

# HERO QUEST

## Il Labirinto del Minotauro

di Gianmatteo Tonci



CHIMERA E

# Il Labirinto del Minotauro

Una campagna di imprese epiche per



## Autore:

Gianmatteo Tonci

[tosattearp@yahoo.it](mailto:tosattearp@yahoo.it)

## Illustrazione di copertina:

ractapopulous & geralt

## Mappe delle imprese, nuove tessere, carte e segnalini:

Gianmatteo Tonci

*Impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.*

---

Copyright © 2019 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHQ11 – 1ª Edizione – Gennaio 2019

**I**o sono Mentor, guardiano del Loretomo, e ho nuovamente bisogno del vostro aiuto. Gli stregoni di Morcar, Signore del Chaos, hanno utilizzato le potenti energie dei flussi magici per indurre delle terribili mutazioni in quelli che un tempo erano uomini, con lo scopo di creare nuovi soldati per le orde adunate sotto lo Stendardo Nero. Si dice che alla fine, dopo innumerevoli fallimenti, uno dei maghi del chaos sia riuscito nel suo intento, ricreando grazie alle oscure energie magiche un blasfemo incrocio tra un uomo e un toro: un terrificante Minotauro.

**Q**ueste bestie truci sono note per l'efferatezza e la sete di sangue, ma finora il loro impiego tra le truppe di Morcar era stato limitato dallo scarso numero. Si tratta di orrendi ibridi con la testa di toro e il corpo di un uomo possente, con grandi corna e zoccoli taurini. In natura ne esistono poche tribù, che vivono quasi tutte in territori desolati e lontani dai regni degli uomini. Grazie alla magia del chaos, ora le armate di Morcar potranno invece schierare orde di questi mostri feroci, mettendo nuovamente in pericolo la sicurezza dell'Impero e dei suoi abitanti.

**N**i ho convocati qui, miei fidati e coraggiosi Eroi, perché l'ora è grave e nubi minacciose si addensano sul futuro di tutti i popoli civilizzati. Già da tempo il marchio del Chaos è arrivato persino nelle più sicure delle nostre regioni, con il flagello dei mutanti che si nascondono tra noi e immolano vittime innocenti sugli altari nascosti consacrati ai loro dei oscuri e blasfemi. Eppure tutti gli orrori e le nefandezze dei figli del Chaos sono nulla se paragonate a quelle compiute dai Minotauri. Una loro invasione su larga scala porterebbe alla fine della pace nell'Impero.

**T**ra tutti i corrotti Uomini Bestia, creature generate dai poteri mutageni del Chaos, i Minotauri sono forse i più aberranti. Immaginatevi una imponente e poderosa creatura mostruosa dalla testa di toro innestata su un corpo che un tempo era umano, animata solo dalla frenesia di uccidere e smembrare. Queste creature sono più alte e vigorose degli uomini, più forti e gagliarde dei nani e più crudeli e spietate di qualsiasi altro mutante del Chaos. In battaglia possono sventare un nemico con le possenti corna, schiacciarlo sotto gli zoccoli o ridurlo in poltiglia a mani nude.

**L**e nostre spie, a costo della loro vita, hanno scoperto il nascondiglio del Mago del Chaos che ha creato il Minotauro. Solo lui conosce la formula arcana per indurre la trasformazione da uomo in bestia, e dovete fermarlo prima che possa perfezionarla. Tocca a voi, miei Eroi, penetrare nel terribile labirinto imbrattato dal sangue di innumerevoli vittime innocenti, dove si cela una terribile conoscenza, custodita da un feroce guardiano metà uomo e metà bestia. Dovete assolutamente porre fine a questa minaccia in nome dell'Impero, sconfiggendo il terribile Minotauro e il suo creatore!

# Regole particolari di gioco

Quella che state leggendo è una campagna per HeroQuest, formata da sette imprese collegate tra loro e da giocarsi nell'ordine cronologico presentato, che catapulteranno gli Eroi nel tetro labirinto del Minotauro, dove si nasconde il laboratorio del Mago del Caos Ghashran, creatore della bestia mezzo toro e mezzo uomo. Ma tra i tetri corridoi e le stanze paurose si aggirano legioni di creature mutate dal Caos che un tempo erano uomini, che bramano soltanto di cibarsi del sangue e della carne degli sventurati che gli capitano a tiro.

Le imprese in questo libro sono riservate agli Eroi con una certa esperienza, che abbiano completato con successo almeno alcune delle missioni contenute nel Libro delle Imprese della scatola di HeroQuest. Personaggi meno potenti potrebbero andare incontro a una dipartita violenta e crudele per mano dei terribili avversari presentati in questa campagna. È fortemente consigliato l'utilizzo del nuovo Eroe presentato nel volume.

Ci sono alcune innovazioni presentate nel manuale, alcune già presenti nell'edizione americana di HeroQuest e non incluse nella versione italiana, altre nuove di zecca. Nel seguito del volume troverete infatti, oltre alle imprese, la descrizione di alcuni mostri, un Eroe particolarmente indicato per la campagna (e fortemente consigliato ai giocatori), le carte degli Incantesimi del Caos (tradotti dall'edizione 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 e utilizzate proprio come quelle della versione base.

Un'ulteriore novità è quella delle statistiche dei mostri, che ora hanno dei Punti Corpo variabili (mutuati dall'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!

È importante ricordare che tutte le imprese sono collegate tra loro, ma gli Eroi recuperano tutti i Punti Corpo, i Punti Mente e gli incantesimi tra un'impresa e l'altra. Le Pozioni Magiche che vengono trovate nel corso di un'impresa possono essere conservate e adoperate solo durante la campagna in cui vengono scoperte e non possono essere custodite dagli Eroi per le missioni future, mentre le pozioni che sono rinvenute tra le carte del tesoro vanno consumate nel corso dell'impresa in cui vengono pescate, oppure dovranno essere scartate.

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 tra gli oscuri passaggi infestati dalle creature del Caos...

Non rimane che augurare buona fortuna ai coraggiosi che tenteranno di cancellare per sempre dalla faccia della terra la minaccia del Minotauro. Possa la loro spada colpire con fermezza, la loro magia sconfiggere i mutanti del Caos e il loro coraggio resistere agli orrori che stanno in agguato ne... Il Labirinto del Minotauro!

*(Nota: Una prima versione di questo Libro delle Imprese, che è stato qui largamente rivisto e ampliato con nuove imprese e altro materiale aggiuntivo, è stata pubblicata nel numero 33 del febbraio 2011 della rivista [DM Magazine](#).)*



# Il Cacciatore di Streghe

Il Cacciatore di Streghe è un nuovo Eroe appositamente studiato per questa avventura. Nessuno è più adatto di lui per mettersi in caccia delle creature mutate dal Caos, visto che il suo fanatismo assoluto lo ha spinto a dedicarsi anima e corpo all'estirpare la minaccia delle forze del Caos dal mondo civilizzato, in qualunque forma si presentino e dovunque si manifestino.

<b>Attacco:</b>	2 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	5
<b>Difesa:</b>	3 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	5
<b>Movimento:</b>	2 dadi normali		

## Regole speciali:

1. Quando il Cacciatore di Streghe ottiene soltanto teschi lanciando i dadi da combattimento in Attacco, infligge un Punto Corpo addizionale di danno al nemico contro cui sta combattendo.
2. Il Cacciatore di Streghe è talmente fanatico e determinato da non subire gli effetti della paura, del terrore e del controllo mentale (anche se causati da abilità dei mostri o da incantesimi).

# I figli del Caos

Gli avversari che si opporranno agli Eroi in questo Libro delle Imprese sono servitori del Caos e portano l'orrido marchio della mutazione sui propri corpi e nel profondo delle loro anime oscure. Tutte le creature che infestano i sotterranei sono state create appositamente per questa campagna, e anche i Guerrieri del Caos hanno infatti delle mutazioni che li rendono unici e imprevedibili.



## Mutante del Caos

Nati con deformità fisiche o alterazioni mentali, questi uomini sono stati abbandonati alla morte nelle foreste e nei territori selvaggi. Adottati e salvati da altri Mutanti, sono cresciuti portando su di loro il marchio evidente del Caos, di cui sono servitori indefessi.

<b>Attacco:</b>	2 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	1
<b>Difesa:</b>	2 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	1
<b>Movimento:</b>	8 caselle		

Per rappresentare i Mutanti del Caos, utilizza i segnalini che trovi in allegato a questo Libro delle Imprese.



## Prescelto del Caos

Uomini che hanno scelto di votarsi ai poteri del Caos, i Prescelti si sono sottoposti a terribili rituali segreti nella speranza di ricevere la "benedizione" del Caos, sottoforma di orribili mutazioni. Sono avversari spietati e temibili, bramosi soltanto di uccidere in nome dei loro dèi oscuri.

<b>Attacco:</b>	3 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	2
<b>Difesa:</b>	2 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	2
<b>Movimento:</b>	10 caselle		

Per rappresentare i Prescelti del Caos, utilizza i segnalini che trovi in allegato a questo Libro delle Imprese.



## Elettore del Caos

Solo pochi uomini hanno il privilegio di diventare Eletti del Caos, figli prediletti delle forze oscure e loro emissari fidati. Questi guerrieri sono letali in combattimento e non mostrano alcuna pietà per il nemico, perché sono a pronti a tutto pur di assolvere ai compiti assegnatigli.

<b>Attacco:</b>	3 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	3
<b>Difesa:</b>	4 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	2
<b>Movimento:</b>	10 caselle		

Per rappresentare gli Eletti del Caos, utilizza i segnalini che trovi in allegato a questo Libro delle Imprese.



## Guerriero del Caos

Sono degli uomini che si sono tramutati in mostri e sono diventati schiavi delle tenebre. Sempre ben corazzati, sono spesso dotati di armi incantate grazie ai poteri magici del Caos. Questi temibili Guerrieri mettono paura anche agli avversari più coraggiosi (o incoscienti).

