

# HEROQUEST

IN SOLITARIO



DI GIANMATTEO TONCI



## INTRODUZIONE

Il contenuto di questo volume ha lo scopo di permettere di giocare in solitario una partita (o un'intera campagna di avventure a tema!) con il regolamento ed i materiali di *HeroQuest*.

Seguendo pochi semplici accorgimenti ed utilizzando le regole riportate nel seguito di questo volume, ogni Eroe solitario potrà affrontare le insidie e le avventure che si celano nei labirinti oscuri, in cerca della gloria e della ricchezza.

Ho deciso di scrivere questo regolamento per sopperire alla mancanza di altri giocatori con cui condividere le mie avventure di *HeroQuest* e dopo numerose partite di prova, tentativi e rielaborazioni, quella che state leggendo è la versione definitiva di *HeroQuest in Solitario*. Per tutte le regole non esplicitamente indicate nel seguito, fate riferimento a quelle originali di *HeroQuest*.

Per giocare servono solamente il presente volume ed il contenuto della scatola base di *HeroQuest*, oltre ovviamente alla vostra immaginazione! Buona lettura e fruttuosa esplorazione: possano i mostri scappare di fronte a voi e la magia esservi alleata.

## PREPARAZIONE ALLA PARTITA

La fase preliminare è identica a quella delle ordinarie partite multigiocatore. Dopo aver scelto uno degli Eroi (e solo uno, badate bene...) ed aver selezionato eventualmente gli incantesimi come normale, si prepara il tabellone e si mescolano le carte. E' una buona idea tenere a portata di mano le miniature, i mobili e le porte, perchè serviranno continuamente nel corso dell'avventura.

Si faccia ora riferimento all'illustrazione qui sotto, che nel seguito viene indicata come **Schema 1**.

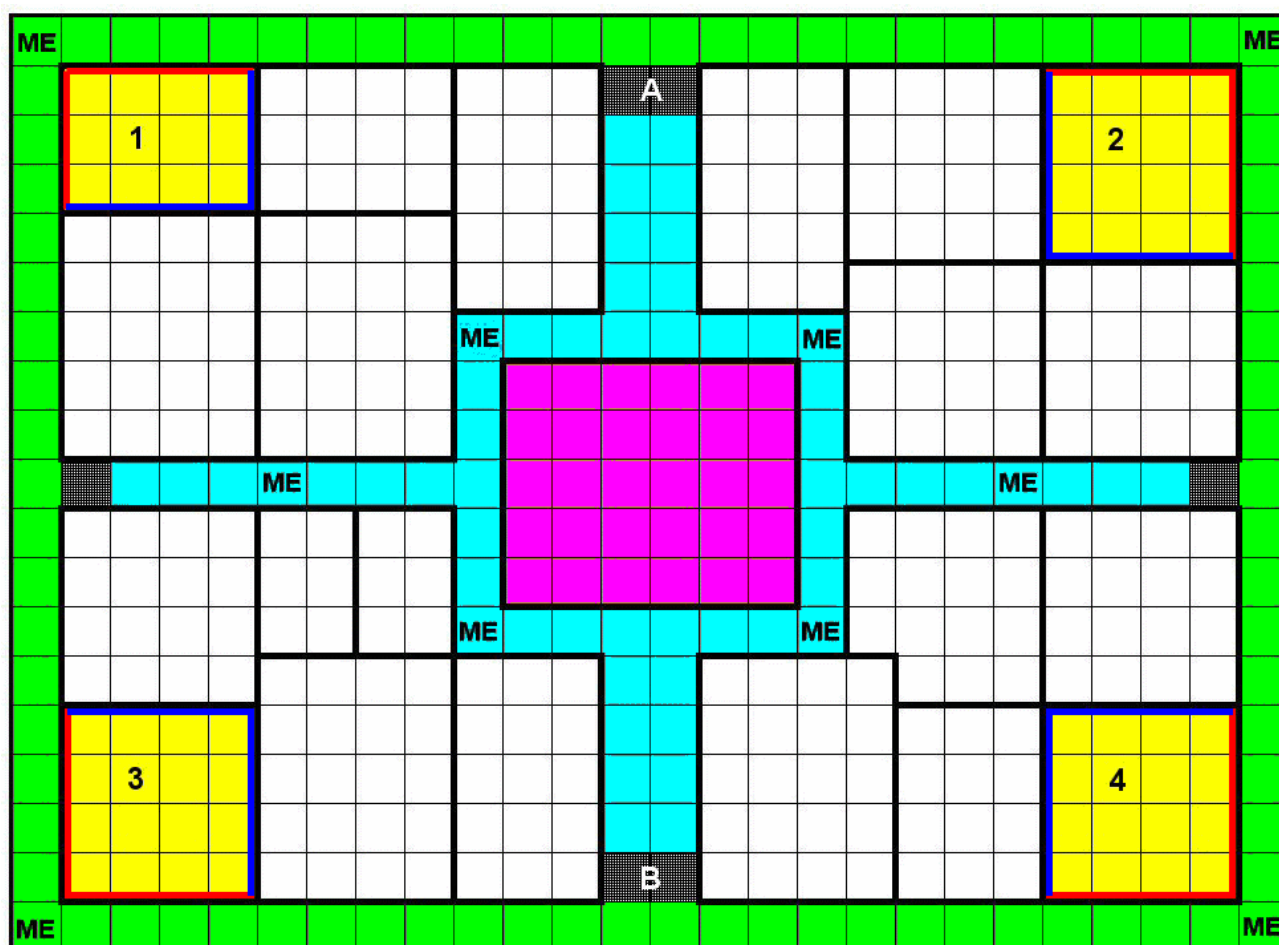
## LA STANZA INIZIALE

La stanza iniziale può essere scelta tra una delle quattro negli angoli del tabellone (evidenziate in **giallo** nello **Schema 1**). La stanza iniziale è vuota, eccezion fatta per la miniatura dell'Eroe e di due porte, che devono essere disposte come segue:

- Una porta lungo uno dei muri che danno accesso ai corridoi esterni (lungo le pareti evidenziate in **rosso** nello **Schema 1**).
- L'altra porta lungo uno dei muri che danno accesso alle stanze interne (lungo le pareti evidenziate in **blu** nello **Schema 1**).

La specifica casella della parete su cui le porte possono essere sistemate è a discrezione del giocatore.

**SCHEMA 1**



Occorre inoltre sistemare due segnalini di casella bloccata nelle caselle indicate in nero. Un ulteriore segnalino di casella doppia bloccata va posizionato nella casella indicata, che si trova a contatto con il blocco di stanze in cui l'Eroe inizia il gioco. Perciò, se l'Eroe inizia il gioco nelle stanze indicate con 1 o 2, il segnalino di casella bloccata doppia va posizionato sulle caselle A, mentre se la stanza iniziale scelta è la 3 o 4, il segnalino di casella bloccata doppia va posizionato sulle caselle B.

Il blocco di stanze opposto a quello in cui si trova la stanza iniziale non viene utilizzato nel corso dell'avventura, secondo lo schema che segue:

**Tabella A: Blocco stanze non utilizzate**

Blocco in cui si trova la stanza iniziale	Blocco di stanze non utilizzate*
Blocco 1	Blocco 4
Blocco 2	Blocco 3
Blocco 3	Blocco 2
Blocco 4	Blocco 1

\* Ai fini del gioco, il blocco non utilizzato viene considerato come se fosse di solida roccia.

## ESPLORAZIONE

Ogni volta che l'Eroe si muove ed entra in una zona inesplorata del tabellone, si trova di fronte ad una di queste tre eventualità:

- Ingresso in una nuova stanza.
- Ingresso in un nuovo corridoio.
- Ingresso nella zona centrale del tabellone.

Ognuno di questi punti viene descritto in dettaglio nei paragrafi seguenti.

## INGRESSO IN UNA NUOVA STANZA

Ogni volta che l'Eroe fa il suo ingresso in una stanza non ancora esplorata, deve espletare per intero la procedura descritta di seguito.

### TIRARE PER LE PORTE

Questo lancio serve a determinare il numero di porte presenti nella stanza, **oltre** a quella da cui l'Eroe è entrato.

**Tabella S1: Numero delle porte in una stanza**

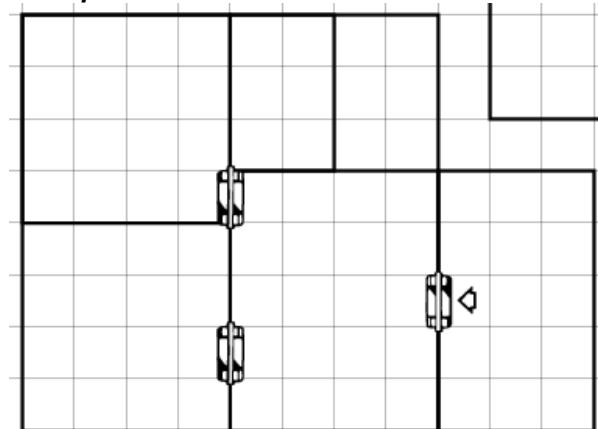
Risultato del dado	Numero di porte aggiuntive*
1-3	Nessuna
4-5	1 porta
6	2 porte

\* Numero di porte nella stanza, oltre a quella da cui è entrato l'Eroe.

Le nuove porte non possono essere piazzate sulla stessa parete, né sulla parete in cui si trova la porta di ingresso, a meno che non diano accesso a due stanze o corridoi differenti. Se non c'è

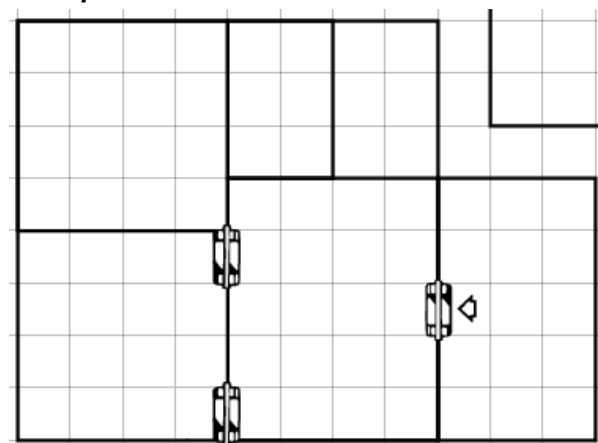
abbastanza spazio per piazzare tutte le porte, quelle in eccesso vengono ignorate.

**Esempio S1a**



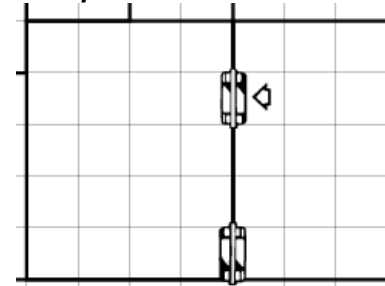
La porta di ingresso alla stanza è indicata con la freccia bianca. Le altre due porte sono disposte sulla stessa parete, ma ciò è possibile in quanto danno accesso a due stanze diverse.

