, se non azionando la leva della stanza **B**.
- B** Solo azionando questa leva è possibile aprire il passaggio segreto della stanza **A** che porta nel corridoio.
- C** Azionando la leva, si aprono tutti i passaggi segreti nella parete opposta, liberando i mostri che attaccano gli Eroi. Questi passaggi non possono venire individuati né aperti in nessun altro modo.
- D** Azionando la leva, si apre il passaggio segreto nella parete opposta. Questo passaggio non può venire individuato né aperto in nessun altro modo.
- E** Azionando la leva, si aprono tutti i passaggi segreti nelle pareti, liberando i mostri che attaccano gli Eroi. Questi passaggi non possono venire individuati né aperti in nessun altro modo.



F

Questa stanza è il sancta sanctorum del malvagio stregone del Caos, Sharzan il Fosco. Usate la miniatura del Mago del Caos per rappresentare Sharzan, che si trova nella casella segnata dalla "X".

I Guerrieri del Caos attaccano immediatamente gli Eroi, mentre il Gargoyle si anima soltanto quando tutti i Guerrieri del Caos vengono uccisi o quando Sharzan rimane con un solo Punto Corpo.

Sharzan il Fosco ha le seguenti caratteristiche:

Movimento: 10 caselle

Attacco: 3 dadi

Difesa: 7 dadi

Corpo: 6

Mente: 8

Conosce e può lanciare tutti gli Incantesimi del Caos (per la descrizione si vedano le relative carte degli Incantesimi nelle appendici del manuale).

NOTA: se Sharzan usa l'incantesimo *Fuga*, riappare in una casella scelta da Morcar all'interno della stanza **G**.

Una volta uccisi (o fatti fuggire) tutti i mostri nella stanza, si apre il passaggio segreto dietro il trono. Non è possibile individuare né aprire in nessun altro modo questo passaggio.

Sul bancone del Mago si trova la chiave che apre la porta della stanza **G**.

Sulla libreria si trova il libro degli incantesimi di Sharzan il Fosco. Contiene perlopiù incantesimi del Caos, negromantici e malvagi, che non possono essere utilizzati dagli Eroi. Ci sono però anche quattro nuovi Incantesimi delle Stelle, che possono essere appresi da un Mago o da un Elfo. Questi incantesimi devono essere inclusi tra quelli che possono essere scelti all'inizio del gioco, pur restando fermi i limiti di conoscenza stabiliti dalle regole. In pratica, d'ora in poi gli Eroi possono scegliere tra cinque gruppi di incantesimi (Acqua, Aria, Fuoco, Stelle e Terra) quali selezionare all'inizio di ogni impresa, ma un gruppo deve rimanere fuori e non può essere scelto da nessuno.

Per la descrizione degli Incantesimi delle Stelle, si vedano le relative carte degli Incantesimi nelle appendici del manuale.

G

La porta di questa stanza può essere aperta solo con la chiave che si trova nella stanza **F**. All'interno della stanza c'è il Carro di Fuoco, la reliquia rubata dai seguaci del Caos alla comunità Hobbit di Colleverde.

Una volta raggiunta questa stanza, gli Eroi hanno compiuto con successo la loro impresa!

Appendice A: scheda Eroe

Hobbit



Tu sei lo Hobbit. Agile e veloce, compensi la bassa statura con la scaltrezza, la tua abilità con l'arco che ti permette di colpire i nemici a distanza, e la tua innata furtività.

Attacco
tira 1 dado da combattimento

Difesa
tira 2 dadi da combattimento

Movimento
tira 2 dadi normali

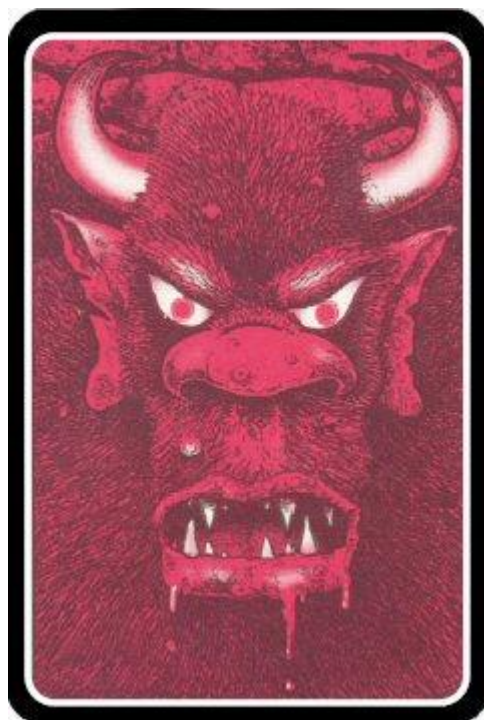
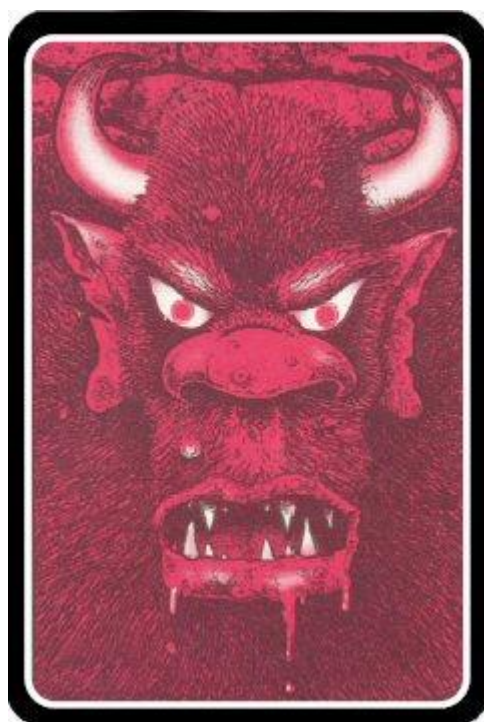
Mente 4
Corpo 6