<b>Attacco:</b>	4 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	3
<b>Difesa:</b>	4 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	3
<b>Movimento:</b>	6 caselle		

Per rappresentare i Guerrieri del Caos, utilizza le miniature dei Guerrieri del Caos che trovi nella confezione base di *HeroQuest*.



## Mago del Caos

Al pari dei Guerrieri, anche i Maghi del Caos un tempo erano uomini. Pur non essendo altrettanto corazzati come le loro controparti guerriere, che non riescono a eguagliare nemmeno nella maestria con le armi, sono in grado di utilizzare al massimo vantaggio gli Incantesimi del Caos.

<b>Attacco:</b>	2 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	6
<b>Difesa:</b>	4 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	3
<b>Movimento:</b>	10 caselle		

### Regole speciali:

Il Mago del Caos può utilizzare gli Incantesimi del Caos. Trovi le carte negli allegati a questo Libro delle Imprese.

Per rappresentare il Mago del Caos, utilizza la miniatura del Mago del Caos che trovi nella confezione base di *HeroQuest*.



## Minotauro

Un orrido ibrido tra uomo e toro, ottenuto grazie alla magia del Caos. Spietato e sanguinario, questo mostro esiste soltanto per uccidere e provocare dolore. Si esalta nella distruzione e si delizia nel massacrare i nemici, calpestandoli a morte oppure squartandoli con le sue corna possenti.

<b>Attacco:</b>	6 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	1
<b>Difesa:</b>	4 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	8
<b>Movimento:</b>	6 caselle		

### Regole speciali:

Se il Minotauro si muove per almeno 3 caselle prima di sferrare il suo attacco, può caricare il nemico infliggendogli un numero di Punti Corpo addizionali di danno pari al risultato di un dado normale.

Il Minotauro attacca così ferocemente che è molto difficile proteggersi dai suoi colpi, perciò gli Eroi che lo affrontano si difendono assorbendo il danno con gli scudi neri invece di quelli bianchi.

Per rappresentare il Minotauro, utilizza il segnalino che trovi in allegato a questo Libro delle Imprese.

### Le mutazioni del Caos

Ogni singolo mostro a disposizione di Morcar (eccezion fatta per il Minotauro e il Mago del Caos) porta su di sé i segni della corruzione fisica e mentale indotta dai terribili poteri mutageni del Caos. Per simulare questo fattore, ogni mostro ha le stesse caratteristiche di base, ma può avere una (o più mutazioni) che lo rendono unico. Ogni volta che gli Eroi incontrano un nuovo mostro, Morcar deve lanciare 2 dadi normali e consultare la tabella che segue:

Risultato	Mutazione	Effetti
2	<i>Aspetto cangiante</i>	Il mostro muta costantemente il proprio aspetto, riuscendo a modellare la propria carne in forme grottescamente orrende. Questa mutazione viene considerato un grande dono del Caos e consente al mostro di avere 1 Punto Corpo addizionale e di lanciare 1 dado da combattimento supplementare sia in Attacco che in Difesa.
3	<i>Aspetto terrificante</i>	Il mostro è orribile, tanto da terrorizzare anche gli Eroi più temprati. La prima volta che viene posizionato sul tabellone, tutti gli Eroi devono lanciare 2 dadi da combattimento e, per ogni teschio ottenuto, devono perdere un turno, durante il quale non possono fare nessuna azione (eccetto difendersi).
4	<i>Placche ossee</i>	La pelle del mostro è piena di escrescenze e placche ossee, che lo deturpano orribilmente ma gli permettono di lanciare 2 dadi da combattimento supplementari in Difesa.
5	<i>Pelle scagliosa</i>	La pelle del mostro è ricoperta da scaglie flessibili, che lo rendono ripugnante come un rettile ma gli permettono di lanciare 1 dado da combattimento supplementare in Difesa.
6	<i>Tentacolo</i>	Al posto di una delle braccia, il mostro ha un orrendo tentacolo viscido, che gli permette di stritolare gli Eroi. Ogni volta che un Eroe subisce uno o più Punti Corpo di danno dal mostro, deve perdere il suo prossimo turno di gioco e non può fare nulla (eccetto difendersi), visto che è impegnato a liberarsi dalla stretta mortale del nemico.
7	<i>Nessuna mutazione</i>	– (Se il mostro è un Mutante del Caos, ignora il risultato e tira ancora i dadi.)
8	<i>Zoccoli</i>	Il mostro ha degli zoccoli invece dei piedi, e può muoversi di 3 caselle addizionali rispetto al normale.
9	<i>Corna</i>	Il mostro ha due grosse e possenti corna, come quelle di un toro, che gli spuntano dalla fronte. Ha diritto a lanciare 1 dado da combattimento addizionale in Attacco.
10	<i>Mascella snodabile</i>	Il mostro ha una bocca spaventosamente grande e sbavante, piena di zanne acuminate e con la mascella in grado di dislocarsi e aprirsi molto più del normale. Ha diritto a lanciare 2 dadi da combattimento addizionali in Attacco.
11	<i>Sviluppo muscolare</i>	Il mostro ha i muscoli incredibilmente sviluppati, fino al grottesco, come un culturista fuori controllo. Grazie al suo fisico, ha diritto a 1 Punto Corpo addizionale.
12	<i>Mutazioni multiple</i>	Tira nuovamente i dadi per due volte su questa tabella per scoprire le mutazioni del mostro.

Se vuole velocizzare la partita, Morcar può lanciare i dadi in anticipo per i suoi mostri, in modo da sapere già quali mutazioni li contraddistinguono. È anche possibile ignorare del tutto questa regola, ma così facendo i mostri perdono molta della loro potenzialità e l'atmosfera della campagna – fortemente contraddistinta dagli effetti del Caos – rischia di venire seriamente rovinata!

# Trappole e trabocchetti

Il labirinto sotterraneo in cui dimora il Minotauro è protetto non soltanto dai seguaci del Caos, ma anche da numerose trappole, ingegnose e letali. Ogni volta che gli Eroi si imbattono in una trappola nel corso delle imprese di questo volume, Morcar dovrà fare riferimento a questa sezione per determinarne gli effetti.

Come sempre, si ricorda a Morcar che soltanto gli Eroi possono far scattare una trappola e ne subiscono gli effetti. I mostri che attraversano una casella che contiene una trappola non la attivano e non soffrono alcuna conseguenza negativa, anche se il trabocchetto è già stato posizionato sul tabellone di gioco, a meno che non sia diversamente indicato nella descrizione dei singoli trabocchetti.

Per rappresentare quelle trappole che rimangono sul tabellone dopo essere state attivate, troverai alcuni segnalini in allegato al Libro delle Imprese.



**Masso Cadente:** Ogni Eroe che passa attraverso una casella con un Masso Cadente fa scattare la trappola. Il masso cade sulla casella contrassegnata sulla mappa dell'impresa, bloccando il passaggio. Chi si trova in quella casella, sia esso un mostro o un Eroe, deve tirare 3 dadi da combattimento – la vittima perde 1 Punto Corpo per ogni teschio ottenuto e deve poi spostarsi in una casella adiacente non occupata. Se non riesce a evitare in qualche modo il masso, muovendosi in una casella vicina, questo lo schiaccierà uccidendolo.



**Pozzo senza Fondo:** Ha gli stessi effetti del Pozzo Trabocchetto, ma chi vi precipita dentro subisce 2 Punti Corpo di danno e dovrà saltare due turni per uscire fuori, quindi potrà ricominciare a giocare normalmente. Questa trappola non può venire disattivata o rimossa dal tabellone in nessun modo.



**Pozzo Trabocchetto:** Ogni Eroe che cade in un Pozzo Trabocchetto perde automaticamente 1 Punto Corpo. Al suo prossimo turno può continuare a giocare normalmente. Il pozzo rimane sul tabellone e viene considerato come un ostacolo. È permesso tentare di saltarlo a patto che l'Eroe o mostro abbia abbastanza punti di movimento per completare il suo spostamento. Chiunque intende saltare il pozzo deve lanciare 1 dado da combattimento: se ottiene un teschio cade nella trappola e perde 1 Punto Corpo, mentre se esce un qualsiasi scudo gli è permesso proseguire normalmente il movimento. Ai fini del calcolo del numero di caselle percorse nel turno, la casella del Pozzo Trabocchetto conta come una normale casella.



**Trappola ad Ascia:** Quando la trappola viene attivata, una gigantesca e affilatissima lama sbucca fuori dal soffitto o dalle pareti, colpendo l'Eroe che si trova nella casella indicata sulla mappa dell'impresa. La vittima deve lanciare 3 dadi da combattimento e perdere 1 Punto Corpo per ogni teschio ottenuto. Una volta scattata, la trappola diviene innocua e la casella può essere attraversata senza pericolo.



**Trappola con Lancia:** Ogni Eroe che si ferma su una casella di Trappola con Lancia deve lanciare 1 dado da combattimento e perde 1 Punto Corpo se ottiene un teschio. Una volta scattata, la trappola diviene innocua e la casella può essere attraversata senza pericolo.



**Trappola Esplosiva:** Quando viene attivata, questa trappola causa un'esplosione all'interno della casella indicata sulla mappa. La vittima che si trova all'interno della stessa casella di questo



trabocchetto subisce 2 Punti Corpo di danno e deve lanciare 2 dadi da combattimento; ha diritto a ridurre di 1 Punto Corpo il danno subito per ogni scudo bianco che ottiene. Una volta scattata, la trappola diviene innocua e la casella può essere attraversata senza pericolo, ma non può essere disattivata in alcun modo se non facendola scattare.

## Pozioni Magiche

Nel corso delle loro ricerche ed esplorazioni, gli Eroi troveranno delle Pozioni Magiche, elisir che quando vengono bevuti hanno effetti miracolosi e potenti. Le Pozioni Magiche che vengono scovate durante un'impresa possono essere conservate e adoperate durante tutto il corso della campagna e non solo nell'impresa in cui vengono scoperte, ma non possono essere custodite dagli Eroi per le missioni future successive alla campagna. Le pozioni che sono rinvenute tra le carte del tesoro devono invece essere consumate nel corso dell'impresa in cui vengono pescate, oppure dovranno essere scartate.