**Esempio S1b**



La porta di ingresso alla stanza è indicata con la freccia bianca. Le altre due porte sono disposte sulla stessa parete e, visto che danno accesso alla medesima stanza, questa disposizione **non** è corretta.

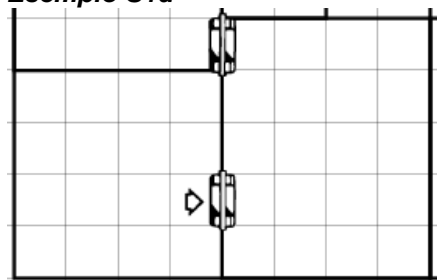
**Esempio S1c**



La porta di ingresso alla stanza è indicata con la freccia bianca. L'altra porta è disposta sulla stessa parete di quella di ingresso e,

dato che dà accesso alla medesima stanza, questa disposizione **non** è corretta.

### Esempio S1d



La porta di ingresso alla stanza è indicata con la freccia bianca. L'altra porta è disposta

sulla stessa parete di quella di ingresso ma, visto che dà accesso ad un'altra stanza, la disposizione è perfettamente accettabile.

### TIRARE PER I MOBILI

Questo lancio serve a determinare il numero ed il tipo di pezzi di arredamento presenti nella stanza.

**Tabella S2A: Numero dei mobili in una stanza**

Risultato del dado	Numero di mobili
1-3	Nessuno
4	Uno
5	Due
6	Tre

Se il risultato della **Tabella S2A** dà come risultato uno o più pezzi di arredamento, occorre lanciare nuovamente i dadi per determinarne il tipo.

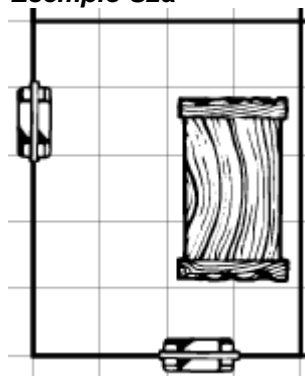
**Tabella S2B: Tipo dei mobili in una stanza**

Risultato dei dadi	Tipo di mobile
2	Scrivania dell'alchimista
3	Tomba
4	Trono
5	Camino
6	Armadio
7	Tavolo
8	Libreria
9	Rastrelliera
10	Scrigno del tesoro
11	Tavolo di tortura
12	Bancone del mago

Se tutti i pezzi di mobilio di un certo tipo sono già stati piazzati sul tabellone in precedenza, la stanza si considera come se fosse vuota.

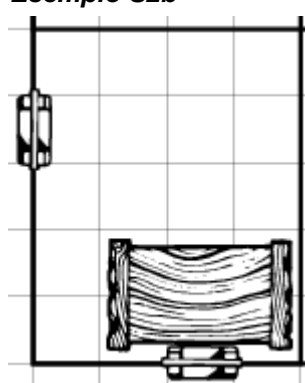
Il mobilio va posizionato in modo tale da non impedire l'accesso o l'uscita dalla stanza, bloccando altre porte. Il camino va sempre piazzato adiacente ad un muro. Se non c'è abbastanza spazio per piazzare un pezzo di arredamento, questo deve essere ignorato.

### Esempio S2a



Il tavolo è piazzato correttamente, in quanto non blocca nessuna delle due porte presenti nella stanza.

### Esempio S2b



Il tavolo **non** è piazzato in maniera corretta, in quanto impedisce di oltrepassare una delle due porte presenti nella stanza.

### Ispezionare i pezzi di arredamento in cerca di tesori

Questa azione richiede un turno e può essere tentata **soltanto una volta** per ogni singolo pezzo di mobilio. Il giocatore lancia un dado e confronta il risultato ottenuto con la matrice presentata di seguito.

**Tabella S3: Matrice dei tesori nei mobili**

Mobile	Trappola	Niente	Tesoro ordinario	Tesoro magico
Armadio	1	2-5	6	--
Bancone del mago	1-2	3-4	5	6
Camino	1	2-5	6	--
Libreria	1	2-5	6	--
Rastrelliera	1	2-5	6	--
Scrivania dell'alchimista	1-2	3-4	5	6
Scrigno del tesoro	1-3	--	4-5	6
Tavolo	1	2-5	6	--
Tavolo di tortura	1	2-5	6	--
Tomba	1-2	3-4	5	6
Trono	1	3-4	5-6	--

Il simbolo "--" indica che non è possibile avere un certo tipo di risultato per quel pezzo di arredamento.

Se il risultato della **Tabella S3** dà come risultato "Niente", il mobile è vuoto.

Se il risultato è **“Trappola”**, occorre lanciare un dado per determinarne il tipo.

**Tabella S3A: Trappole nei mobili**

Risultato del dado	Tipo di trappola	Effetto
1	Ago avvelenato	L'Eroe viene punto ed alla fine di questo turno e dei prossimi due, deve lanciare un dado da combattimento: se esce un Teschio, perde 1 Punto Corpo.
2	Trappola a lancia	Vedi il regolamento base.
3	Masso cadente	Vedi il regolamento base.
4	Pozzo trabocchetto	Vedi il regolamento base.
5	Nube di gas	Una nube di gas velenoso invade l'intera stanza. Alla fine di ogni turno in cui resta nella stanza, l'Eroe deve lanciare un dado da combattimento: se esce un Teschio, perde 1 Punto Corpo.
6	Allarme!	L'allarme richiama nella stanza un mostro errante, che entra immediatamente dalla porta più vicina ed attacca l'Eroe.

Se il risultato è **“Tesoro ordinario”**, occorre lanciare un dado per determinarne la composizione ed il valore.

**Tabella S3B: Tesori ordinari nei mobili**

Risultato del dado	Composizione del tesoro	Valore
1	Monete	1 dado x 3
2	Monete	1 dado x 5
3	Monete	1 dado x 8
4	Monete	1 dado x 10
5	Gemme	2 dadi x 10
6	Gioielli	3 dadi x 10



Se il risultato è **“Tesoro magico”**, occorre lanciare un dado per determinarne la composizione ed il valore.

**Tabella S3C: Tesori magici nei mobili\***

Risultato del dado	Tipo di tesoro	Effetto
1	Acqua Benedetta	Scartala per eliminare un Non Morto.
2	Pozione del Recupero	Scartala per guadagnare 2 dadi extra in Difesa contro il prossimo attacco subito.
3	Pozione Rinforzante	Scartala per guadagnare 2 dadi extra in Attacco al tuo prossimo attacco.
4	Pozione di Rapidità	Scartala per lanciare il doppio dei normali dadi al tuo prossimo movimento.
5	Pozione Rigenerante	Scartala per riguadagnare fino a 4 Punti Corpo perduti.
6	Infuso Eroico	Scartala per poter effettuare due attacchi invece di uno la prossima volta che combatti.

\* I tesori magici possono essere conservati ed utilizzati solo durante l'avventura in cui vengono trovati. Se non vengono consumati nel corso dell'avventura, si considerano perduti.

### TIRARE PER I MOSTRI

Questo lancio serve a determinare se ci sono dei mostri nella stanza ed eventualmente a definirne il tipo ed il numero.

**Tabella S4: Presenza dei mostri in una stanza**

Risultato del dado	Presenza di mostri
1-3	Non sono presenti mostri
4-6	Sono presenti dei mostri

**Tabella S4A: Tipo dei mostri in una stanza**

Risultato dei dadi	Tipo di mostro	Numero di mostri
2	Guerriero del Caos	1-2
3	Fimir	1-3
4	Goblin	1-4
5	Orco	1-4
6	Goblin	1-6
7	Orco	1-6
8	Scheletro	1-4
9	Zombi	1-4
10	Scheletro	1-6
11	Mummia	1-2
12	Gargoyle	1

Le miniature dei mostri vanno piazzate all'interno della stanza in modo tale, se possibile, di impedire eventuali vie di fuga all'Eroe. I mostri combattono sempre fino alla morte ed inseguono l'Eroe in fuga, se necessario fino all'uscita del sotterraneo.



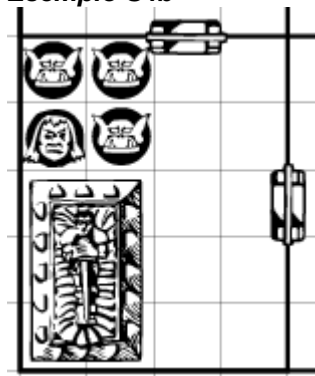
Se non c'è abbastanza spazio per piazzare tutti i mostri, quelli in eccesso vengono ignorati.

#### Esempio S4a



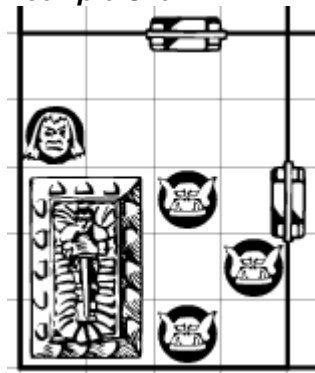
I mostri sono piazzati correttamente. In questo caso, due Orchi bloccano le porte impedendo la fuga dell'Eroe, mentre il terzo lo ingaggia in un serrato corpo a corpo.

#### Esempio S4b



Anche questa volta i mostri sono piazzati in maniera ottimale, in quanto sono schierati per circondare l'Eroe, che non può quindi tentare la fuga senza prima combattere.

#### Esempio S4c



I tre Orchi **non** sono piazzati correttamente, visto che sono lontani dall'Eroe e non gli bloccano nemmeno la via di fuga dalla stanza, lasciando incustodita una delle porte.

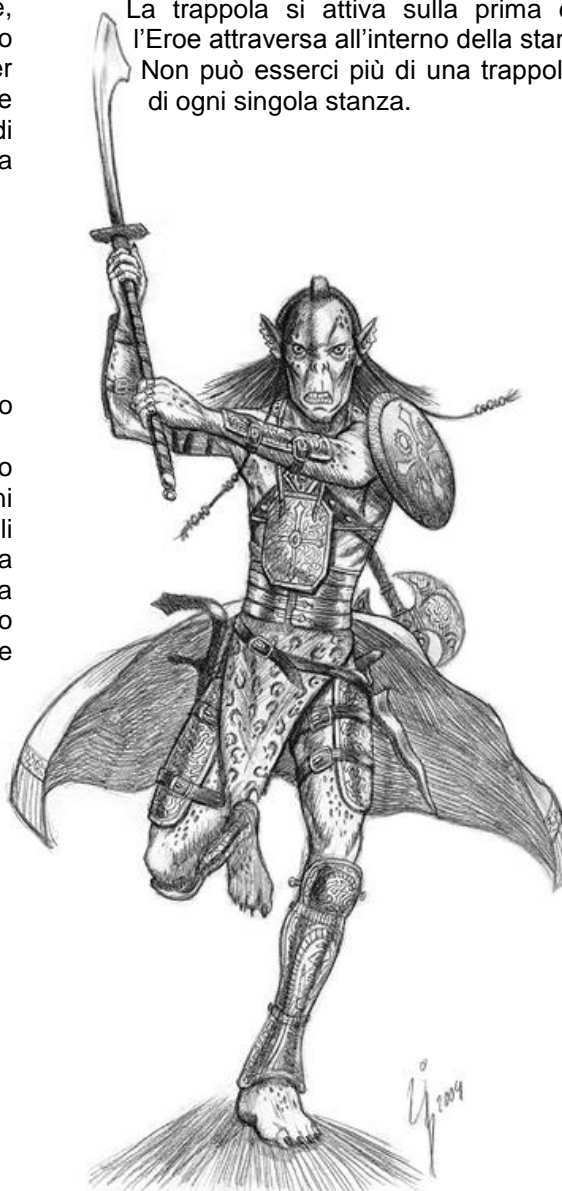
### TIRARE PER LE TRAPPOLE

Questo lancio serve a determinare l'eventuale presenza di trappole nella stanza (non nei mobili che si possono trovare in essa). Quando l'Eroe entra nella nuova stanza, il giocatore deve lanciare i dadi per verificare la presenza di una trappola ed il suo eventuale funzionamento.