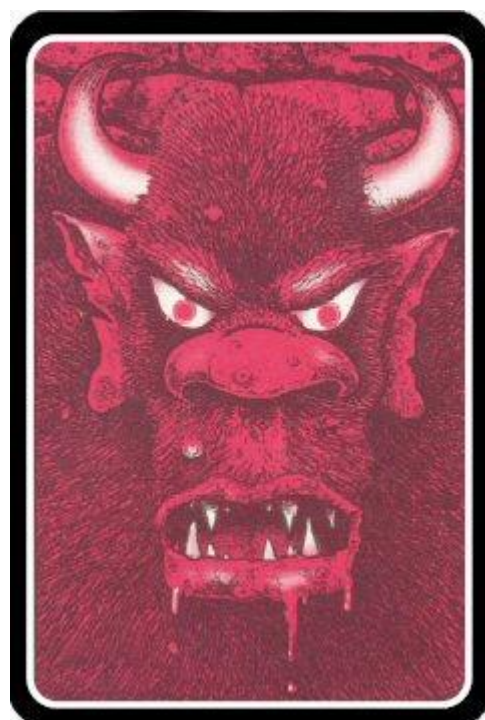
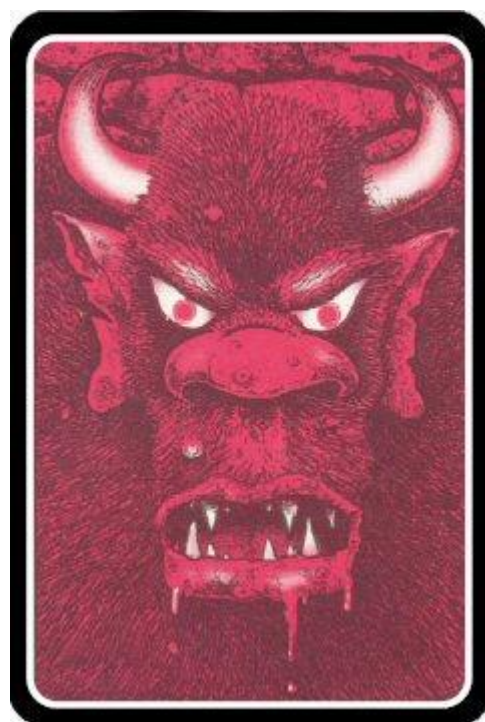


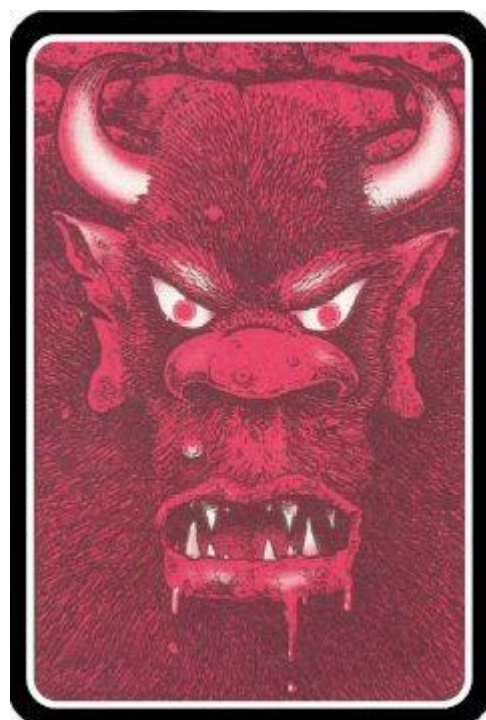
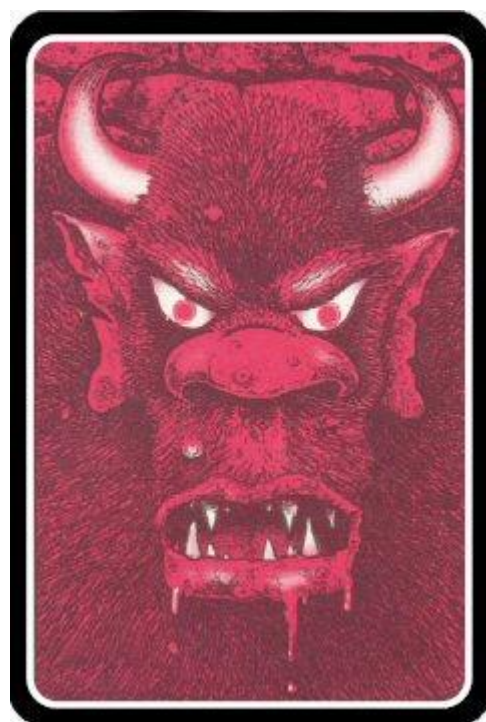