Ogni volta che il testo di un'impresa dice che un Eroe ha scoperto una Pozione Magica, il giocatore deve pescare la prima carte dal Mazzo delle Pozioni. Alcune Pozioni Magiche hanno effetti identici a quelli delle pozioni che possono essere trovate nel mazzo delle carte dei tesori, mentre altre sono differenti.

Bere una pozione è un'operazione che non richiede alcuna azione e può essere compiuta in qualsiasi momento, ma non puoi bere più di una pozione nello stesso turno e non puoi godere contemporaneamente degli effetti di più pozioni. Ad esempio, se bevi una Pozione Rinforzante ma, prima di sferrare un attacco decidi di bere una Pozione del Recupero, potrai sfruttare i poteri di quest'ultima ma gli effetti della Pozione Rinforzante svaniranno e non potrai più goderne. Tutte le carte del Mazzo delle Pozioni vanno scartate dopo l'uso.

Troverai le carte da stampare per comporre il Mazzo delle Pozioni nell'allegato a questo Libro delle Imprese. Se lo Stregone e i giocatori sono d'accordo, possono utilizzare il Mazzo delle Pozioni anche in altre avventure e non solo nel corso delle imprese di questa campagna.

Nel caso in cui non sia disponibile il Mazzo delle Pozioni (o se non vuoi usarlo), ogni volta che il testo di un'impresa dice che un Eroe ha scoperto una Pozione Magica, occorre lanciare un dado normale per vedere di quale tipo di elisir incantato si tratta:

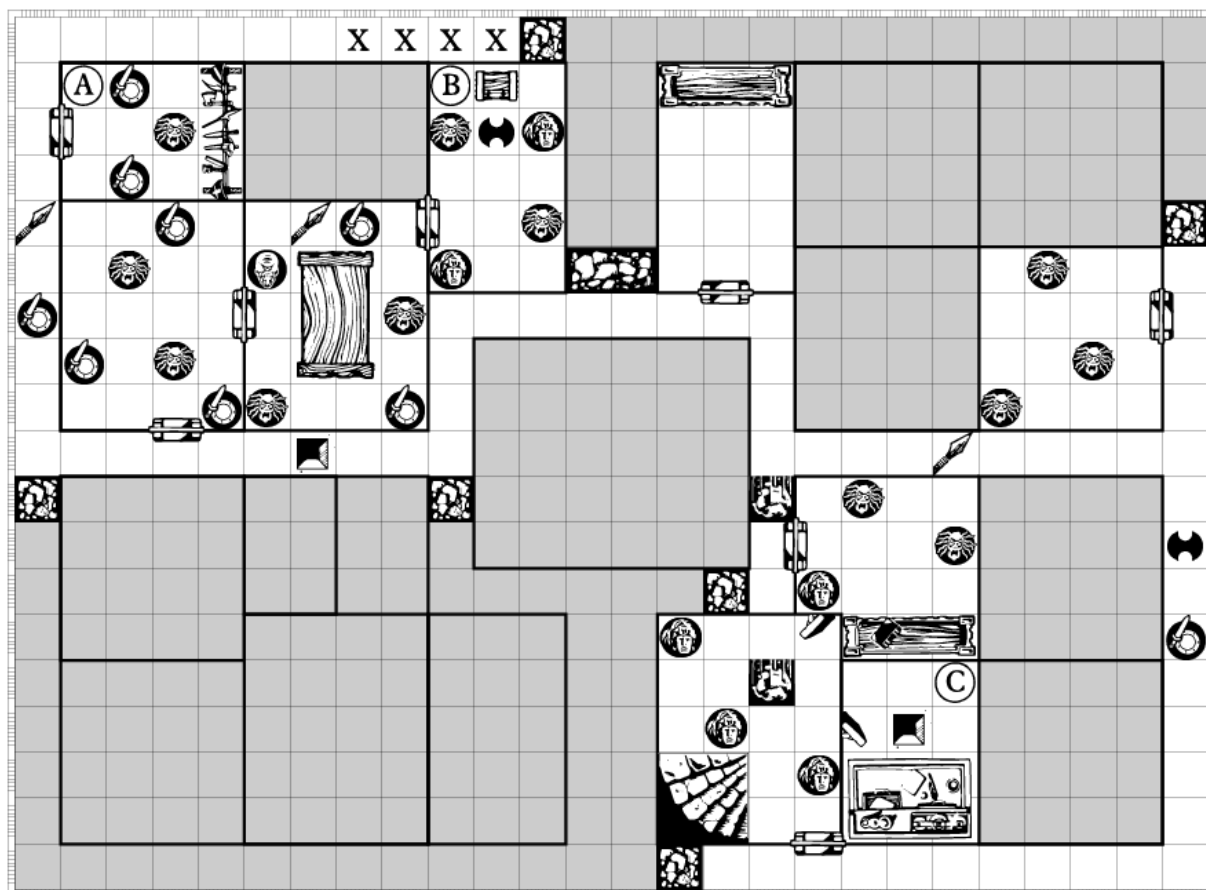
- 1) **Pozione di Rapidità:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, al tuo prossimo turno, dovrai lanciare un numero di dadi normali doppio rispetto al normale per il tuo movimento.
- 2) **Pozione del Recupero:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, la prossima volta che lanci i dadi da combattimento per difenderti, tira 2 dadi in più in Difesa rispetto al normale.
- 3) **Pozione Rinforzante:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, la prossima volta che lanci i dadi da combattimento per attaccare, tira 2 dadi in più in Attacco rispetto al normale.
- 4) **Pozione Rigenerante:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento per riguadagnare immediatamente fino a 4 Punti Corpo persi in precedenza.
- 5) **Infuso Eroico:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, la prossima volta che attaccherai, potrai effettuare due attacchi nello stesso turno invece di uno solo.
- 6) **Acqua Benedetta:** Puoi usarla al posto di sferrare un attacco contro un nonmorto, eliminandolo immediatamente dal gioco.

## Rinforzi per lo Stregone

Questa regola è di fondamentale importanza per Morcar lo Stregone. In ogni singola impresa, ha a sua disposizione dei rinforzi a cui può attingere per posizionare dei nuovi mostri nelle stanze o nei corridoi, per ostacolare maggiormente gli avventurieri a seconda delle necessità.

Morcar può utilizzare tutti i mostri dei rinforzi nello stesso momento oppure schierarli un po' alla volta, ma le creature non piazzate sulla mappa nel corso di un'impresa non possono essere messe da parte e riutilizzate in imprese successive. I rinforzi possono essere piazzati in qualsiasi zona della mappa, sia nelle stanze che nei corridoi, anche dove sono già presenti altri mostri, ma vanno schierati non appena gli Eroi entrano nella stanza o nel corridoio, e non possono essere aggiunti durante i combattimenti.

Se non ci sono miniature disponibili del tipo appropriato per schierare i rinforzi, Morcar deve attendere finché non avrà le miniature necessarie. Ad esempio, se il rinforzo è uno Scheletro ma le quattro miniature degli Scheletri sono già sul tabellone, Morcar non potrà mettere in campo il suo mostro aggiuntivo finché non avrà una miniatura appropriata a disposizione.



## Ingresso al labirinto

*L'ingresso al labirinto si trova sul fondo di un brullo dirupo. Morcar ha inviato un distaccamento di creature del caos a sorvegliare il passaggio per impedire agli intrusi di penetrare nel complesso sotterraneo. Il vostro compito è quello di trovare i gradini che conducono ai livelli più interni del sotterraneo.*

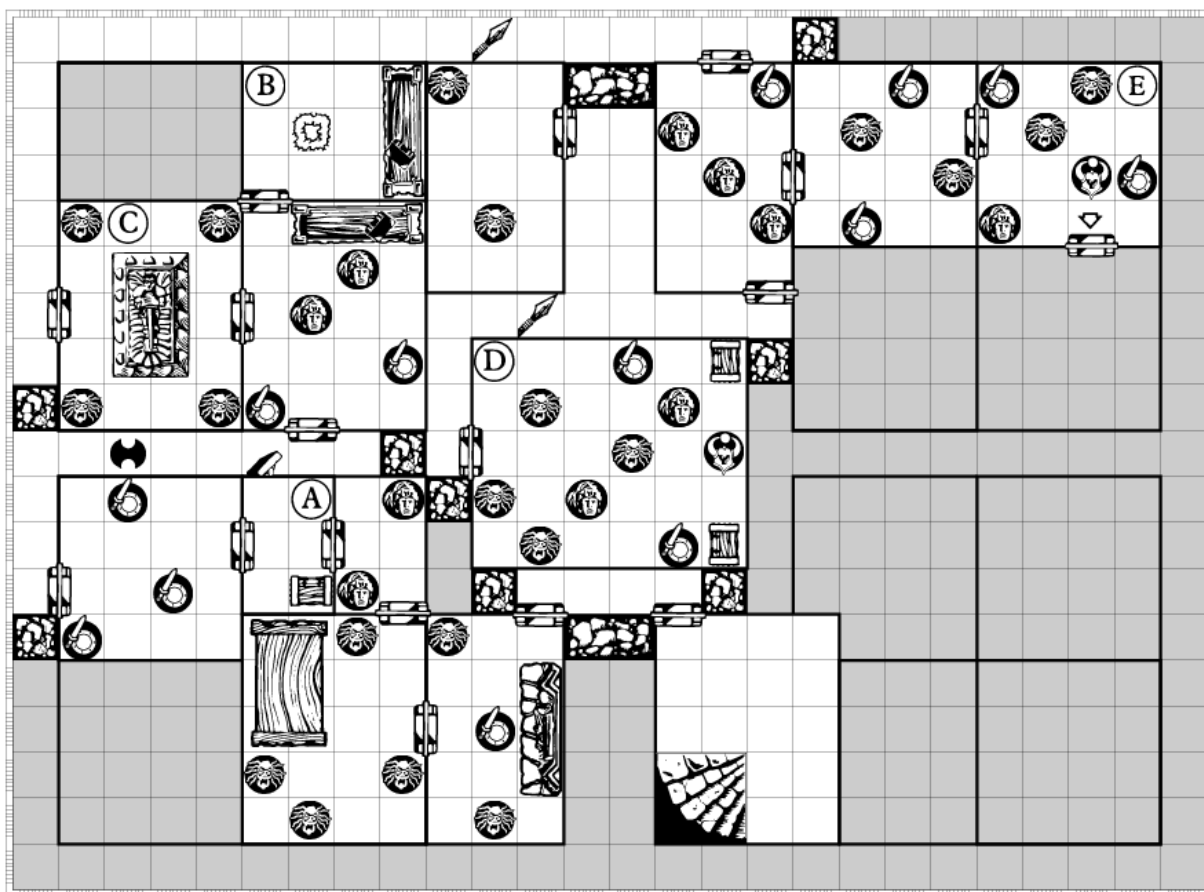


Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: Sulla rastrelliera porta armi si trovano una lancia, una balestra e uno scudo.
- B: Nello scrigno del tesoro sono custodite 125 monete d'oro e una Pozione Magica.
- C: In un cassetto della scrivania dell'alchimista sono nascoste 250 monete d'oro.