#### Tabella S5: Trappole in una stanza

Risultato dei dadi	Tipo di trappola	Effetti
2	Masso cadente	Vedi il regolamento base.
3	A lancia	Vedi il regolamento base.
4-10	Nessuno	Nessuno.
11	A lancia	Vedi il regolamento base.
12	Pozzo trabocchetto	Vedi il regolamento base.

La trappola si attiva sulla prima casella che l'Eroe attraversa all'interno della stanza. Non può esserci più di una trappola all'interno di ogni singola stanza.



## INGRESSO IN UN NUOVO CORRIDOIO

Ogni volta che l'Eroe fa il suo ingresso in un corridoio non ancora esplorato (le zone indicate in verde nello **Schema 1**), deve espletare per intero la procedura descritta di seguito.

### TIRARE PER LE PORTE

Questo lancio serve a determinare il numero di porte presenti lungo il corridoio.

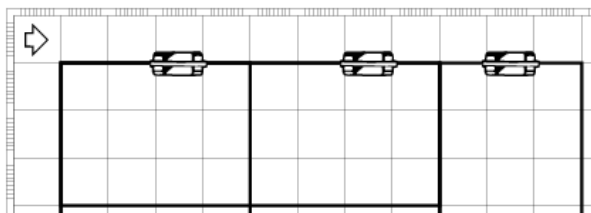
**Tabella C1: Numero delle porte in un corridoio**

Risultato del dado	Numero di porte aggiuntive*
1-2	Nessuna
3-4	1 porta
5	2 porte
6	3 porte

\* Numero di porte nella corridoio, oltre a quella da cui è eventualmente entrato l'Eroe.

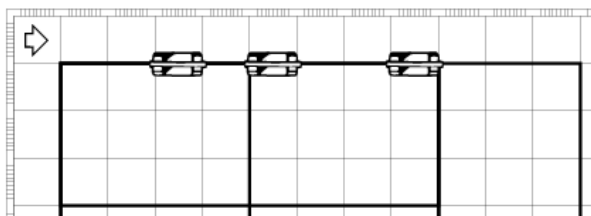
Le nuove porte devono essere piazzate lungo la parete interna del corridoio e devono dare accesso a stanze differenti. Se l'Eroe arriva nel corridoio passando da una stanza, le nuove porte devono aprirsi in stanze differenti da quella da cui proviene l'Eroe. Se non c'è abbastanza spazio per posizionare tutte le porte, quelle in eccesso vengono ignorate.

#### Esempio C1a



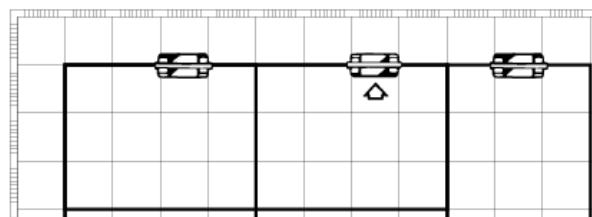
La freccia bianca indica il punto da cui l'Eroe imbecca il corridoio. In questo caso, le porte sono disposte correttamente, in quanto si aprono su tre stanze differenti.

#### Esempio C1b



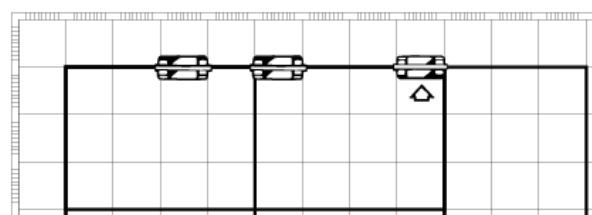
La freccia bianca indica il punto da cui l'Eroe imbecca il corridoio. Le porte **non** sono posizionate correttamente, perché due di esse si aprono nella stessa stanza.

#### Esempio C1c



La freccia bianca indica la stanza da cui l'Eroe entra nel corridoio. Le altre due porte sono disposte correttamente, perché si aprono sia in stanze differenti tra loro che da quella da cui proviene l'Eroe.

#### Esempio C1d



La freccia bianca indica la stanza da cui l'Eroe entra nel corridoio. Le altre due porte **non** sono disposte correttamente, perché pur aprendosi in stanze differenti tra loro, una di esse si apre nuovamente sulla stanza da cui proviene l'Eroe.

### TIRARE PER I MOSTRI ERRANTI

Questo lancio serve a determinare se un mostro errante si trova nel corridoio ed a quale distanza dall'Eroe.

Il tiro va effettuato soltanto quando l'Eroe mette piede per la **prima** volta all'interno di uno dei quattro corridoi, oppure **ogni** volta che passa all'interno delle caselle contrassegnate con la sigla "ME" sullo **Schema 1**.

**Tabella C2A: Presenza di mostri erranti in un corridoio**

Risultato del dado	Mostro errante
1-3	No
4-6	Sì

Se l'esito del lancio sulla **Tabella C2A** dà come risultato la presenza di un mostro errante, occorre nuovamente lanciare il dado per determinarne il tipo e la distanza dall'Eroe.



**Tabella C2B: Tipo di mostro errante in un corridoio**

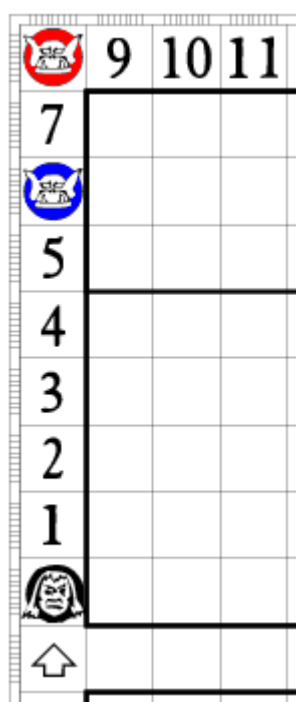
Risultato del dado	Tipo di mostro	Distanza in caselle*
1	Goblin	2 dadi
2	Scheletro	1 dado
3	Orco	2 dadi
4	Zombi	1 dado
5	Fimir	1 dado
6	Mummia	1 dado

\* La distanza viene calcolata contando il numero di caselle indicate dal risultato del lancio dei dadi, partendo dalla casella adiacente a quella in cui si trova l'Eroe quando appare il mostro errante.

Se la distanza tra l'Eroe ed il mostro errante è maggiore della lunghezza residua del corridoio, la miniatura del mostro deve essere posizionata sull'ultima casella del corridoio.

I mostri erranti combattono sempre fino alla morte ed inseguiranno un Eroe in fuga fino all'uscita del sotterraneo, se necessario. Se durante la ritirata l'Eroe entra in nuove stanze e nuovi corridoi ed incontra altri mostri, questi si uniscono al mostro errante rivelato in precedenza per combattere l'Eroe. I mostri erranti non hanno **mai** tesori con sé.

#### Esempio C2a



La freccia bianca indica la direzione in cui si sta muovendo l'Eroe.

Supponiamo che i lanci sulle **Tabella C2A** e **C2B** diano come risultato un mostro errante Orco alla distanza di 6 caselle dall'Eroe. Il mostro va posizionato come indicato dall'icona in blu.

Se l'Orco si trovasse invece a 11 caselle di distanza dall'Eroe, andrebbe posizionato in fondo al corridoio, visto che non può venire piazzato oltre l'angolo (dove lo porterebbe il conteggio di tutte le 11 caselle,

come indicato dai numeri sulla mappa).

In questo caso, il piazzamento corretto è quello indicato dall'icona in rosso.

#### TIRARE PER LE TRAPPOLE

Questo lancio serve a determinare la presenza di eventuali trappole lungo il corridoio ed a specificarne il tipo.

Quando l'Eroe imbocca per la **prima** volta un corridoio, occorre lanciare i dadi a questo scopo.

**Tabella C3: Trappole in un corridoio**

Risultato dei dadi	Tipo di trappola	Effetti
2	Masso cadente	Vedi il regolamento base.
3	A lancia	Vedi il regolamento base.
4-10	Nessuno	Nessuno.
11	A lancia	Vedi il regolamento base.
12	Pozzo trabocchetto	Vedi il regolamento base.

La trappola si attiva sulla prima casella che l'Eroe attraversa lungo il corridoio.

Non può esserci più di una trappola all'interno di ogni singolo corridoio.





## INGRESSO NELLA ZONA CENTRALE DEL TABELLONE

La parte centrale del tabellone conduce alla stanza principale del sotterraneo, che contiene i mostri più temibili, i tesori più preziosi e l'agognata uscita verso la superficie.

Seguendo lo **Schema 1**, si può dividere questa zona nevralgica in due parti: i corridoi interni (o centrali) colorati in **celeste** e la stanza centrale evidenziata in **viola**.

### I CORRIDOI INTERNI

La **prima** volta che l'Eroe fa il suo ingresso in uno dei corridoi centrali della mappa (area in **celeste** sullo **Schema 1**), deve dare inizio alla procedura seguente.

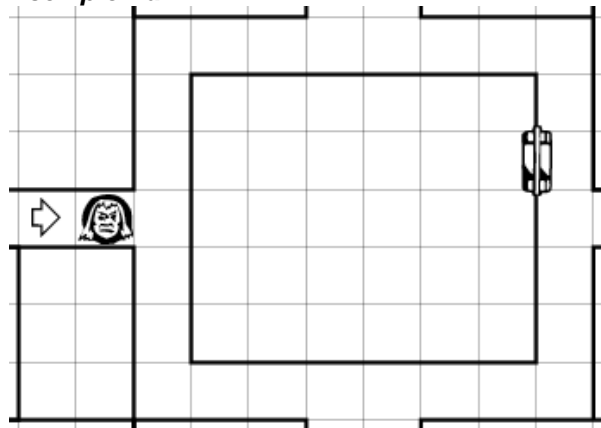
#### PIAZZAMENTO DELLA PORTA

Il giocatore posiziona una porta lungo la parete della stanza centrale, sul muro opposto rispetto a quello dalla cui direzione l'Eroe è entrato nella zona dei corridoi interni.