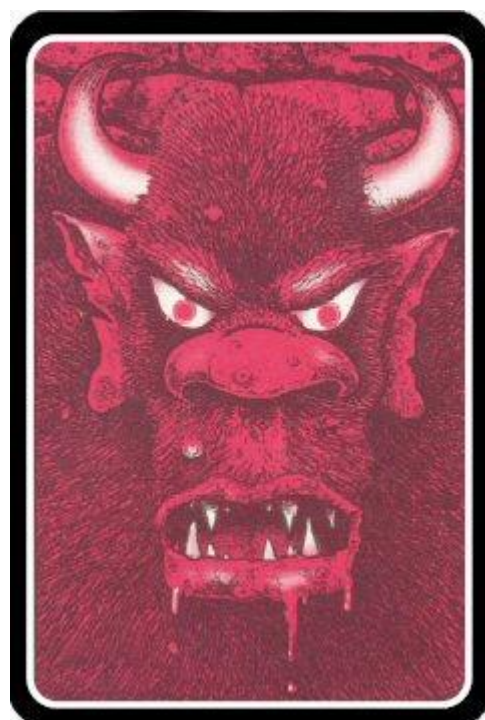
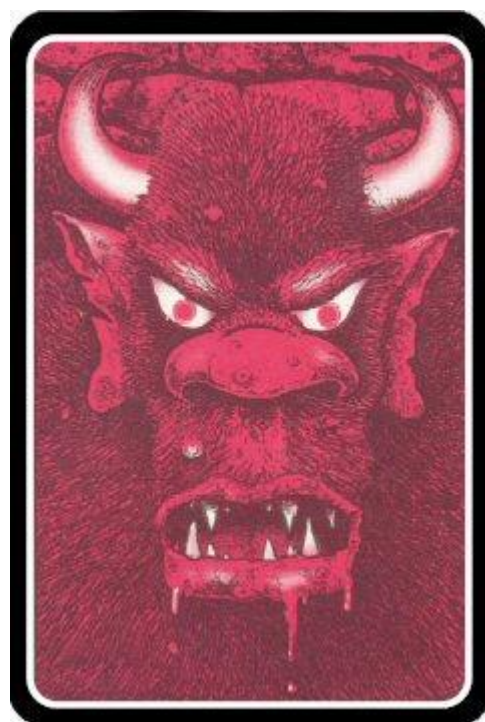
Appendice B: carte dei mostri

Traduzione italiana non ufficiale delle *Monster Card* edizione americana (©1990 Milton Bradley Company)

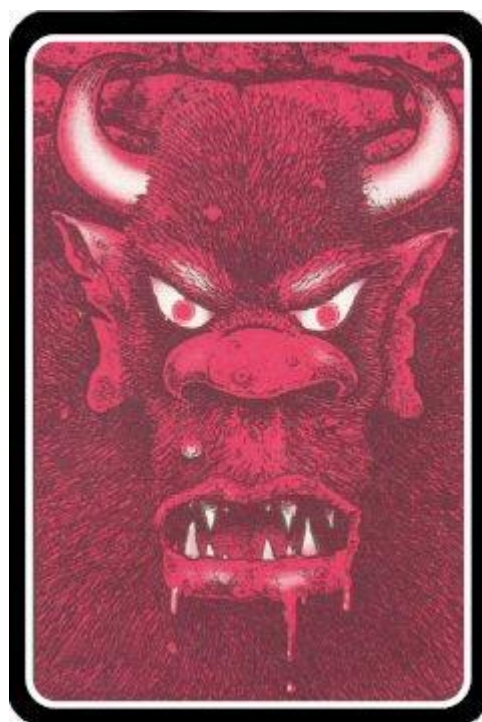
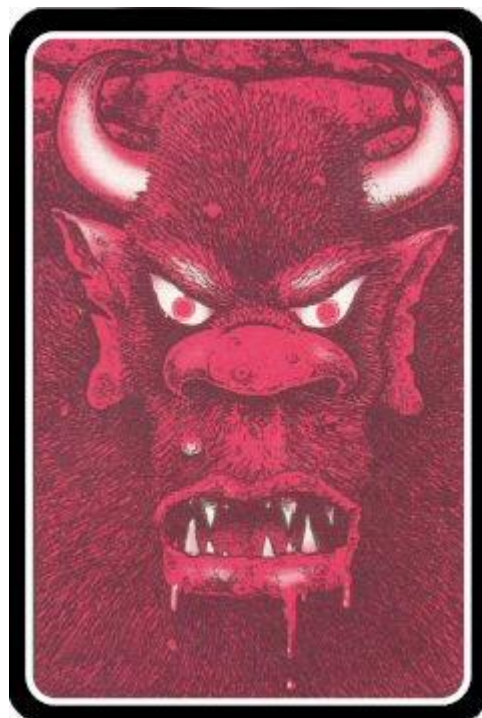








Appendice C: nuovi mostri







Appendice D: Incantesimi del Caos

Traduzione italiana non ufficiale dei *Chaos Spells* edizione americana (©1990 Milton Bradley Company)

Comando



Questo incantesimo fa cadere un Eroe sotto il controllo di Zargon. Può venire spezzato immediatamente o nei turni seguenti, se l'Eroe ottiene un 6 tirando un numero di dadi pari ai suoi Punti Mente. Finchè la magia è attiva, durante il suo turno Morcar può utilizzare l'Eroe come se fosse un mostro.