Mostro Errante: Mutante del Caos

Rinforzi: 1 Prescelto del Caos



## Il Cannello di Ferro

*La via che conduce alle stanze più interne del labirinto è protetta da un cancello di ferro incantato, che può essere aperto soltanto con una chiave magica custodita da un potente Guerriero del Caos. Dovete trovare la chiave, poi farvi strada fino al cancello e oltrepassarlo per continuare nella vostra missione.*

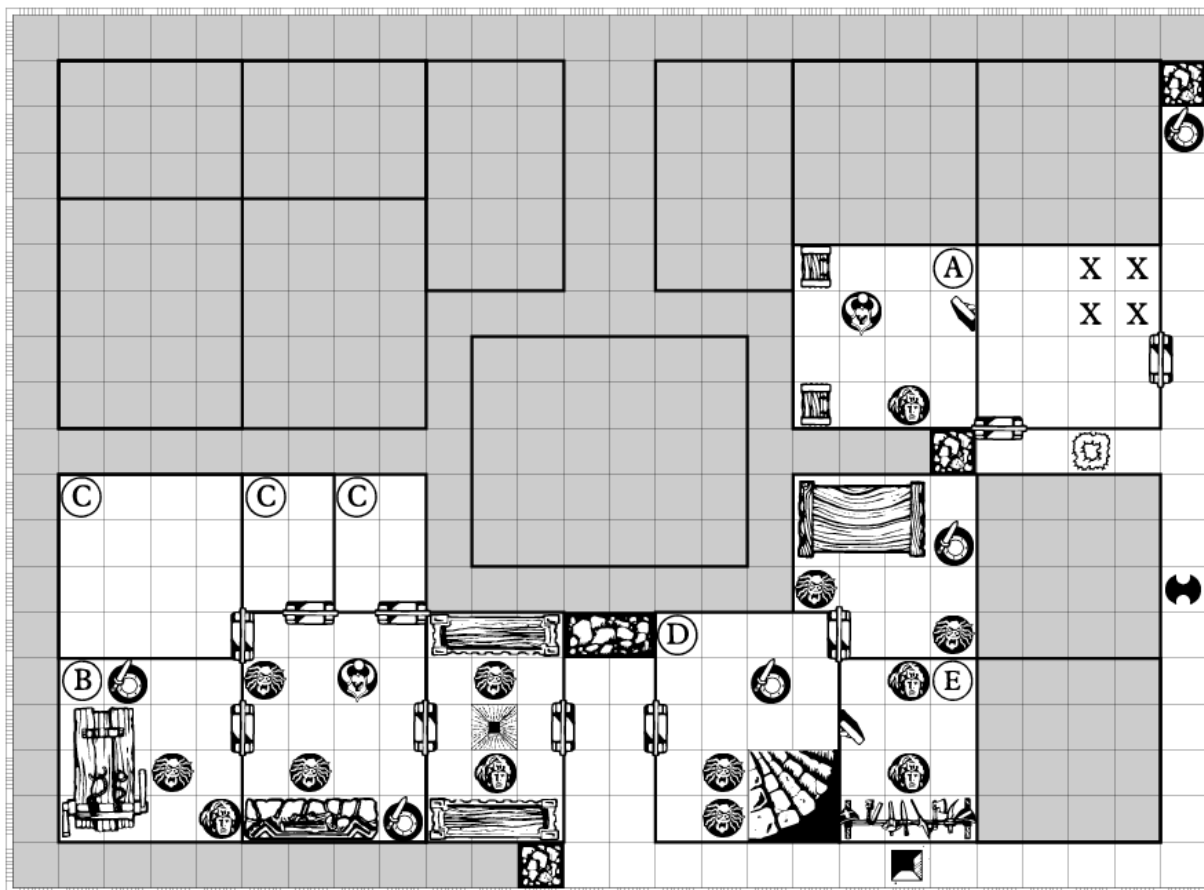


Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono raggiungere la porta indicata dalla freccia.

- A: Lo scrigno del tesoro è protetto da una trappola. L'Eroe che lo apre deve lanciare due dadi da combattimento e subisce 1 punto corpo di danno per ogni teschio ottenuto. Nel forziere ci sono 300 monete d'oro e una Pozione Magica.
- B: Nella libreria è nascosta una Pozione Magica.
- C: Quando la tomba viene aperta, balza fuori un Eletto del Caos che attacca gli Eroi.
- D: Il Guerriero del Caos è il custode della chiave che apre il cancello di ferro. Gli scrigni del tesoro contengono rispettivamente 180 monete d'oro e l'Amuleto Risanante (vedi la carta in allegato)
- E: La porta indicata dalla freccia è il cancello di ferro, che può essere aperto soltanto con la chiave custodita dal Guerriero del Caos della stanza D. Il Guerriero del Caos in questa stanza è il guardiano del cancello e ha i seguenti valori:  
Movimento 7 caselle, Attacco 4 dadi, Difesa 4 dadi, Corpo 2, Mente 3.

Mostro Errante: Prescelto del Caos

Rinforzi: 1 Mutante del Caos



### *Le celle senza ritorno*

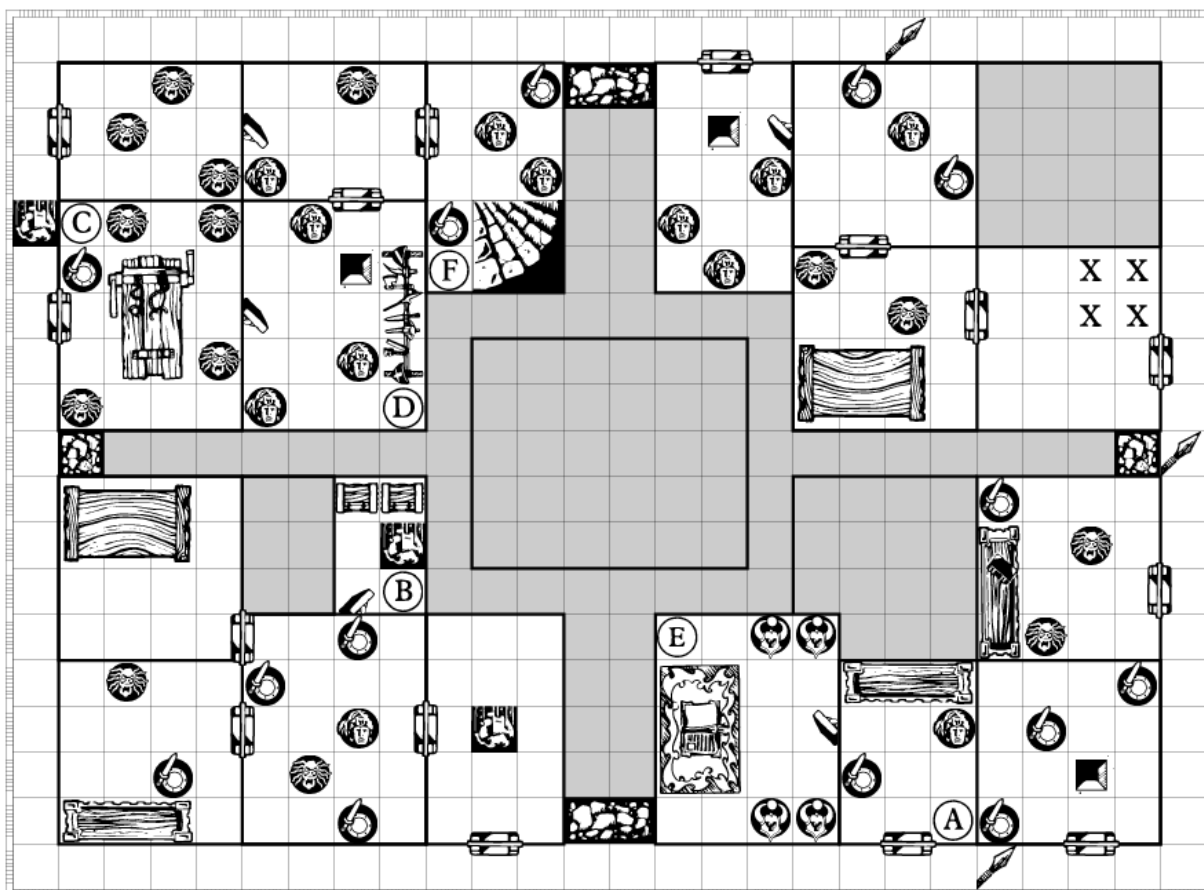
*Siete, in fatti, giunti in quelle che sono note come le celle senza ritorno con un compito pietoso da espletare, miei eroi. La vostra missione è di liberare dalle celle alcuni innocenti rapiti dal mago per divenire le cavie dei suoi esperimenti. Portateli in salvo, prima di proseguire con la prossima impresa.*

Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: Uno degli scrigni contiene 100 monete d'oro e una Pozione Magica. Nell'altro c'è l'Elmo Deflagrante (vedi la carta in allegato).
- B: L'Eletto del Caos nella stanza è il Torturatore, che ha le seguenti caratteristiche: Movimento 10 caselle, Attacco 5 dadi, Difesa 5 dadi, Corpo 4, Mente 3.
- C: Queste sono le celle, in ognuna delle quali si trovano alcuni prigionieri. Una volta che saranno state aperte tutte e tre le porte, gli Eroi potranno scendere i gradini nella stanza D e completare la missione.
- D: Per poter accedere a questa stanza gli Eroi devono prima aver aperto tutte e tre le porte delle celle (stanze C).
- E: Sulla rastrelliera c'è il Fustibalo (vedi la carta in allegato).