Questo accorgimento serve a far sì che l'Eroe debba esplorare in buona parte i corridoi interni per poter raggiungere il suo obiettivo (la stanza centrale), esponendosi quindi alla probabile minaccia sia dei mostri erranti guardiani che delle trappole disseminate lungo i passaggi.

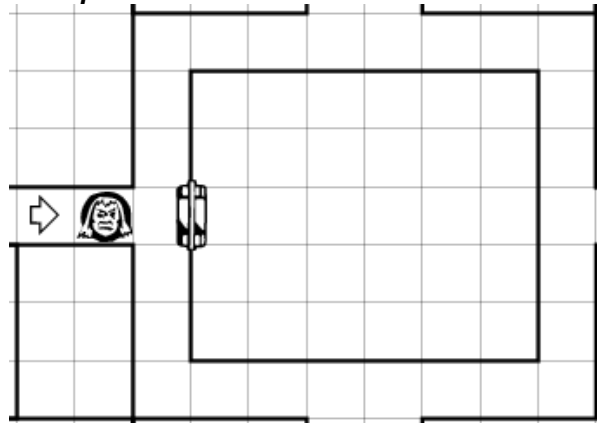
Questa porta è l'**unico** accesso alla stanza centrale.

#### Esempio Pa



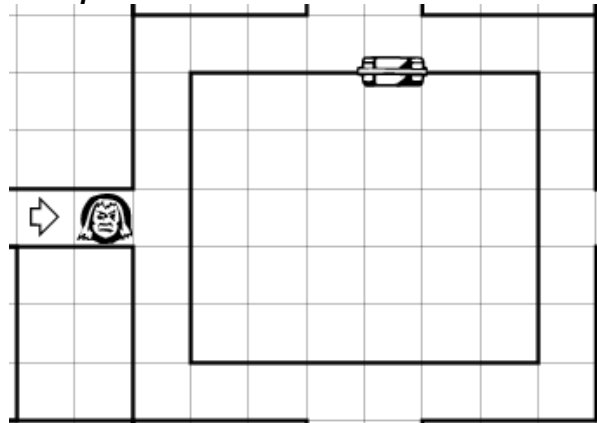
La freccia bianca indica la direzione da cui proviene l'Eroe. In questo caso, il piazzamento della porta che dà accesso alla stanza centrale è corretto, in quanto essa si trova sulla parete opposta a quella dalla cui direzione giunge l'Eroe. E' importante notare che è irrilevante la casella esatta della parete in cui si apre la porta, a patto che si trovi sul muro opposto alla direzione da cui proviene l'Eroe.

#### Esempio Pb



La freccia bianca indica la direzione da cui proviene l'Eroe. In questo caso, il piazzamento della porta che dà accesso alla stanza centrale **non** è corretto, in quanto essa si trova sulla parete di fronte alla direzione da cui giunge l'Eroe.

#### Esempio Pc



La freccia bianca indica la direzione da cui proviene l'Eroe. Anche in questo caso, il piazzamento della porta che dà accesso alla stanza centrale **non** è corretto, in quanto essa non si trova sulla parete opposta a quella dalla cui direzione giunge l'Eroe.

#### DETERMINAZIONE DEI MOSTRI ERRANTI

In ognuna delle caselle dei corridoi interni indicata con "ME" sullo **Schema 1**, è possibile che vi sia un mostro errante, che sorveglia la zona interna del tabellone.

Occorre quindi lanciare un dado per ogni casella dei corridoi centrali con la dicitura "ME" per verificare la presenza di un mostro guardiano e determinarne il tipo.

#### Tabella 11A: Presenza di mostri erranti nei corridoi interni

Risultato del dado	Mostro errante
1-3	No
4-6	Sì

E' possibile che fino ad un massimo di sei guardiani sorveglino i corridoi interni, ma potrebbe anche non essercene nessuno, se l'Eroe è particolarmente fortunato.

Dopo aver effettuato tutti i lanci necessari per verifica la presenza dei mostri erranti ed il loro numero, si procede a determinarne il tipo. Tutti i mostri guardiani sono della stessa razza, determinata lanciando nuovamente il dado.

**Tabella 11B: Tipo di mostro errante nei corridoi interni**

Risultato del dado	Tipo di mostro errante
1	Goblin
2	Scheletro
3	Orco
4	Zombi
5	Fimir
6	Mummia

I mostri guardiani vanno posizionati sulle caselle "ME" in cui la loro presenza è stata verificata lanciando il dado sulla **Tabella 11A**.

I mostri erranti combattono sempre fino alla morte ed inseguiranno un Eroe in fuga fino all'uscita del sotterraneo, se necessario. Se durante la ritirata l'Eroe entra in nuove stanze e nuovi corridoi ed incontra altri mostri, questi si uniscono al mostro errante rivelato in precedenza per combattere l'Eroe. I mostri erranti non hanno **mai** tesori con sé.

#### DETERMINAZIONE DELLE TRAPPOLE

L'eventuale presenza di trappole nei corridoi interni viene effettuata in maniera identica ai normali corridoi. Si faccia pertanto riferimento a quanto già riportato in precedenza.

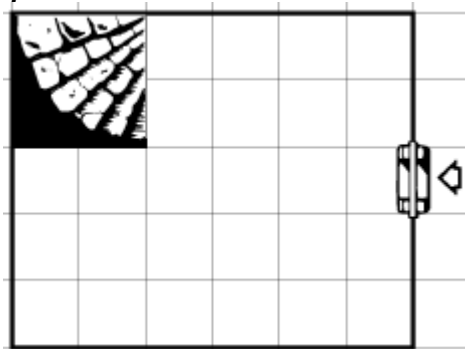
#### LA STANZA CENTRALE

Quando l'Eroe fa il suo ingresso nella stanza centrale (evidenziata in **Viola** sullo **Schema 1**), si deve seguire una precisa procedura che permette di definire il nemico principale da affrontare, la composizione delle sue guardie, l'arredamento della stanza e la posizione dell'uscita dal sotterraneo.

#### POSIZIONAMENTO DELL'USCITA

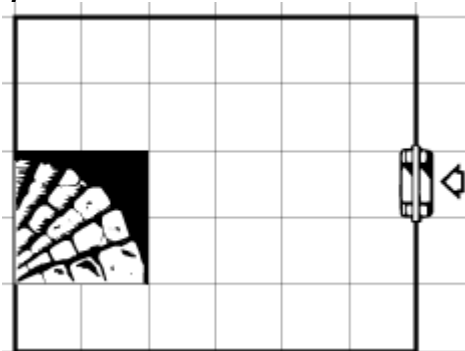
Il giocatore piazza il tassello raffigurante le scale di uscita dal sotterraneo in uno dei due angoli sulla parete opposta a quella in cui si trova la porta di ingresso da cui l'Eroe è appena entrato. Questa precauzione fa sì che l'Eroe non possa imboccare immediatamente le scale verso la superficie e debba invece combattere contro i mostri che sono in agguato nella stanza.

#### Esempio Ua



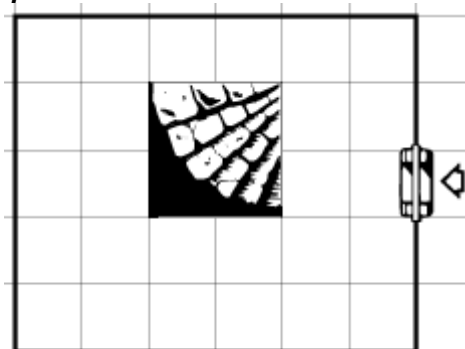
La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. La scalinata di uscita è posizionata correttamente, in quanto si trova in uno dei due angoli della parete opposta a quella in cui si apre la porta di ingresso.

#### Esempio Ub



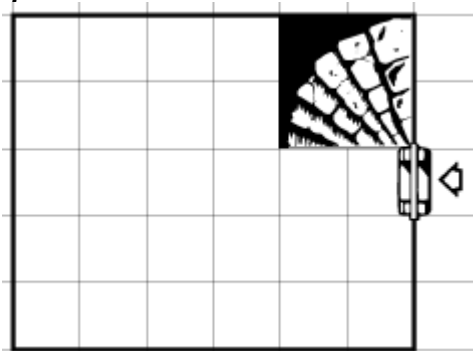
La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. La scalinata di uscita **non** è posizionata correttamente, in quanto si trova lungo la parete opposta a quella in cui si apre la porta di ingresso, ma non è posizionata in uno dei due angoli.

#### Esempio Uc



La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. La scalinata di uscita **non** è posizionata correttamente, in quanto non si trova a contatto con uno dei due angoli della parete opposta a quella in cui si apre la porta di ingresso.

### Esempio Ud



La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. La scalinata di uscita **non** è posizionata correttamente, in quanto si trova in angolo, ma adiacente alla parete in cui si apre la porta di ingresso.

### DETERMINAZIONE DELL'ARREDAMENTO

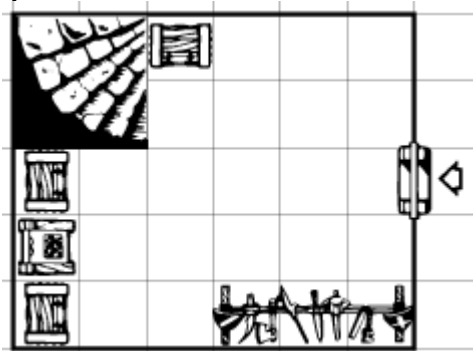
Nella stanza centrale vanno posizionati il trono, i tre scrigni del tesoro ed un altro pezzo di arredamento determinato a caso.

**Tabella A1: Arredamento della stanza centrale**

Risultato dei dadi	Arredamento
1	Tavolo di tortura
2	Libreria
3	Tavolo
4	Rastrelliera
5	Scrivania dell'alchimista
6	Bancone del mago

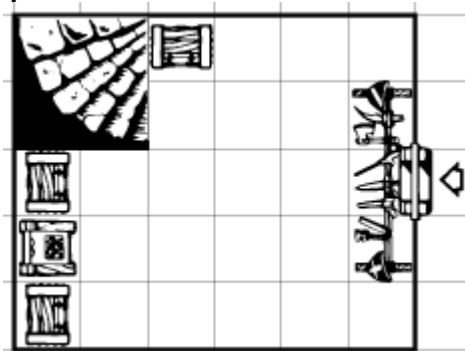
Anche se tutti i pezzi di mobilio di un certo tipo sono già stati piazzati in altre zone del tabellone in precedenza, vanno rimossi dalla loro collocazione originale per posizionarli nella stanza centrale. L'arredamento va piazzato in modo tale da non bloccare la porta di ingresso alla stanza o le scale che conducono fuori dal sotterraneo, ed in maniera tale che non crei zone in cui non è possibile entrare o uscire.