Evoca Morti Viventi



Questo incantesimo evoca un gruppo di morti viventi che aiutano il lanciatore, circondandolo per proteggerlo.

Lancia un dado:

1 o 2 = 4 Scheletri

3 o 4 = 3 Scheletri, 2 Zombi

5 o 6 = 2 Zombi, 2 Mummie



Evoca Orchi



Questo incantesimo evoca un gruppo di Orchi che aiutano il lanciatore, circondandolo per proteggerlo.

Tira un dado:

1, 2 o 3 = 4 Orchi

5 = 5 Orchi

6 = 6 Orchi



Fuga



Questo incantesimo permette al lanciatore di scomparire e teletrasportarsi istantaneamente in una destinazione segreta, nota solo a Morcar. Questo "rifugio sicuro" è segnato sulla Mappa delle Imprese.



Nube del Caos



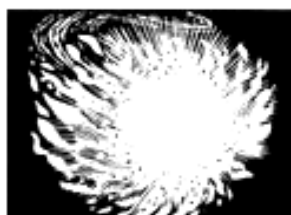
Questo incantesimo paralizza tutti gli Eroi che si trovano nella stessa stanza o corridoio. Le vittime non possono muoversi, attaccare o difendersi. Ogni

Eroe può liberarsi immediatamente o nei turni seguenti, se ottiene un 6 tirando un numero di dadi pari ai suoi Punti Mente.



Incantesimo del Caos

Palla di Fuoco



Questo incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Eroe.

Infligge alla vittima 2 Punti Corpo di danno. L'Eroe deve lanciare due dadi. Per ogni risultato di 5 o 6, il danno subito viene ridotto di 1 punto.



Incantesimo del Caos

Paura



Questo incantesimo terrorizza un Eroe, riducendo ad uno il numero di dadi da combattimento lanciati per attaccare. L'incantesimo può venire spezzato immediatamente o nei turni seguenti, se l'Eroe ottiene un 6 tirando un numero di dadi pari ai suoi Punti Mente.



Incantesimo del Caos

Ruggine



Questo incantesimo logora irrimediabilmente una spada o un elmo di metallo, rendendolo talmente sottile, fragile ed usurato al punto da risultare inutilizzabile.

Non ha effetto contro gli Artefatti.



Incantesimo del Caos

Scarica di Fulmini



Questo incantesimo può essere lanciato in direzione orizzontale, verticale o diagonale. La scarica viaggia in linea retta finché non colpisce un muro o una porta chiusa. I fulmini infliggono 2 Punti Corpo di danno a tutti gli Eroi e mostri che si trovano sul loro percorso.



Incantesimo del Caos

Sonno



Questo incantesimo fa cadere un Eroe in un sonno profondo. La vittima non può muoversi, attaccare o difendersi.

L'incantesimo può venire spezzato immediatamente o nei turni seguenti, se l'Eroe ottiene un 6 tirando un numero di dadi pari ai suoi Punti Mente.



Incantesimo del Caos

Tempesta di Fuoco



Questo incantesimo crea una tempesta di fuoco in una stanza, infliggendo 3 Punti Corpo di danno a tutti gli Eroi ed i mostri al suo interno, eccetto il lanciatore. Ogni vittima lancia due dadi. Per ogni risultato di 5 o 6, il danno subito viene ridotto di 1 punto. Non può essere usato nei corridoi.



Incantesimo del Caos

Turbine Tempestoso



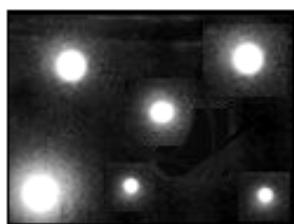
Questo incantesimo crea una piccola tromba d'aria che avvolge un Eroe a scelta del lanciatore. La vittima deve perdere il suo prossimo turno.



Incantesimo del Caos

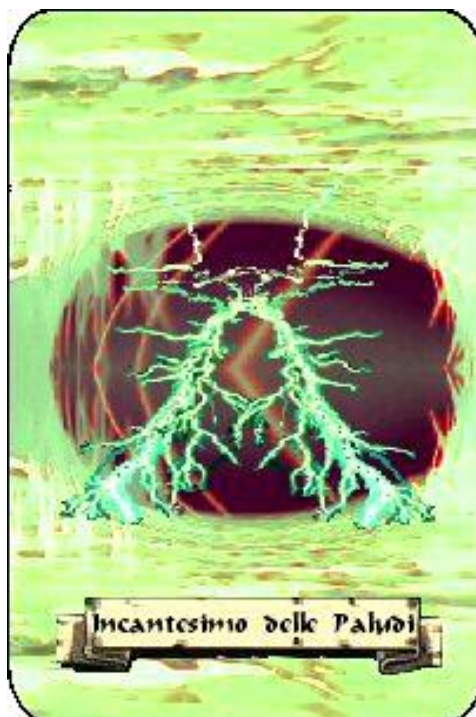
Appendice E: Incantesimi delle Paludi

Fuochi Fatui



Questo incantesimo crea l'illusione di alcun fuochi fatui che circondano il lanciatore, disturbando gli attacchi diretti contro di lui.