Mostro Errante: Prescelto del Caos

Rinforzi: 1 Mutante del Caos e 1 Prescelto del Caos



## Il Grimoire del Caos

*Siete nel cuore del sotterraneo, dove si trova il laboratorio arcano dello stregone. Cercate lo studio segreto dello stregone, in cui è custodito il Grimoire del Caos che avete il compito di distruggere. Solo allora potrete mettervi in cerca del passaggio che conduce alla dimora del Minotauro.*



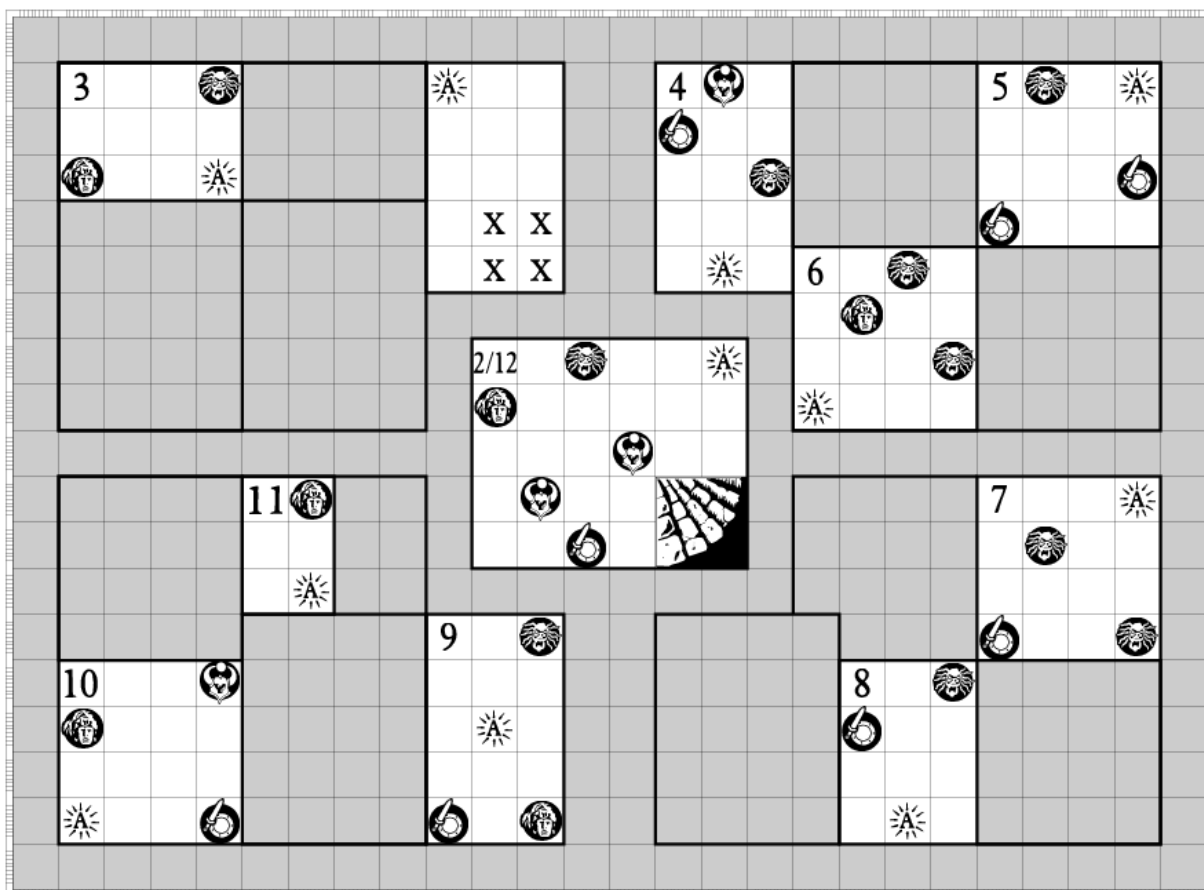
Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: Nell'armadio ci sono due Pozioni Rigeneranti, ognuna delle quali cura fino a 4 Punti Corpo quando viene bevuta.
- B: Gli scrigni del tesoro contengono rispettivamente 180 monete d'oro e una Pozione Magica.
- C: Sul tavolo di tortura c'è il cadavere dell'ultima vittima del Mago del Caos, che qui compie i suoi esperimenti di mutazione.
- D: Sulla rastrelliera porta armi è appeso uno Spadone.
- E: In questa stanza c'è il Grimoire del Caos che gli Eroi stanno cercando. Possono distruggerlo, ma solo dopo aver eliminato i Guerrieri del Caos che lo proteggono.
- F: La barriera magica che circonda i gradini scompare solo dopo che gli Eroi avranno distrutto il Grimoire del Caos che si trova nella stanza E.

Mostro Errante: Mutante del Caos

Rinforzi: 1 Prescelto del Caos





## I portali del disorientamento

*Questo livello del labirinto è una vera e propria trappola magica. L'unico modo che avete per raggiungere l'uscita è quello di varcare i portali magici che vi teletrasporteranno in altre stanze. Attenzione, però, perché le forze che li governano sono assolutamente casuali e non c'è modo di controllarle.*

Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

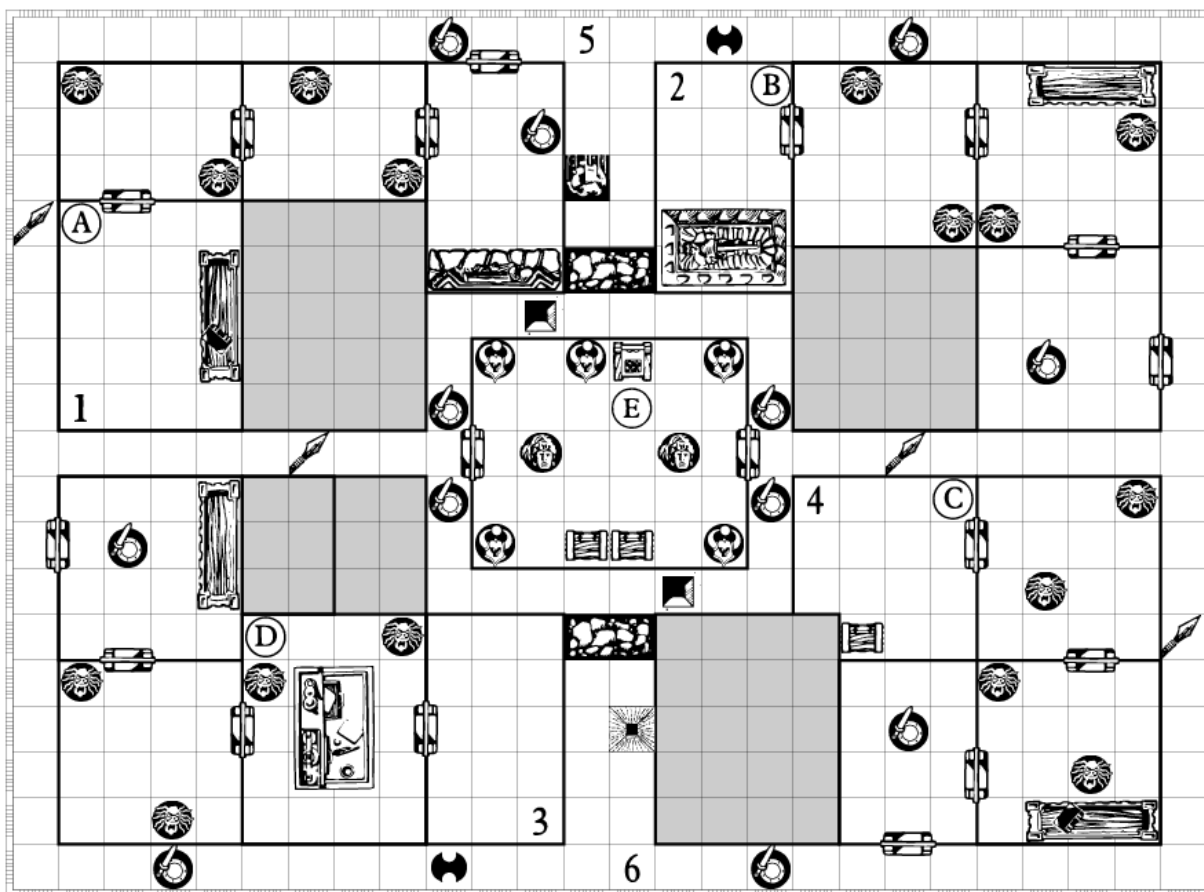
L'unico modo per spostarsi tra le stanze è quello di utilizzare i teletrasporti indicati dal simbolo ☼. Per farlo, occorre prima uccidere tutti i mostri che si trovano nella stessa stanza degli Eroi. Non appena un Eroe entra nella casella del teletrasporto, che è facilmente riconoscibile perché pulsa di luce propria e costantemente cangiante, deve tirare 2 dadi normali per vedere in quale stanza si ritrovano lui e i suoi compagni. Gli Eroi possono essere posizionati in qualsiasi casella non occupata dai mostri né dal teletrasporto. Ogni volta che gli Eroi entrano in una stanza, anche se l'hanno già visitata in precedenza, tutti i mostri saranno nuovamente presenti e al pieno delle forze.