### Esempio Aa



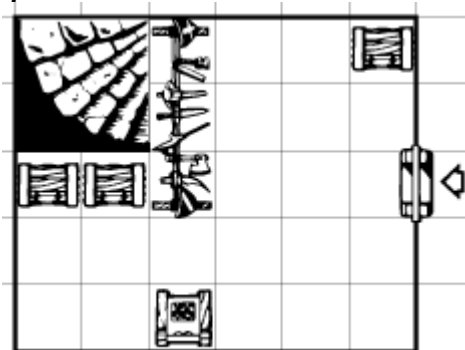
La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. In questo caso, l'arredamento è disposto correttamente perché non blocca l'accesso alla stanza né alle scale di uscita.

### Esempio Ab



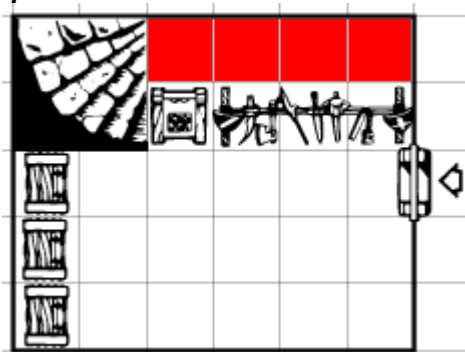
La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. In questo caso, l'arredamento **non** è disposto correttamente perché uno dei mobili blocca la porta di accesso alla stanza.

### Esempio Ac



La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. Anche in questo caso l'arredamento **non** è disposto correttamente perché i mobili bloccano l'accesso alle scale di uscita dal sotterraneo.

### Esempio Ad



La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. Ancora una volta l'arredamento **non** è disposto correttamente, perché pur lasciando libere sia la porta di accesso che le scale di uscita, crea una zona intransitabile (le caselle indicate in rosso, dietro alla rastrelliera ed al trono) da cui non si può entrare o uscire.



## DETERMINAZIONE DEI MOSTRI

Il contingente di mostri all'interno della stanza centrale è costituito dal nemico principale dell'avventura e dalla sua guardia personale, formata da un luogotenente e dalla milizia. Il numero ed il tipo di avversari da affrontare va determinato lanciando i dadi.

**Tabella M1A: Nemico principale nella stanza centrale**

Risultato del dato	Nemico principale	Numero di mostri
1-2	Guerriero del Chaos	1
3-4	Guerriero del Chaos	2
5-6	Gargoyle	1

**Tabella M1B: Luogotenente nella stanza centrale**

Risultato del dato	Luogotenente	Numero di mostri
1-3	Fimir	1
4-5	Mummia	1
6	Fimir e Mummia*	1 + 1

\* Ci sono in effetti due luogotenenti, un Fimir ed una Mummia.

**Tabella M1C: Milizia nella stanza centrale**

Risultato del dato	Milizia	Numero di mostri
1	Goblin e Scheletri	3 + 3
2	Goblin e Orchi	3 + 2
3	Goblin e Zombi	3 + 2
4	Scheletri e Orchi	3 + 2
5	Scheletri e Zombi	3 + 2
6	Orchi e Zombi	2 + 2

Le miniature dei mostri vanno posizionate all'interno della stanza centrale in modo tale, se possibile, di impedire all'Eroe di raggiungere subito le scale di uscita. I mostri non devono inoltre impedire l'accesso alla stanza.

I mostri combattono sempre fino alla morte ed inseguono l'Eroe in fuga, se necessario fino all'uscita del sotterraneo.

Se non c'è abbastanza spazio per piazzare tutti i mostri, quelli in eccesso vengono ignorati, a cominciare dai meno potenti.



**Esempio Ma**



La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. I mostri sono piazzati correttamente. In questo esempio, viene ipotizzato che le **Tabelle M1A, M1B e M1C** abbiano dato come esito una guarnigione nemica composta dal numero minimo di mostri (sei).

**Esempio Mb**



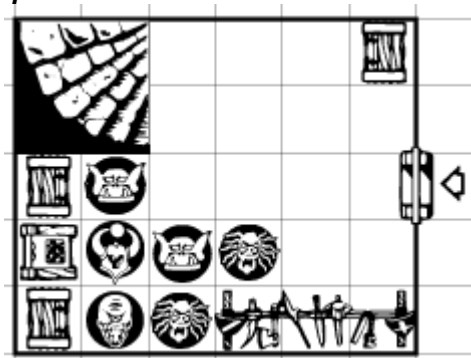
La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. Nonostante l'affollamento estremo della stanza, anche in questo caso i mostri sono piazzati correttamente. In questo esempio, viene ipotizzato che le **Tabelle M1A, M1B e M1C** abbiano dato come esito una guarnigione nemica composta dal numero massimo di mostri (dieci).

**Esempio Mc**



La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. I mostri **non** sono piazzati correttamente, visto che alcuni di loro bloccano la porta di accesso alla stanza, impedendo all'Eroe di entrare.

### Esempio Md



La freccia bianca indica la porta di ingresso alla stanza centrale. Anche in questo caso, i mostri **non** sono piazzati correttamente, visto che lasciano all'Eroe una via diretta per raggiungere velocemente le scale di uscita.



### USCIRE DAL SOTTERRANEO

Quando l'Eroe raggiunge il tassello che rappresenta le scale di uscita dal sotterraneo, si considera in salvo, finalmente fuori dal labirinto. Anche se non ha ucciso tutti i mostri, è comunque riuscito a mettersi in salvo. L'Eroe può ovviamente portare con sé tutti i tesori che ha accumulato, eccezion fatta per quelli che devono essere utilizzati nel corso della stessa avventura in cui sono stati trovati (ad esempio, le pozioni magiche indicate nella **Tabella S3C**).

### HeroQuest in Solitario

## ALTRE REGOLE GENERICHE

### UTILIZZO DEGLI INCANTESIMI

Se l'Eroe è in grado di avvalersi degli incantesimi, può farne uso normalmente, seguendo quanto riportato nel regolamento base di *HeroQuest*.

### RICERCA E PORTE

L'Eroe può aprire le porte ed effettuare ricerche esattamente come indicato dal regolamento base di *HeroQuest*.

Una regola opzionale riguardante la ricerca viene descritta nel seguito del manuale.

### VISITARE NUOVAMENTE LE STANZE

Se un Eroe rientra nuovamente in una stanza (o corridoio) che ha già esplorato in precedenza, non c'è bisogno di lanciare i dadi per vedere cosa contiene, visto che è già stato fatto.

La stanza o il passaggio sono già presenti sulla mappa e contengono tutto ciò che era stato determinato in precedenza, ad eccezione dei mostri (che sono stati uccisi o stanno presumibilmente inseguendo l'Eroe).

### RICERCA (Regola Opzionale)

Questa regola è interamente opzionale e sostituisce integralmente quella riportata nel manuale base. E' stata studiata appositamente per la versione "in solitario" di *HeroQuest* e **non** è quindi appropriata per il gioco multigiocatore.

Invece di sferrare un attacco o di lanciare un incantesimo, l'Eroe può scegliere di mettersi alla ricerca di qualcosa di nascosto. Questa ricerca può essere effettuata prima o dopo il movimento dell'Eroe e non è permessa se questi si trova nella stessa stanza o corridoio dove c'è un mostro. La ricerca è inoltre vietata nella zona centrale del tabellone (quella contrassegnata in celeste e viola sullo **Schema 1**). Ai mostri è vietato effettuare ricerche. Nel corso di un turno è possibile perlustrare un'intera stanza o tutte le caselle visibili di un corridoio.

La ricerca permette all'Eroe di pescare una carta dal mazzo delle Carte del Tesoro o, in alternativa, può rivelare la presenza di un'eventuale trappola nella stanza (e su **tutto** il mobilio in essa eventualmente presente) o lungo il corridoio.

La ricerca di trappole deve essere effettuata subito dopo aver aperto la porta della stanza (o avere imboccato un corridoio), prima di entrare nella zona inesplorata. Nel caso in cui i tiri di dado per determinare il contenuto della stanza (e degli eventuali pezzi di arredamento in essa contenuti) o del corridoio diano come risultato una trappola, l'Eroe avrà la possibilità di evitarla o disinnescarla senza doverne subire gli effetti, a patto che abbia i giusti strumenti. Tutte le trappole possono infatti essere immediatamente disinnescate senza



conseguenze, ma le trappole con masso cadente ed i pozzi trabocchetto possono venire disinnescati (e quindi i relativi tasselli tolti dal tabellone) solo dal Nano o da un Eroe in possesso dell'equipaggiamento "Borsa degli attrezzi".

## EQUIPAGGIAMENTO

ED

### INGOMBRO (Regola Opzionale)

Questa regola è completamente opzionale e può venire usata sia nel gioco in solitario che in quello multigiocatore. Consente di aggiungere maggior realismo al numero di oggetti che un Eroe può trasportare, limitando il numero di pezzi di equipaggiamento che possono venire portati, prima di iniziare a subire gli effetti del sovraccarico. I mostri non sono mai soggetti a questa regola.

Un Eroe può trasportare un numero di oggetti limitato prima di cominciare a risentire del carico eccessivo. Il carico trasportabile è limitato al seguente equipaggiamento:

- 1 armatura o corazza;
- 1 scudo;
- 1 elmo;
- 3 armi (Barbaro e Nano), oppure 2 armi (Mago ed Elfo). Eventuali armi supplementari contano come "oggetti vari";
- 4 pozioni. Eventuali pozioni supplementari contano come "oggetti vari";
- 5 oggetti vari (che non rientrano nelle altre categorie, come ad esempio talismani, bacchette, borsa degli attrezzi, stivali, mantelli, ecc.);
- 1 borsa d'oro, che può contenere **fino** a 1.000 monete d'oro (ai fini dell'ingombro, gemme e gioielli si considerano pesare come 10 monete d'oro). Eventuali borse d'oro supplementari contano come "oggetti vari".

Un Eroe può portare fino al doppio di questo equipaggiamento, ma può lanciare solo un dado per il movimento. Se i dadi per il movimento scendono a zero, l'Eroe non può più muoversi finché non abbandona parte di ciò che trasporta.

Alcuni oggetti particolarmente pesanti o ingombranti possono occupare più di un posto (ad esempio, un grosso tomo rilegato in pietra potrebbe occupare due degli spazi "oggetti vari" a disposizione) oppure ridurre direttamente i dadi per il movimento (come, ad esempio, l'Armatura Corazzata).

### PUNTI VITTORIA (Regola Opzionale)

E' possibile cimentarsi in un'avventura in solitario quantificando anche il punteggio finale ottenuto dall'Eroe, per calcolarne il livello di successo. I Punti Vittoria (abbreviati in P.V.) sono ovviamente una regola opzionale e comportano un notevole dispendio di tempo per annotarli, quindi molti

giocatori preferiscono non utilizzarli, visto che non sono indispensabili. Possono essere utilizzati sia nelle avventure in solitario che in quelle multigiocatore.