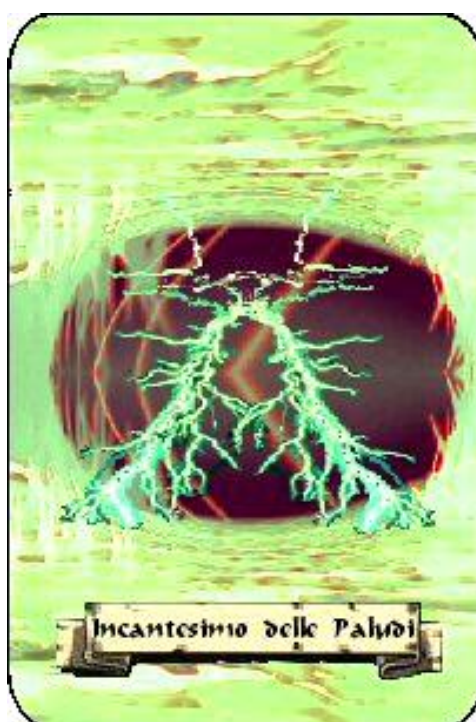
Tutti gli Eroi lanciano 1 dado in meno per attaccare il mostro. La magia dura per un numero di turni pari ai Punti Mente del lanciatore.



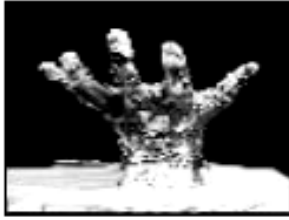
Gas degli Acquitrini



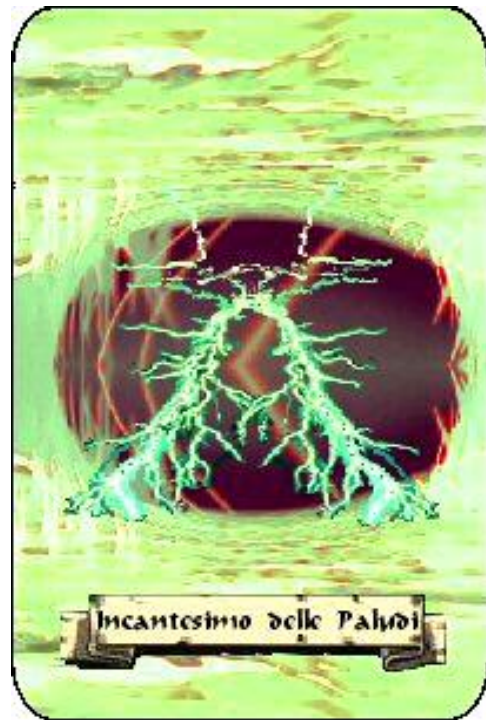
Questo incantesimo riempie una stanza di un gas malsano che intossica tutti gli Eroi ed i mostri, eccetto i Sauriani e gli Orrori Anfibi. Ogni vittima perde il prossimo turno e deve lanciare 2 dadi, perdendo 1 Punto Corpo per ogni teschio uscito. Non può essere usato nei corridoi.



Sabbie Mobili



Questo incantesimo deve essere lanciato contro un Eroe e trasforma il terreno sotto i suoi piedi in sabbie mobili, che cominciano ad inghiottirlo. La vittima non può muoversi, attaccare o difendersi finchè non si libera, lanciando il dado al proprio turno ed ottenendo un risultato di 5 o 6.