Gli Eroi possono passare all'impresa successiva unicamente scendendo i gradini nella stanza centrale, che possono raggiungere soltanto ottenendo un risultato di 2 o 12 con i dadi.

Mostro Errante: nessuno

Rinforzi: nessuno

*Il Labirinto del Minotauro*



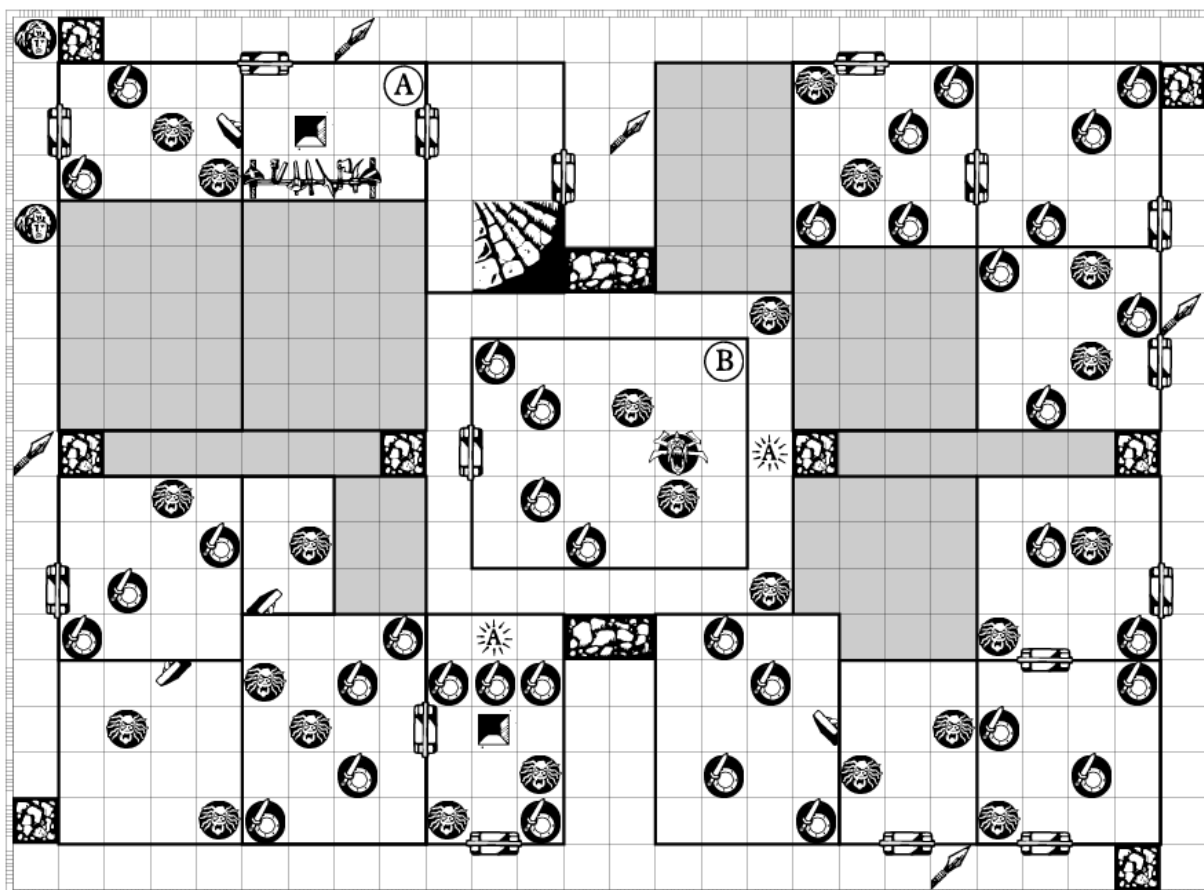
## Il portale del Caos

*Eccovi giunti, o miei Eroi, nel sancta sanctorum del malvagio Ghashran, il Mago del Caos responsabile della creazione del Minotauro. Addentratevi nelle sue sale e raggiungere il portale del Caos. Soltanto attraversandolo potrete raggiungere la destinazione ultima della vostra missione.*

Ogni Eroe deve tirare 1 dado normale e inizia il gioco nella casella corrispondente al risultato ottenuto. Se esce una casella già occupata, l'Eroe deve tirare di nuovo. Per completare l'impresa, gli Eroi devono uscire attraverso il portale del Caos nella stanza E.

- A: Dietro i volumi della libreria è nascosta una Pozione Magica.
- B: Se la tomba viene aperta, scatta una trappola esplosiva. Il cadavere all'interno è stato sepolto assieme alla sua arma magica, l'Ascia Fulminante (vedi la carta in allegato).
- C: Lo scrigno del tesoro è protetto da una trappola con lancia. Dentro il forziere ci sono 80 monete d'oro e una Pozione Magica.
- D: Sulla scrivania dell'alchimista c'è un libro di magia con gli Incantesimi di Mutazione (vedi le carte in allegato).
- E: Per rappresentare questa stanza, usa la tessera del portale del Caos (vedi allegati). Le due caselle centrali della stanza sono occupate dal portale, che gli Eroi devono varcare per completare con successo l'impresa. Il Mago del Caos si trova nella casella a fianco del trono. Uno degli scrigni del tesoro contiene 60 monete d'oro e una Pozione Magica, l'altro nasconde il Corno del Valhalla (vedi la carta in allegato).

Mostro Errante: Prescelto del Caos  
Rinforzi: nessuno



## *La tana del Minotauro*

*Siete giunti nel cuore stesso del labirinto. In questi tunnel gelidi e imbrattati di sangue si nasconde il terribile Minotauro, protetto dalle orde del Caos. Trovate il passaggio magico che vi condurrà alla dimora della bestia e ponete fine una volta per tutte alla minaccia che essa rappresenta.*

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono uccidere il Minotauro. Per raggiungere la stanza in cui si trova il mostro, devono utilizzare il teletrasporto magico indicato dal simbolo ☼.

- A: Sulla rastrelliera porta-armi c'è la Cintura Deflettente (vedi la carta in allegato).
- B: In questa stanza al centro del labirinto si trova il Minotauro. Una volta che gli Eroi avranno sconfitto il mostro, l'impresa si considererà conclusa con successo.

Mostro errante: Mutante del Caos  
Rinforzi: 2 Eletti del Caos

# Consigli per la stampa

È importante innanzitutto ricordare che per la stampa delle nuove tessere, schede, carte e segnalini che troverai in allegato a questo volume è sufficiente una normale stampante a colori. Prima di procedere alla stampa, occorre selezionare una qualità di stampa normale o alta.

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

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

## **Nota importante**

Tutte le immagini che troverai in allegato a questo volume sono state impostate alle dimensioni 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 e 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. In alternativa, è possibile inserirle nelle speciali bustine protettive utilizzate anche per i giochi di carte.

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, Tesori 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

Il Chimerae Hobby Group, compilatore 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. 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](mailto: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.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. 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 al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale 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 implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

**HeroQuest** 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 HeroQuest ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

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

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)





# Cacciatore di Streghe



*Tu sei il Cacciatore di Streghe, dedito anima e corpo all'estirpare la minaccia delle forze del Chaos ovunque si trovino*

## Attacco

*tira 2 dadi da combattimento*

## Difesa

*tira 3 dadi da combattimento*

## Movimento

*tira 2 dadi normali*

**Mente 5**  
**Corpo 5**



PIEGARE E  
INCOLLARE



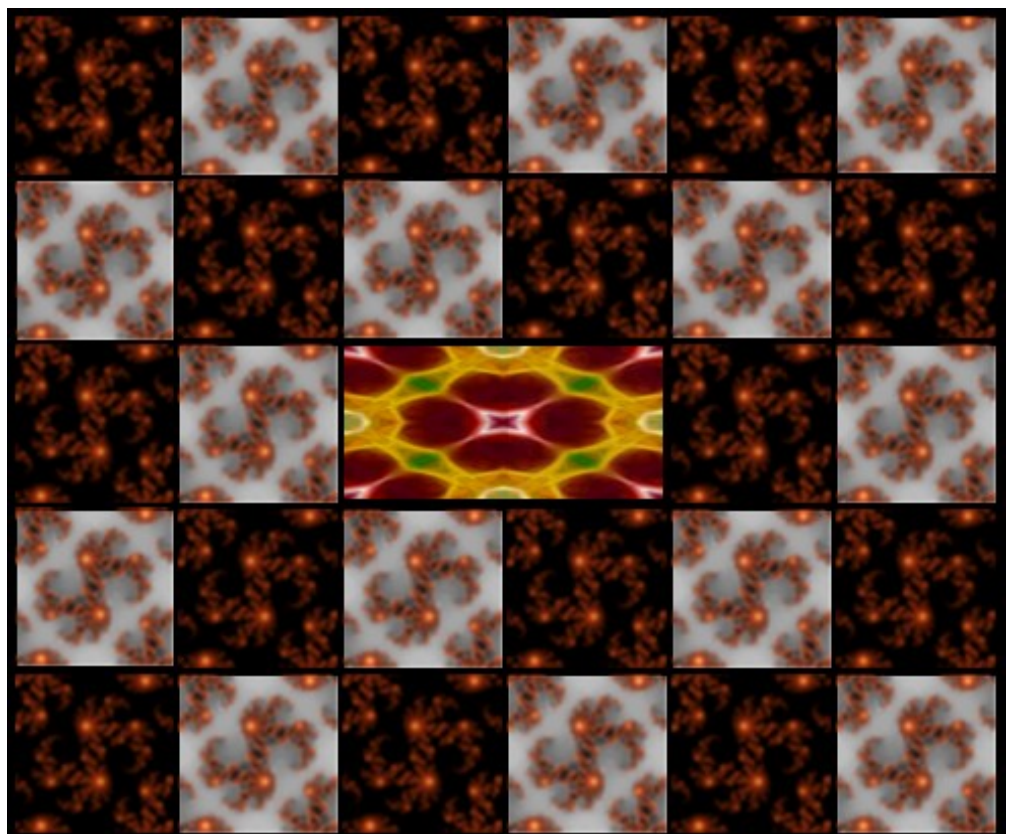
CACCIATORE  
DI STREGHE

# Il portale del Chaos

*All'inizio di ogni turno trascorso all'interno della stanza del portale del Chaos, ogni Eroe deve tirare un dado normale per vedere quali conseguenze subisce a causa delle energie oscure latenti qui dentro:*

- 1) -1 Attacco e -1 Difesa
- 2) -1 Attacco
- 3) -1 Difesa
- 4) Nessun effetto
- 5) +1 Difesa
- 6) +1 Attacco

*Questi effetti si applicano solo agli Eroi e non ai mostri.*





### *Comando*



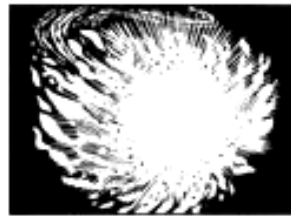
Questo incantesimo fa cadere un Eroe sotto il controllo di Morcar. Può venire spezzato immediatamente o nei turni seguenti, se l'Eroe ottiene un 6 tirando un numero di dadi normali pari ai suoi Punti Mente. Finché la magia è attiva, durante il suo turno Morcar può utilizzare l'Eroe come se fosse un mostro.