Questo sistema permette di stabilire, ad esempio, chi all'interno di un'avventura in solitario con un gruppo di Eroi (vedi più avanti per i dettagli) si è meglio comportato rispetto ai compagni, o per confrontare come un Eroe se l'è cavata nell'esplorazione di diversi sotterranei in solitario.

Il punteggio viene calcolato nel modo seguente:

- 100 P.V. per ogni livello del sotterraneo attraversato\*
- +1 P.V. per 50 monete d'oro (o equivalente) di tesori guadagnati
- +10 P.V. per ogni tesoro magico trovato e non utilizzato nel corso dell'avventura
- +20 P.V. per ogni incantesimo conosciuto e non utilizzato nel corso dell'avventura
- +5 P.V. per ogni stanza esplorata (non si applica ai corridoi)
- +2 P.V. per ogni trappola o trabocchetto scoperto
- +3 P.V. per ogni trappola o trabocchetto disinnescato (in aggiunta ai P.V. guadagnati per averlo scoperto)
- + P.V. variabili per l'uccisione di ogni mostro\*\*

\* Questa opzione vale sempre 100 P.V., a meno che non si usino le regole per le campagne (riportate più avanti nel manuale). In questo secondo caso, uscire vivi dal 1° livello del sotterraneo frutta 100 P.V., dal 2° livello frutta 200 P.V., dal 3° livello frutta 300 P.V., e così via. Ad esempio, completare una campagna in un sotterraneo composto da cinque livelli frutta all'Eroe in totale: 100 + 200 + 300 + 400 + 500 = 1.500 P.V.

\*\* Ai fini dell'uccisione di un mostro, i P.V. vengono assegnati all'Eroe che infligge il colpo mortale. Per ogni mostro di un dato tipo ucciso, l'Eroe guadagna un certo numero di P.V., a seconda della pericolosità del nemico.

**Tabella V: Punti Vittoria per i mostri**

Tipo di mostro	P.V. guadagnati***
Goblin o Scheletro	2
Orco o Zombi	3
Fimir	5
Mummia	6
Guerriero del Caos	8
Gargoyle	10

\*\*\* Mostri con caratteristiche speciali, abilità straordinarie, armi incantate, capacità di lanciare incantesimi e così via possono (e dovrebbero) fruttare un numero di P.V. maggiore rispetto a quanto indicato nella **Tabella V**, che si limita ai mostri elencati nel regolamento base.

## GIOCO IN SOLITARIO CON GRUPPI DI EROI

Le regole viste finora sono state studiate per un singolo Eroe che si avventura in solitario all'interno dei sotterranei. E' però possibile, con alcune modifiche, adattare questo regolamento per un gruppo di Eroi che vogliono esplorare i labirinti. Un unico giocatore potrebbe voler controllare più Eroi, in questo caso le modifiche che seguono gli permettono di farlo senza problemi. E' superfluo dire che se ci sono più giocatori (anche soltanto due), è molto più divertente che uno ricopra il ruolo di Stregone e l'altro impersoni uno o più Eroi!

Se si desidera utilizzare le regole per giocare in solitario con gruppi di Eroi, si può fare riferimento a quanto riportato in precedenza, con le seguenti eccezioni riportate di seguito:

- Il tiro per determinare il contenuto di una stanza o di un corridoio, compresi quella della zona centrale del tabellone, va effettuato soltanto dal primo Eroe che entra nell'area inesplorata.
- I mostri all'interno di una stanza sono in numero doppio rispetto al gioco in solitario con un singolo Eroe.
- Viene utilizzato tutto il tabellone, senza escludere alcun blocco di stanze.

## SOTTERRANEI A TEMA

Per rendere il gioco più interessante e realistico, è possibile realizzare dei sotterranei a tema. In pratica, invece di lasciare che siano i dadi a decidere tutto il contenuto delle stanze, il giocatore potrebbe stabilire di creare un tema portante che, in qualche modo, personalizzi il labirinto.

Ad esempio, se un giocatore decide di esplorare un sotterraneo infestato dai non morti, dovrà eliminare i mostri umanoidi per affrontare solo Scheletri, Zombi e Mummie. Se, viceversa, si vuole tentare un assalto alla roccaforte di un clan di pelleverde, si dovranno ignorare i non morti, limitandosi a combattere solo Goblin, Orchi e Fimir.

In generale, vanno tenute presenti le seguenti regole:

- Guerrieri del Caos e Gargoyle possono essere sempre incontrati.
- Nel sostituire gli altri mostri vanno usate delle equivalenze prestabilite:  
Goblin = Scheletro  
Orco = Zombi  
Fimir = Mummia



## CAMPAGNE IN SOLITARIO

E' possibile non limitarsi ad una singola partita in solitario, ma creare una continuità di gioco ed una storia portante. Il sotterraneo esplorato non deve essere profondo soltanto un livello, ma potrebbe estendersi in profondità nel sottosuolo. In questo caso, la pericolosità degli avversari e dei trabocchetti aumenta progressivamente mentre l'Eroe scende sempre più nei meandri abissali del labirinto. Naturalmente, di pari passo aumentano anche le ricompense per l'Eroe tanto temerario da sfidare tali pericoli.

Per condurre una campagna in solitario, il giocatore deve innanzi tutto decidere la profondità del sotterraneo. Gli Eroi novizi dovrebbero limitarsi ad affrontare labirinti di uno o due livelli al massimo, mentre quelli più esperti possono cimentarsi con successo anche in sotterranei più profondi. Virtualmente non c'è un limite al numero di livelli che un sotterraneo può avere, anche se i labirinti più profondi sono letali per quasi tutti gli Eroi che decidono di affrontarli.

Naturalmente anche alle campagne possono essere applicate le varianti sopra descritte, relative ai sotterranei a tema ed al gioco in solitario con un gruppo di Eroi.

### I MOSTRI

Ad ogni livello del sotterraneo, il numero di mostri incontrati rimane quello determinato dai dadi, ma le creature hanno dei bonus di combattimento che li rendono avversari più letali da affrontare e sconfiggere.

Ogni mostro all'interno di una singola stanza o corridoio (compresi i mostri erranti) gode di un bonus per ogni livello del sotterraneo inferiore al primo. Questi bonus vanno determinati lanciando i dadi e possono essere applicati più volte, anche a vantaggio dello stesso mostro.

**Tabella P: Bonus di combattimento per i mostri ai livelli profondi del sotterraneo**

Risultato del dado	Bonus di combattimento	Effetti
1-2	Difesa migliorata	Il mostro ottiene un dado supplementare in Difesa per ognuno di questi bonus.
3-4	Attacco migliorato	Il mostro ottiene un dado supplementare in Attacco per ognuno di questi bonus.
5-6	Resistenza migliorata	Il mostro ottiene un Punto Corpo addizionale per ognuno di questi bonus.

### Esempio Pa

Al 2° livello di un sotterraneo, l'Eroe entra in una stanza in cui ci sono tre Goblin. Ogni singolo mostro ha diritto a  $(2-1=)$  1 bonus di combattimento. Il giocatore lancia quindi il dado per tre volte (una per ogni Goblin) sulla **Tabella P** annotando i risultati ed assegnando i relativi bonus ad ogni singolo mostro. Supponendo che abbia ottenuto 1, 2 e 5, i tre Goblin nella stanza guadagnano rispettivamente 1 dado supplementare in Difesa (per i primi due) ed 1 Punto Corpo addizionale, rispetto alle loro caratteristiche standard.

### Esempio Pb

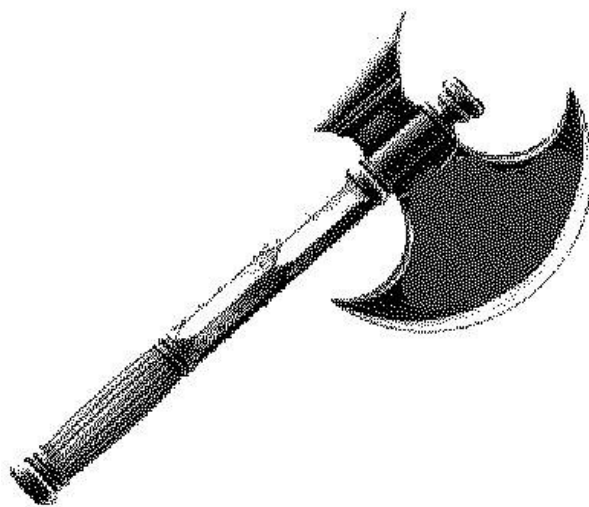
Riallacciandosi all'esempio precedente, l'Eroe continua la sua esplorazione ed al 5° livello del sotterraneo si imbatte in un Fimir. Data la profondità del labirinto, il mostro ottiene  $(5-1=)$  4 bonus di combattimento. Il giocatore lancia il dado sulla **Tabella P** per quattro volte, annotando i risultati ottenuti. Supponendo che ottenga rispettivamente 1, 4, 4 e 6, il Fimir avrà, rispetto alle sue caratteristiche standard, 1 dado supplementare in Difesa, 2 dadi supplementari in Attacco ed 1 Punto Corpo addizionale.

### I TESORI

Tanto più si scende in profondità in un sotterraneo, maggiormente aumentano anche le ricompense per chi osa sfidare i pericoli del labirinto.

Tutti i tesori non magici che vengono trovati nel labirinto vengono infatti moltiplicati per il numero del livello del sotterraneo in cui sono scoperti. Questa maggiorazione di valore è da applicarsi sia per i tesori trovati tra le Carte del Tesoro che per quelli ottenuti ispezionando i pezzi di arredamento.

I tesori magici **non** vengono invece modificati.



### MUOVERSI TRA I LIVELLI

Per passare da un livello all'altro del sotterraneo, l'Eroe deve raggiungere la stanza centrale del tabellone. Una volta che si sposta sopra il tassello dei gradini di uscita, si considera che abbia avuto accesso al livello successivo del labirinto e deve quindi svuotare il tabellone e ricominciare a giocare una nuova partita, ricominciando l'esplorazione da una delle stanze iniziali a sua scelta.

Una volta raggiunto un livello del sotterraneo, non è possibile ritornare indietro a quelli precedenti. L'unico modo per uscire dal labirinto è quello di scendere fino al livello più profondo, penetrare nella stanza centrale e guadagnare le scale di uscita, che finalmente conducono l'Eroe alla superficie.

All'inizio di ogni nuovo livello, l'Eroe inizia la sua esplorazione con i Punti Corpo, i Punti Mente, gli incantesimi e l'equipaggiamento che aveva alla fine del livello precedente. Può comunque portare con sé eventuali pozioni o altri oggetti che devono essere utilizzati nel corso dell'avventura in cui vengono trovati.