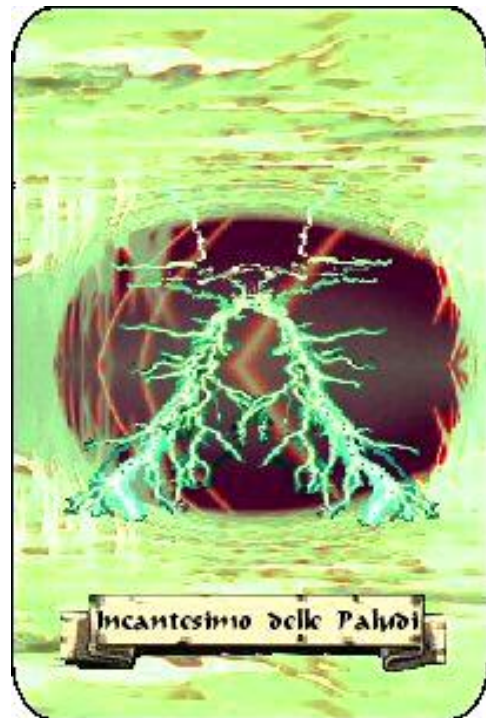
Incantesimo delle Paludi

Veleno



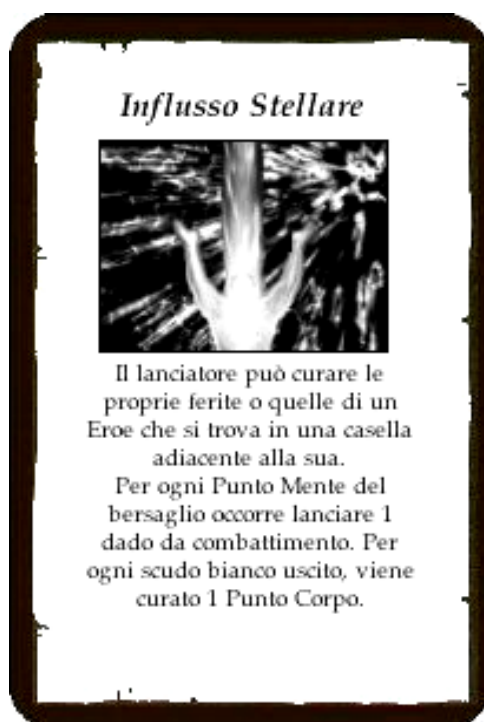
Questo incantesimo permette al lanciatore di avvelenare la vittima con il prossimo attacco andato a segno.

Il veleno causa 2 Punti Corpo addizionali di danno al primo Eroe che viene colpito dopo che l'incantesimo è stato lanciato. La magia termina dopo che un Eroe viene ferito dal lanciatore.



Incantesimo delle Paludi

Appendice F: Incantesimi delle Stelle



Polvere di Stelle



Circonda il lanciatore con un'aura incantata, che gli conferisce 1 dado da combattimento supplementare in Difesa contro tutti gli attacchi sferrati contro di lui nei prossimi 2 turni.



Incantesimo delle Stelle

Stella Cadente



Infligge 1 Punto Corpo di danno ad un bersaglio adiacente o entro la linea di vista del lanciatore.
La vittima può difendersi lanciando 2 dadi di combattimento.

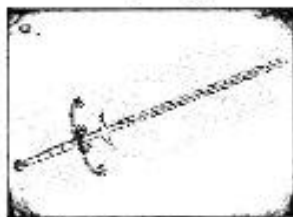


Incantesimo delle Stelle

Appendice G: carte oggetti magici



Flamberga Affilata



La Flamberga è uno spadone con la lama ondulata e permette di lanciare 5 dadi di combattimento in Attacco. Non può essere usata dal Mago e dallo Hobbit.

ARMA



Spadone della Furia



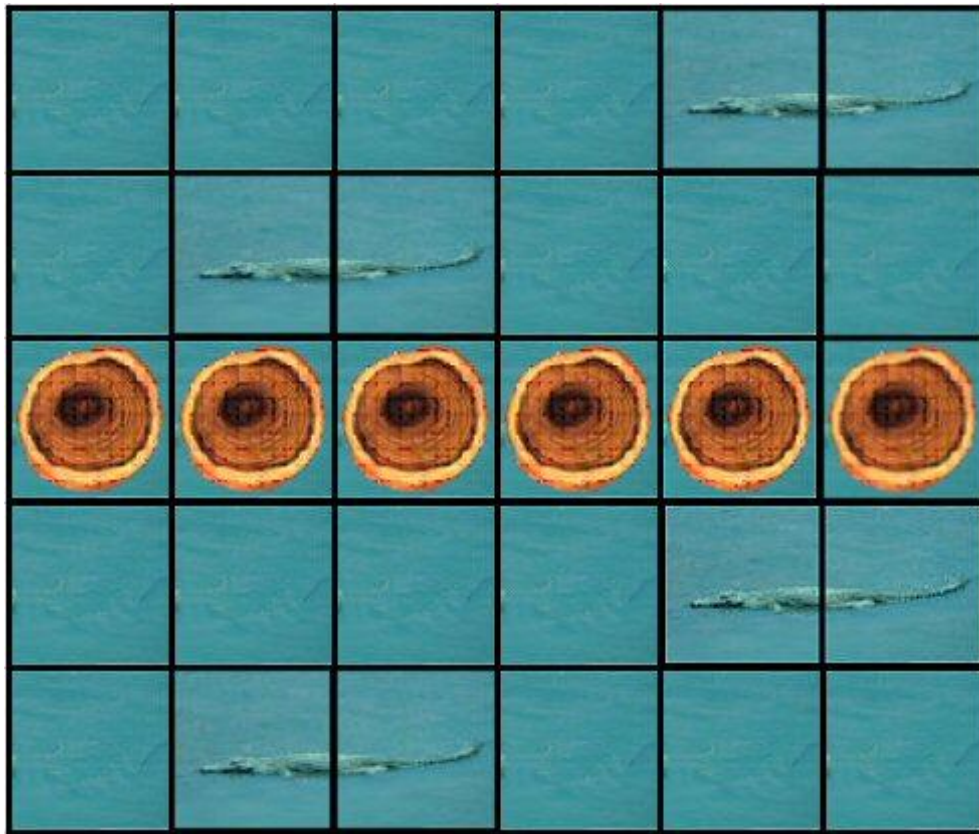
Lo Spadone della Furia aumenta di 3 dadi da combattimento il valore di Attacco di chi lo impugna, ma riduce di 1 dado da combattimento il valore di Difesa (con un minimo di 1 dado). Non può essere usato dal Mago e dallo Hobbit.