### *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 normali pari ai suoi Punti Mente.

### *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 normali. Per ogni risultato di 5 o 6, il danno subito viene ridotto di un punto.

### *Paura*



Questo incantesimo terrorizza un Eroe, riducendo a 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 normali pari ai suoi Punti Mente.

### *Ruggine*



Questo incantesimo logora irrimediabilmente una spada o un elmo di metallo, rendendolo talmente sottile, fragile e usurato al punto da risultare inutilizzabile. Non ha effetto contro gli Artefatti.

### *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 i mostri che si trovano sul loro percorso.

### *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 normali pari ai suoi Punti Mente.

### *Tempesta di Fuoco*



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

### *Turbine Tempestoso*

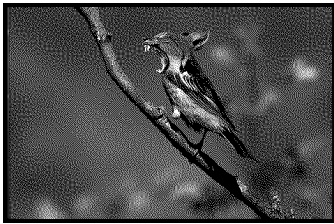


Questo incantesimo crea una piccola tromba d'aria che avvolge un Eroe a scelta del lanciatore. La vittima deve perdere il suo prossimo turno.



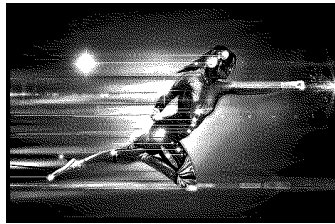


### Metamorfosi Funesta



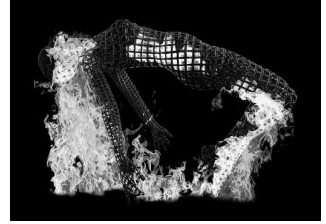
Lancia l'incantesimo contro un nemico nella tua linea di visuale. La vittima deve lanciare un dado normale e ottenere un risultato uguale o inferiore ai suoi Punti Mente, oppure viene trasformata in una creatura innocua e si considera sconfitta (rimuovi la miniatura dal tabellone). Questa magia non ha effetto sui nonmorti.

### Mutazione Sovrumana



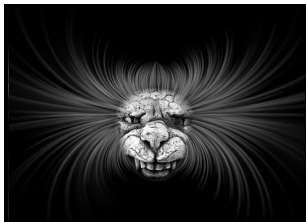
Lancia l'incantesimo su te stesso o su un altro Eroe nella tua linea di visuale. Per un numero di turni pari al valore attuale di Punti Mente del bersaglio, egli ottiene uno dei seguenti benefici (determinato a caso tirando un dado normale): 1-2) ottiene un dado supplementare per il Movimento; 3-4) ottiene un dado supplementare in Difesa; 5-6) ottiene un dado supplementare in Attacco.

### Mutazione Subumana



Lancia l'incantesimo contro un nemico nella tua linea di visuale. Per un numero di turni pari al tuo valore attuale di Punti Mente, la vittima subisce una delle seguenti penalità (determinata a caso tirando un dado normale): 1-2) dimezza il valore di Movimento; 3-4) perde un dado in Difesa; 5-6) perde un dado in Attacco. I valori di Attacco e Difesa non possono mai scendere al di sotto di 1.

### Tocco del Caos

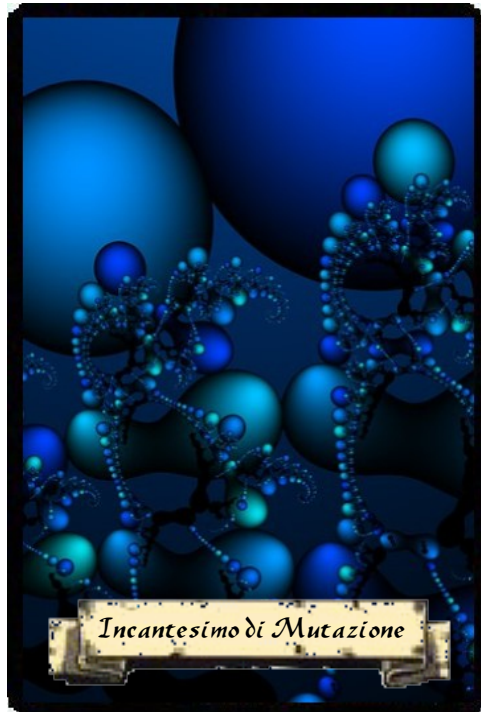
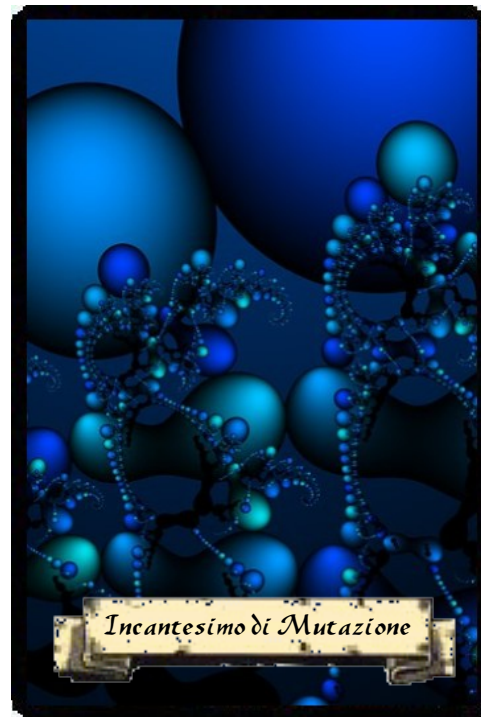
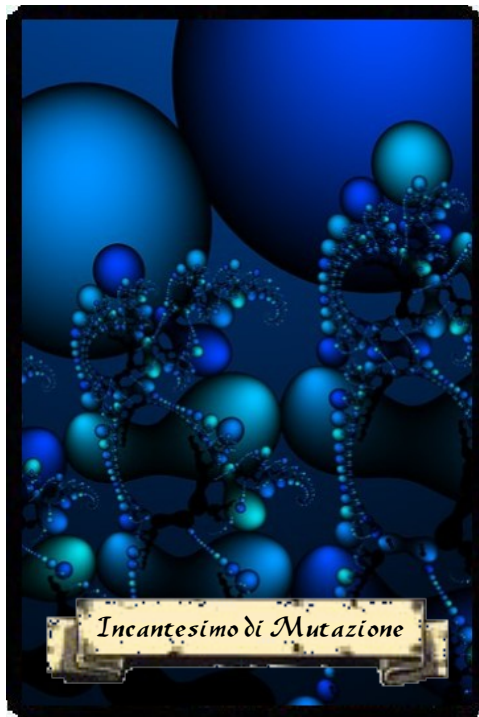
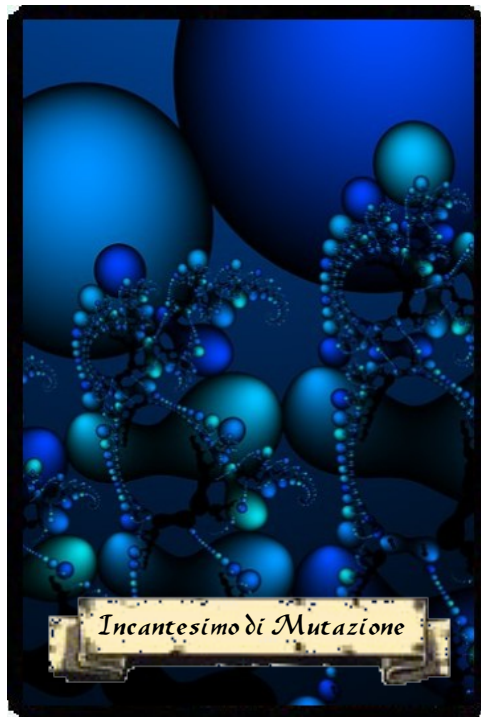


Lancia l'incantesimo su te stesso su un altro Eroe nella tua linea di visuale. Per un numero di turni pari al valore attuale di Punti Mente del bersaglio, egli è soggetto a una delle trasformazioni riportate nella tabella delle mutazioni del Caos riportate qui a fianco (determinata a caso tirando 2 dadi normali).