### LA STANZA FINALE DELLA CAMPAGNA

Trattandosi della stanza finale e del culmine dell'intera campagna, la stanza centrale dell'**ultimo livello** del sotterraneo (quello più profondo) ha un contenuto determinato secondo le normali regole, con alcune significative eccezioni:

- Oltre al trono ed ai tre scrigni del tesoro, l'altro pezzo di arredamento deve essere il bancone del mago o la scrivania dell'alchimista.
- Se il nemico principale è un Gargoyle, i suoi luogotenenti sono automaticamente 4 Guerrieri del Caos. Questi luogotenenti sostituiscono integralmente quelli generati dalla **Tabella M1B**.  
Se il nemico principale è un Guerriero del Caos (o più di uno), i suoi luogotenenti includono un Gargoyle **oltre** a quelli generati dalla **Tabella M1B**.
- Alla milizia generata dalla **Tabella M1C** vanno **aggiunti** i Fimir e le Mummie che non fanno parte dei luogotenenti.



## LA ROCCA DEL GOBLIN

Modello di avventura a tema

### Trama

Arroccata tra le pendici perennemente ammantate di neve dei Picchi Neri, la Rocca del Goblin era un tempo una possente fortezza imperiale, roccaforte degli uomini contro le orde dei pelleverde che sciamavano dalle montagne, minacciando di invadere e travolgere le province più settentrionali dell'Impero. Quando infine i crudeli umanoidi la espugnarono e la conquistarono, gli uomini fuggirono dalle montagne per erigere nuove difese contro le schiere nemiche.

Oggi, centinaia di anni dopo, l'antica roccaforte imperiale è nota col poco onorevole appellativo di Rocca dei Goblin, visto che queste creature l'hanno occupata ed eletta a loro dimora. Solo i pelleverde vivono ormai in quello che resta delle maestose sale e delle mura che videro un tempo eroiche e nobili gesta.

Tra gli esploratori dell'esercito imperiale sono stati raccolti numerosi rapporti che parlano della presenza alla Rocca di un pericoloso assembramento di truppe e sembra che un potente generale dei Goblin sia presente per guidare la nuova orda contro l'Impero. Il tuo compito è quello di penetrare nelle antiche rovine, aggirarti in quelle che un tempo erano le segrete della fortezza e sconfiggere il generale, mandando così a monte l'invasione.

### Mostri

Gli unici mostri che possono essere incontrati in questa avventura sono pelleverde: Goblin, Orchi e Fimir. Gargoyle e Guerrieri del Caos possono comunque essere incontrati.

### Mostri erranti

In questa avventura, tutti i mostri erranti sono Goblin.

### Stanza centrale

Il nemico principale è un generale Goblin con le seguenti caratteristiche:

- Movimento: 10
- Attacco: 5 dadi
- Difesa: 4 dadi
- Punti Corpo: 4
- Punti Mente: 4

I luogotenenti possono essere Fimir o Guerrieri del Caos. Questi ultimi vanno eventualmente sostituiti alle Mummie.

## IL SEPOLCRO DEI SENZAMORTE

Modello di avventura a tema

### Trama

Da qualche mese, nel pieno dell'inverno più glaciale e spietato che si ricordi da decenni lungo la frontiera settentrionale dell'Impero, orde di morti viventi si aggirano per le lande innevate, terrorizzando e depredando le fattorie isolate ed i piccoli villaggi sperduti.

Gli indizi raccolti parlano di un sinistro negromante, risorto dalla sua stessa tomba per completare una sinistra vendetta sui discendenti di coloro che un tempo ne decretarono il declino. Si narra che più di due secoli fa, il malvagio Barone Von Helmsick fosse dedito alla magia nera ed alle oscure arti negromantiche. Per i suoi esperimenti, spesso faceva rapire i contadini ed i vagabondi dei villaggi attorno alla sua torre.

Richiamati dalle voci sempre più insistenti, alcuni Templari del Sacro Ordine giunsero infine per indagare e, dopo aver accertato che il Barone era effettivamente in realtà un negromante, assaltarono la sua dimora. Sarebbero stati sconfitti, se i popolani non si fossero sollevati, intervenendo nella fase cruciale della battaglia e distruggendo la torre col fuoco.

Il negromante fu visto bruciare tra i propri empì volumi e, per lungo tempo, le terre attorno ritrovarono la pace. Prima di morire però il Barone aveva lanciato un'ultima maledizione, che gli avrebbe permesso di ritornare tra i viventi esattamente duecento anni dopo la propria morte. Oggi, al comando delle sue schiere non morte, cerca la sua vendetta contro i discendenti di coloro che un tempo assalirono e bruciarono la sua torre, colma di negromantici segreti. Spetta a te addentrarti nelle rovine della torre e percorrerne i labirinti segreti, per eliminare definitivamente il Barone risorto dalle sue stesse ceneri.

### Mostri

Gli unici mostri che possono essere incontrati in questa avventura sono non morti: Scheletri, Zombi e Mummie. Gargoyle e Guerrieri del Caos possono comunque essere incontrati.

### Mostri erranti

In questa avventura, tutti i mostri erranti sono Scheletri.

### Stanza centrale

Il nemico principale è il Barone, che ha le caratteristiche di un Guerriero del Caos.

I luogotenenti sono 2 Mummie.

L'arredamento della stanza centrale è costituito dal Trono, dai tre Scrigni del Tesoro e dal Bancone del Mago.



## I FIGLI DEL CAOS

Modello di avventura a tema

### Trama

L'ennesima carovana è scomparsa tra le nebbie del Bosco di D'eh senza lasciare alcuna traccia. Scorte di guardie armate fino ai denti, persino un distaccamento di cavalleria, file interminabili di carri carichi di merci ed armi, tutto svanito nel nulla... volatilizzato...

Sei stato convocato dal Consiglio delle Gilde Mercantili al completo per indagare, visto che le competenti autorità finora non hanno saputo cavare un ragno dal buco. Forse i tuoi metodi sbrigativi che in più di un'occasione ti hanno permesso di trarti d'impaccio sapranno fare di meglio delle rigide procedure di indagine della milizia. Si sospetta che alcune orde del Caos stiano assalendo le carovane ed impossessandosi delle ricchezze. Gli sfortunati che vengono rapiti fanno una fine ancora peggiore, massacrati tra atroci supplizi o divorati da sbavanti creature che nulla hanno più di umano.

Con una borsa d'oro e la promessa di altre ricompense al tuo ritorno, in caso di successo, hai raggiunto i margini del Bosco di D'eh e sei penetrato tra le piante contorte e scheletriche. La tua meta è finalmente di fronte a te, un complesso di rovine sotterranee, vestigia di un antico passato ormai da tempo dimenticato. Chissà quali uomini eressero un tempo quelle costruzioni ora in rovina?

Non sai darti una risposta, ma le tracce di carri che conducono in basso, lungo una rudimentale rampa di terra battuta ammucchiata in fretta, ti dicono senza dubbio che nel cuore decadente di quelle rovine si trovano coloro che stai cercando.

### Mostri

Nessuna indicazione particolare. Possono essere incontrati tutti i mostri.

### Mostri erranti

In questa avventura, tutti i mostri erranti sono Orchi.

### Stanza centrale

Il nemico principale ed i luogotenenti sono rappresentati da 4 Guerrieri del Caos.

## IL SACRO CALICE

Modello di avventura a tema

### Trama

Sei stato convocato dalle alte sfere della Congregazione dell'Ordine della Rosa per una missione della massima importanza. Da secoli le leggende sul Sacro Calice, la reliquia più importante della Congregazione, hanno ispirato legendarie ricerche da parte di valenti cavalieri e nobili paladini. Inutile dire che tutti hanno fallito... finora.

Sembra infatti che alla fine i saggi studiosi dell'Ordine della Rosa siano riusciti a scoprire dove si nasconde il Calice Sacro, dopo aver risolto una serie di enigmi ed indovinelli criptici. Si tratta delle rovine di un'antica chiesa dell'Ordine, da anni in rovina dopo essere stata distrutta e data alle fiamme da cavalieri di un'altra fede.

Il tuo compito è di penetrare all'interno delle rovine attraverso l'ingresso alle catacombe e cercare la reliquia, che si dice sia custodita da coloro che un tempo la protessero anche a costo della loro stessa vita e da un guardiano che trascende la carne e l'esistenza mortale.



### Mostri

Gli unici mostri che possono essere incontrati in questa avventura sono non morti: Scheletri, Zombi e Mummie, oltre ai Gargoyle.

### Mostri erranti

In questa avventura, tutti i mostri erranti sono Mummie.

### Stanza centrale

Il nemico principale (il custode del Sacro Calice) è un Gargoyle. I luogotenenti sono 2 Mummie. E' necessario uccidere **tutti** i mostri della stanza centrale per recuperare il Calice e completare con successo la missione.

## SCARRITO NELLE TENEBRE

Modello di avventura a tema

### Trama

Stavi esplorando una grossa caverna sulle pendici collinari attorno al tuo villaggio, un semplice antro buio, così ordinario da non ospitare nemmeno la tana di un qualche animale. Prima che potessi accorgertene, un tremendo nubifragio s'è scatenato ed hai preferito passare la notte nella grotta, al riparo dalle intemperie, piuttosto che sfidare la furia del nubifragio e la tempesta di fulmini che l'accompagna.

Nel cuore della notte, lo schianto di un tuono e il rumore della roccia franata ti hanno strappato letteralmente dal sonno. In pochi, tremendi attimi, hai realizzato ciò che era successo. Un fulmine s'è schiantato sulla parete di pietra, proprio sopra l'ingresso della grotta, causando un crollo che ti ha intrappolato.

Senza molta scelta e vista l'impossibilità di aprirti un varco tra le pietre crollate, hai deciso di cercare una via di uscita addentrandoti nella grotta, nella cui parete si è aperta una grossa fenditura a causa della frana all'esterno. Esplorando i cunicoli sotterranei, sei capitato in un vero e proprio labirinto occupato dai pelleverde che infestano l'altro versante delle colline.

Ora dovrai attraversare le pericolose dimore degli umanoidi per rivedere nuovamente la luce del sole e quella che era nata come una semplice ed infruttuosa esplorazione si è rivelata una fuga disperata per salvare la tua stessa vita.



### Mostri

Nessuna indicazione particolare. Possono essere incontrati tutti i mostri.

### Mostri erranti

In questa avventura, tutti i mostri erranti sono Orchi.

### Stanza centrale

Nessuna indicazione particolare riguardo al nemico principale ed i luogotenenti.

La milizia è composta però da 4 Orchi addizionali, oltre ai mostri che normalmente la compongono.