ARMA



Appendice H: nuove tessere

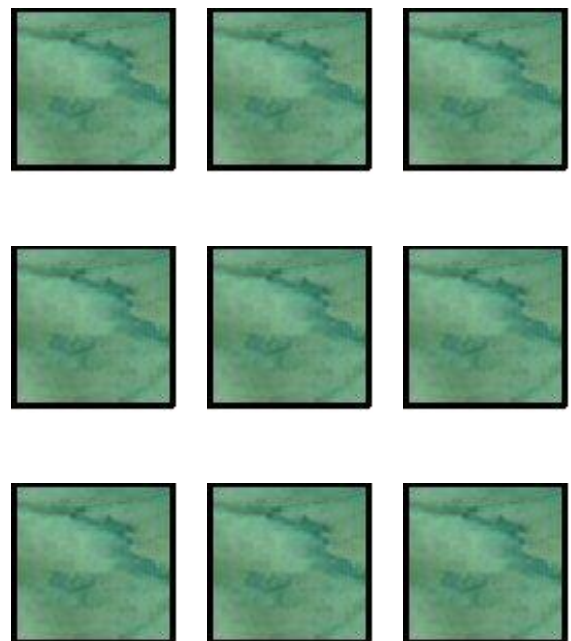
Fossa dei coccodrilli



Pozzo con tentacoli

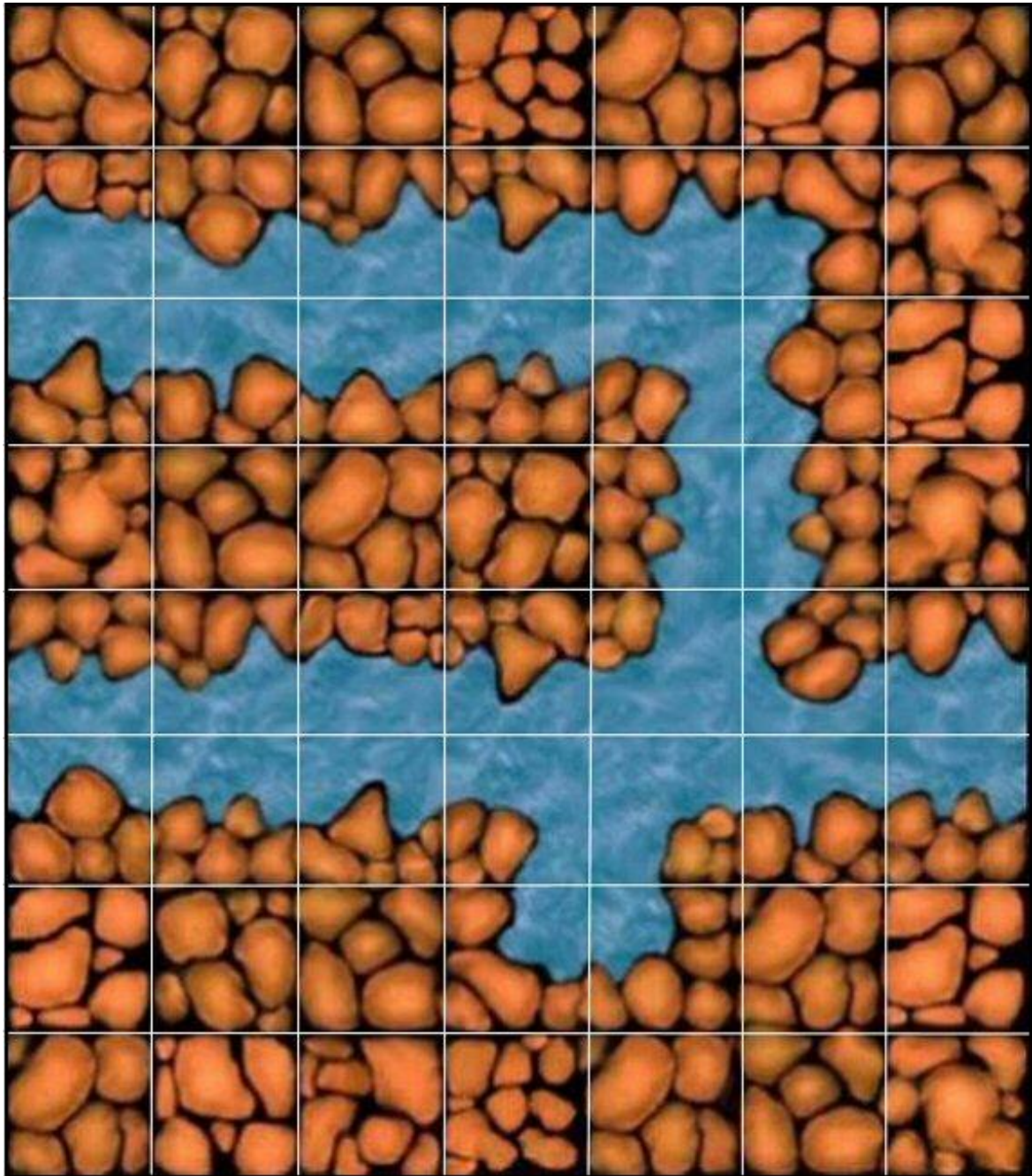


Melma acida



Tana degli Orrori Anfibi

© Michael Hutchings



Consigli per la stampa

E' importante innanzitutto ricordare che per la stampa di nuove tessere, schede, carte e segnalini è sufficiente una normale stampante a colori. Prima di procedere alla stampa, occorre selezionare una qualità di stampa normale o superiore.