Risultato	Mutazione	Effetti
2	Aspetto cangiante	Il mostro muta costantemente il proprio aspetto, riuscendo a modellare la propria carne in forme grottescamente orrende. Questa mutazione viene considerato un grande dono del Caos e consente al mostro di avere 1 Punto Corpo addizionale e di lanciare 1 dado da combattimento supplementare sia in Attacco che in Difesa.
3	Aspetto terrificante	Il mostro è orribile, tanto da terrorizzare anche gli Eroi più temprati. La prima volta che viene posizionato sul tabellone, tutti gli Eroi devono lanciare 2 dadi da combattimento e, per ogni teschio ottenuto, devono perdere un turno, durante il quale non possono fare nessuna azione (eccetto difendersi).
4	Placche ossee	La pelle del mostro è piena di escrescenze e placche ossee, che lo deturpano orribilmente ma gli permettono di lanciare 2 dadi da combattimento supplementari in Difesa.
5	Pelle scagliosa	La pelle del mostro è ricoperta da scaglie flessibili, che lo rendono ripugnante come un rettile ma gli permettono di lanciare 1 dado da combattimento supplementare in Difesa.
6	Tentacolo	Al posto di una delle braccia, il mostro ha un orrendo tentacolo viscido, che gli permette di stritolare gli Eroi. Ogni volta che un Eroe subisce uno o più Punti Corpo di danno dal mostro, deve perdere il suo prossimo turno di gioco e non può fare nulla (eccetto difendersi), visto che è impegnato a liberarsi dalla stretta mortale del nemico.
7	Nessuna mutazione	—
8	Zoccoli	(Se il mostro è un Mutante del Caos, ignora il risultato e tira ancora i dadi.) Il mostro ha degli zoccoli invece dei piedi, e può muoversi di 3 caselle addizionali rispetto al normale.
9	Corna	Il mostro ha due grosse e possenti corna, come quelle di un toro, che gli spuntano dalla fronte. Ha diritto a lanciare 1 dado da combattimento addizionale in Attacco.
10	Mascella snodabile	Il mostro ha una bocca spaventosamente grande e sbavante, piena di zanne acuminate e con la mascella in grado di dislocarsi e aprirsi molto più del normale. Ha diritto a lanciare 2 dadi da combattimento addizionali in Attacco.
11	Sviluppo muscolare	Il mostro ha i muscoli incredibilmente sviluppati, fino al grottesco, come un culturista fuori controllo. Grazie al suo fisico, ha diritto a 1 Punto Corpo addizionale.
12	Mutazioni multiple	Tira nuovamente i dadi per due volte su questa tabella per scoprire le mutazioni del mostro.

## Incantesimi di Mutazione

Il Mago o l'Elfo possono scegliere gli Incantesimi di Mutazione al posto di un gruppo di Incantesimi Elementali.





## Mutante del Caos



Movimento 8 caselle  
Attacco 2 dadi  
Difesa 2 dadi  
Corpo 1  
Mente 1

Mutazione del Caos



## Prescelto del Caos



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

Mutazione del Caos



## Eletto del Caos



Movimento 10 caselle  
Attacco 3 dadi  
Difesa 4 dadi  
Corpo 2  
Mente 3

Mutazione del Caos



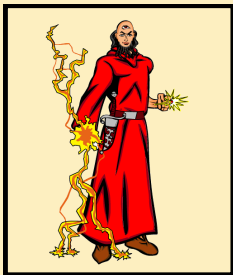
## Guerriero del Caos



Movimento 6 caselle  
Attacco 4 dadi  
Difesa 4 dadi  
Corpo 3  
Mente 3



## Mago del Caos



Movimento 10 caselle  
Attacco 2 dadi  
Difesa 4 dadi  
Corpo 3  
Mente 6

Incantesimi del Caos



## Minotauro

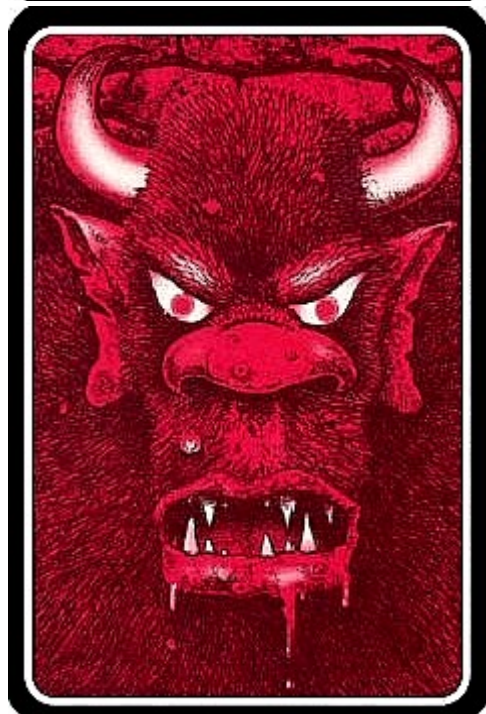
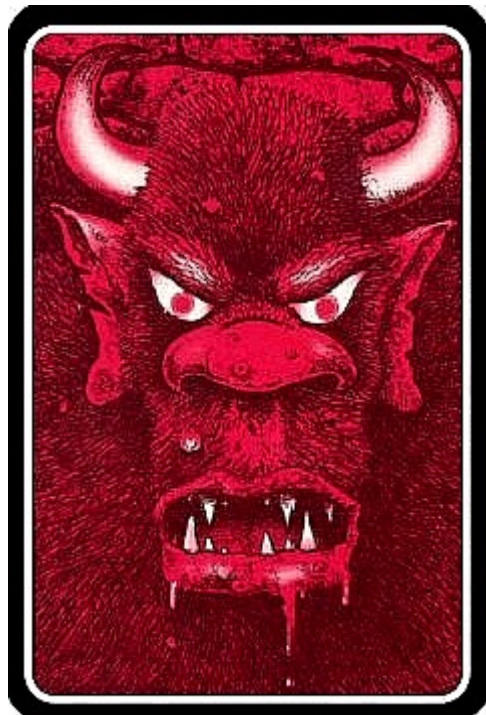
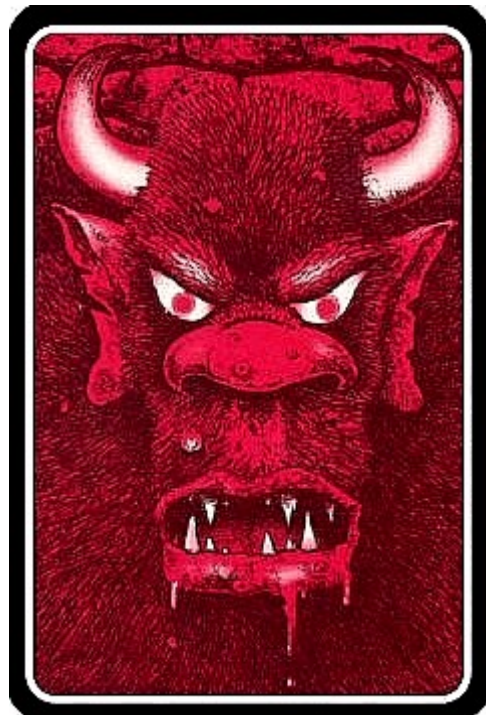


Movimento 6 caselle  
Attacco 6 dadi  
Difesa 4 dadi  
Corpo 8  
Mente 1

















Carica  
Attacco feroce

























PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE
							
							
MUTANTE DEL CAOS	MUTANTE DEL CAOS	MUTANTE DEL CAOS	MUTANTE DEL CAOS	MUTANTE DEL CAOS	MUTANTE DEL CAOS	MUTANTE DEL CAOS	MUTANTE DEL CAOS

PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE
							
							
PRESELTO DEL CAOS	PRESELTO DEL CAOS	PRESELTO DEL CAOS	PRESELTO DEL CAOS	PRESELTO DEL CAOS	PRESELTO DEL CAOS	PRESELTO DEL CAOS	PRESELTO DEL CAOS

PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE	PIEGARE E INCOLLARE
							
							
ELETTO DEL CAOS	ELETTO DEL CAOS	ELETTO DEL CAOS	ELETTO DEL CAOS	ELETTO DEL CAOS	ELETTO DEL CAOS	MAGO DEL CAOS	MINOTAURO

### *Amuleto Risanante*



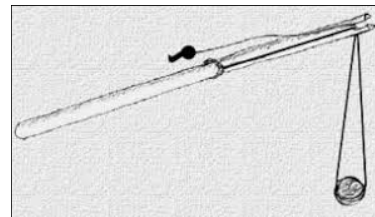
Una volta per impresa, al tuo turno invece di fare un'altra azione puoi attivare l'Amuleto Risanante, che ti permette di curarti un ammontare di Punti Corpo pari al risultato del lancio di un dado normale.

### *Elmo Deflagrante*



Quando è il tuo turno di sferrare un attacco, puoi decidere di usare l'Elmo Deflagrante. Dalla runa incisa su di esso scaturisce un'esplosione che infligge 1 Punto Corpo a tutti i mostri nella stessa stanza o corridoio nel quale ti trovi, a meno che gli avversari non ottengano uno scudo (bianco o nero) tirando un dado da combattimento. Ogni utilizzo del potere dell'Elmo Deflagrante ti causa la perdita di 1 Punto Corpo.

### *Fustibalo*



Ti permette di tirare 2 dadi da combattimento in Attacco e può essere usato per attaccare diagonalmente. Puoi usarlo anche per scagliare pietre contro un avversario che si trova in una casella non adiacente alla tua.

Costo: 200 monete d'oro.

Può essere usato da tutti gli Eroi.

ARMA

### *Ascia Fulminante*



Ti permette di tirare 2 dadi da combattimento in Attacco.

Se ottieni due teschi, una piccola tempesta di fulmini e saette colpisce il bersaglio, che deve saltare un turno. Puoi anche lancia-la, ma in questo caso la perderai.

Non può essere usata dal Mago.

ARMA

### *Corno del Valhalla*



Una volta per impresa, al tuo turno invece di fare un'altra azione puoi suonare il Corno del Valhalla, che ti permette di terrorizzare un nemico entro la linea di visuale. La vittima deve tirare un numero di dadi da combattimento pari ai suoi

Punti Mente e, se non ottiene almeno uno scudo nero, fugge in preda al panico e si considera sconfitta (rimuovi la miniatura dal tabellone). Non ha effetto contro nemici con zero Punti Mente.

### *Cintura Deflettente*



Ogni volta che perdi uno o più Punti Corpo per effetto di un incantesimo o di una magia, tira un numero di dadi da combattimento pari ai danni subiti. Per ogni scudo nero che ottieni, la ferita viene deflessa dalla cintura incantata e tu non devi perdere il Punto Corpo. Può essere usata da tutti gli Eroi.