Si può utilizzare una carta di qualità standard e di colore bianco, anche se è consigliabile procurarsi della carta di grammatura leggermente superiore al normale, per ottenere una stampa migliore senza rischiare di danneggiare la stampante con fogli di cartoncino troppo spesso.

I colori che appaiono sullo schermo del computer hanno spesso un aspetto leggermente differente quando vengono stampati. In particolare, anche a seconda della qualità di stampa selezionata ed al tipo di carta utilizzata, nonché della definizione della stampante, si tende ad avere un appiattimento delle sfumature ed ombreggiature, oltre ad ottenere colori leggermente più scuri sulla carta rispetto al video.

NOTA: le dimensioni impostate in questo manuale sono quelle standard di carte e tessere, si raccomanda quindi di non variarle, in modo tale da ottenere materiale pienamente compatibile con quello della versione originale di *Heroquest*.

Stampa delle tessere

Una volta stampate le tessere su carta normale, occorre ritagliarle ed incollarle su un cartoncino piuttosto spesso, in modo da avere un supporto resistente, che può essere utilizzato più volte senza paura di rovinarlo.

Si consiglia anche la plastificazione delle tessere, per ottenere un elemento di gioco praticamente indistruttibile.

Stampa delle carte

Le nuove carte dovrebbero venire stampate su carta di grammatura superiore al normale, e quindi vanno plastificate per evitare che si danneggino durante il gioco.

Infatti, l'usura maggiore si presenta proprio per questo tipo di componenti, che vengono utilizzati frequentemente nel corso del gioco. Ciò è vero per tutti i tipi di carte: Mostri, Incantesimi, Oggetti Magici e via dicendo.

Stampa delle schede

La stampa delle schede degli Eroi segue le stesse regole di quella delle tessere, ma si raccomanda la plastificazione della nuova scheda, in quanto soggetta a molta usura a causa del grande utilizzo.

Stampa dei segnalini

Per segnalini si intendono le miniature in carta che rappresentano i nuovi Eroi e Mostri.

La stampa di questi elementi va effettuata su carta di grammatura superiore allo standard, per assicurarne una buona tenuta. Si procede quindi a ritagliare il segnalino lungo le linee esterne ed a piegarlo lungo quelle interne, incollando la base per ottenere una vera e propria miniatura di carta che può essere utilizzata al posto di quelle in plastica.

Naturalmente, molte ditte specializzate forniscono miniature in plastica o metallo che possono essere acquistate per rimpiazzare i suddetti segnalini e rappresentare i nuovi Eroi e Mostri.

Note finali

La plastificazione degli elementi stampati è sempre consigliata per far sì che durino praticamente in eterno e non si rovinino durante il gioco. Questa operazione è indispensabile per le nuove carte e raccomandata per tutti gli altri elementi, eccezion fatta per i segnalini (che non possono essere assemblati se vengono plastificati).

In alternativa, alcuni preferiscono stampare il nuovo materiale su fogli adesivi che vengono quindi incollati ai supporti di cartoncino. Questa tecnica è particolarmente valida soprattutto per le nuove tessere, ma richiede un maggior livello di attenzione durante il gioco, per cui è consigliato sempre plastificare i nuovi elementi. Questo metodo va evitato nella stampa dei segnalini, che tendono a staccarsi e rovinarsi molto in fretta.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

L'autore di questo manuale non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. L'autore si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

L'autore ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il creatore e compilatore del presente manuale "Il Carro di Fuoco".

Il copyright di questo manuale inedito è di Gianmatteo Tonci. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, come indicato alla pagina relativa, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore del manuale. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Il Carro di Fuoco" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Il Carro di Fuoco" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Hero Quest è un marchio registrato della *Milton Bradley Company*, pubblicato in Italia dalla *MB Italy S.r.l.*, ed il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale Hero Quest ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



IL CARRO DI FUOCO

Aiutati da un nuovo Eroe, l'agile e coraggioso Hobbit, i fedeli seguaci di Mentor devono addentrarsi nelle fetide profondità' delle oscure Paludi Marcescenti per porre fine alla minaccia di un malvagio Stregone del Caos e dei suoi perfidi servitori, gli scagliosi rettili noti agli uomini come Sauriani.

Il Carro di Fuoco contiene dieci pericolose imprese, legate tra loro per formare una campagna contro le forze del Caos.

Nel manuale ci sono inoltre nuovi elementi di gioco, a colori e pronti per essere stampati, compreso un insolito Eroe, statistiche migliorate per i Mostri, nuove creature, la traduzione degli Incantesimi del Caos, due inediti gruppi di Incantesimi, portentosi oggetti magici e tessere uniche per il tabellone di gioco.