## IL SIGILLO DI PIETRA

Modello di avventura a tema

### Trama

Il colloquio con Mentor è stato breve ma particolarmente intenso e drammatico. Anche ora, mentre ti prepari a scendere la scalinata in rovina che ti condurrà nell'oscurità, verso l'inizio della tua missione, puoi sentire echeggiarti nella mente le sue ultime parole:

*"Amico mio, il Caos sta avanzando ed i suoi lunghi tentacoli minacciano di soffocare tutte le libere genti dell'Impero!"*

*"Devi sapere che, oltre vent'anni fa, un gruppo scelto di templari e paladini, guidati dall'Imperatore in persona, fece irruzione in una roccaforte del Caos nascosta nelle profondità dell'antica foresta. La battaglia che seguì fu terribile e sanguinosa: da una parte uomini retti e coraggiosi, dall'altra creature immonde e degenerate, dedite alla malvagia adorazione delle divinità caotiche."*

*"Dopo due giorni e due notti di lotta ininterrotta, gli ultimi valorosi penetrarono nel cuore del rifugio nemico e sigillarono il portale magico attraverso il quale gli dei del Caos comunicavano ed inviavano dono inumani ai propri seguaci. Un sigillo benedetto venne posto sopra il portale, per tenerlo chiuso nei secoli a venire."*

*"Di recente, gli scout imperiali hanno notato attività sospette all'interno delle rovine e si teme che i seguaci del Caos siano ritornati al loro antico santuario, per tentare di infrangere il sigillo e ripristinare il funzionamento dell'empio portale, da cui trarre nuovamente forza per minacciare l'Impero dal suo interno. Il tuo compito è quello di penetrare nuovamente nelle rovine ed assicurarti che il sigillo sia ancora al suo posto, distruggendo qualsiasi seguace del Caos incontrerai lungo il cammino."*

Con un ultimo sospiro, sguaini la tua fida arma e sollevi in alto la torcia scoppiettante, quindi muovi i primi passi nelle tenebre, deciso a scongiurare la nuova minaccia del Caos crescente.

### Mostri

Nessuna indicazione particolare. Possono essere incontrati tutti i mostri.

### Mostri erranti

In questa avventura, tutti i mostri erranti sono Guerrieri del Caos.

### Stanza centrale

Il nemico principale è un Gargoyle. I luogotenenti sono invece 4 Guerrieri del Caos.

## LA SPIDA

Modello di campagna con avventure a tema

### Trama

Hai affrontato innumerevoli sotterranei pieni di letali trabocchetti e mostri spaventosi, ma prima d'ora non ti era mai capitato di essere sfidato ad affrontarne uno creato dalla mente perversa di un mago per il proprio divertimento!

Mentre percorrevi la Grande Strada verso ovest, un gruppo di briganti ben armati ti ha teso un'imboscata e preso prigioniero. Stavi già pensando di finire appeso a qualche ramo o con la gola tagliata, ma sorprendentemente i tuoi rapitori ti hanno condotto, legato mani e piedi, fino ad un vecchio maniero diroccato, in cui dimora il loro padrone – il perfido Stregone Balthusar.

Il mago ti ha ricevuto con tutti gli onori del caso, lasciandoti persino le tue armi. Mentre ti rifocillavi e cercavi di chiarirti le idee sull'insolita situazione, Balthusar ti ha spiegato che ti saresti dovuto guadagnare la tua libertà affrontando una prova da lui ideata: un sotterraneo pieno di mostri e trappole, appositamente creato per eliminare gli stolti e gli inetti.

Mentre Balthusar parlava, più di una volta hai pensato di sguainare la tua arma e spacciarlo, ma qualcosa ti ha trattenuto. Hai avuto come l'impressione, alquanto netta, che lo Stregone avrebbe potuto eliminarti all'istante col semplice gesto arcano di una mano o con una parola di potere. Hai ritenuto opportuno attendere che finisse di parlare, per sapere quale destino ti sarebbe toccato...

Per salvarti la vita, dovrai entrare nel sotterraneo ed esplorarne tutti i livelli, giungendo quindi nella stanza centrale dell'ultimo livello, il più profondo, in cui troverai una scalinata che ti permetterà di ritornare finalmente alla superficie, libero di andartene con tutti i tesori che troverai nei labirinti. Potrai portare con te tutto il tuo equipaggiamento, che sicuramente ti servirà contro i mille pericoli in agguato nel sotterraneo.

Il mattino seguente, un nutrito contingente di guardie armate ti ha scortato nelle segrete più profonde, dove una pesante grata di ferro massiccio è stata aperta per permetterti di entrare nel labirinto. Con una sinistra risata, lo Stregone ti ha assicurato che avrebbe seguito i tuoi progressi nella sua sfera di cristallo...

### PRIMO LIVELLO

#### Mostri

Gli unici mostri che possono essere incontrati sono pelleverde: Goblin, Orchi e Fimir. Gargoyle e Guerrieri del Caos possono comunque essere incontrati.

#### Mostri erranti

A questo livello, tutti i mostri erranti sono Goblin.

### SECONDO LIVELLO

#### Mostri

Gli unici mostri che possono essere incontrati sono non morti: Scheletri, Zombi e Mummie. Gargoyle e Guerrieri del Caos possono comunque essere incontrati.

#### Mostri erranti

A questo livello, tutti i mostri erranti sono Zombi.

### TERZO LIVELLO

#### Mostri

Nessuna indicazione particolare. Possono essere incontrati tutti i mostri.

#### Mostri erranti

A questo livello, tutti i mostri erranti sono Orchi.

#### Stanza centrale

Il nemico principale è costituito da 3 Guerrieri del Caos.

### QUARTO LIVELLO

#### Mostri

Nessuna indicazione particolare. Possono essere incontrati tutti i mostri.

#### Mostri erranti

A questo livello, tutti i mostri erranti sono Zombi.

#### Stanza centrale

Il nemico principale è costituito da un Gargoyle. Oltre ai normali luogotenenti ottenuti con i dadi, è presente anche 1 Guerriero del Caos.

### QUINTO LIVELLO

#### Mostri

Nessuna indicazione particolare. Possono essere incontrati tutti i mostri.

#### Mostri erranti

A questo livello, tutti i mostri erranti sono Guerrieri del Caos.

#### Stanza centrale

Il nemico principale è costituito da un Gargoyle.

I luogotenenti sono 4 Guerrieri del Caos.

La milizia è costituita da 3 Fimir, 2 Orchi, 2 Mummie e 2 Zombi.

Una volta raggiunte le scale di uscita, l'Eroe è libero di ritornare alla superficie.

## SOMMARIO

Introduzione . . . . .	2
Preparazione alla partita	
La stanza iniziale	
Esplorazione . . . . .	3
Ingresso in una nuova stanza	
Ingresso in un nuovo corridoio . . . . .	7
Ingresso nella zona centrale del tabellone	9
I corridoi interni	
La stanza centrale . . . . .	10
Uscire dal sotterraneo . . . . .	13
Altre regole generiche	
Ricerca (regola opzionale)	
Equipaggiamento ed ingombro (reg. opz.)	14
Punti Vittoria (regola opzionale)	
Gioco in solitario con gruppi di Eroi . . . . .	15
Sotterranei a tema	
Campagne in solitario . . . . .	16
La Rocca del Goblin . . . . .	17
Il Sepolcro dei Senzamorte	
I Figli del Caos . . . . .	18
Il Sacro Calice	
Smarrito nelle Tenebre . . . . .	19
Il Sigillo di Pietra	
La Sfida . . . . .	20

## INDICE DELLE TABELLE

Schema 1 . . . . .	2
Tabella A: Blocco stanze non utilizzate . . . . .	3
Tabella S1: Numero delle porte in una stanza	
Tabella S2A: Numero dei mobili in una stanza	4
Tabella S2B: Tipo dei mobili in una stanza	
Tabella S3: Matrice dei tesori nei mobili	
Tabella S3A: Trappole nei mobili . . . . .	5
Tabella S3B: Tesori ordinari nei mobili	
Tabella S3C: Tesori magici nei mobili	
Tabella S4: Presenza dei mostri in una stanza	
Tabella S4A: Tipo dei mostri in una stanza	
Tabella S5: Trappole in una stanza . . . . .	6
Tabella C1: Numero delle porte in un corridoio . . . . .	7
Tabella C2A: Presenza di mostri erranti in un corridoio	
Tabella C2B: Tipo di mostro errante in un corridoio . . . . .	8
Tabella C3: Trappole in un corridoio	
Tabella I1A: Presenza di mostri erranti nei corridoi interni . . . . .	9
Tabella I1B: Tipo di mostro errante nei corridoi interni . . . . .	10
Tabella A1: Arredamento della stanza centrale	11
Tabella M1A: Nemico principale nella stanza centrale. . . . .	12
Tabella M1B: Luogotenente nella stanza centrale	
Tabella M1C: Milizia nella stanza centrale	
Tabella V: Punti Vittoria per i mostri . . . . .	14
Tabella P: Bonus di combattimento per i mostri ai livelli profondi del sotterraneo	16

## INDICE DEGLI ESEMPI

Esempio S1a, S1b, S1c. . . . .	3
Esempio S1d, S2a, S2b. . . . .	4
Esempio S4a, S4b, S4c. . . . .	6
Esempio C1a, C1b, C1c, C1d . . . . .	7
Esempio C2a . . . . .	8
Esempio Pa, Pb, Pc . . . . .	9
Esempio Ua, Ub, Uc . . . . .	10
Esempio Ud, Aa, Ab, Ac, Ad . . . . .	11
Esempio Ma, Mb, Mc . . . . .	12
Esempio Md . . . . .	13
Esempio Pa, Pb . . . . .	16

## Gli Autori

Ideazione e Stesura:

**Gianmatteo Conci**

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

Illustrazione di copertina:

**Stephen Hippleheuser**

<http://groups.msn.com/ElseworldsComicBookArt>

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/h/i/hippleheus/hippleheus.html>

Illustrazioni nel testo:

**Lieuwe Boer**

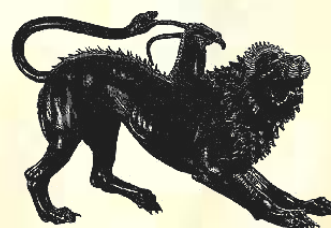
<http://elfwood.lysator.liu.se/art/l/i/lieuwe/lieuwe.html>

Realizzazione grafica esempi:

**Gianmatteo Conci**

Copyright © 2006 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



**CHIMERA E**

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

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

#CHQ2 – 1ª Edizione – Ottobre 2006

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

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

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 "HeroQuest in Solitario".

Il copyright del testo è di Gianmatteo Tonci. Le immagini sono copyright dei rispettivi Autori, 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 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 all'autore.

Il manuale "HeroQuest in Solitario" 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 "HeroQuest in Solitario" 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.

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

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



# HEROQUEST

## IN SOLITARIO

Questo volume ti permette di giocare delle avventure in solitario, senza la presenza di uno Stregone, con il tuo Eroe preferito.

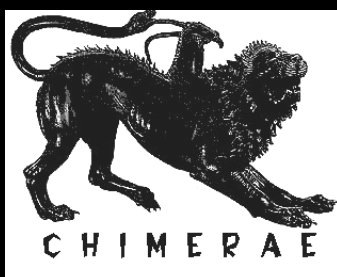
La composizione di stanze e corridoi, con tanto di mostri, trappole e mobilia, e' interamente casuale e determinata dal lancio dei dadi su tabelle altamente dettagliate e bilanciate.

Le regole includono numerosi esempi esplicativi, la possibilita' di giocare avventure a tema e campagne prolungate, oltre ad impiegare gruppi di Eroi nelle tue esplorazioni in solitario.

Sono inoltre proposte alcune regole opzionali, utilizzabili sia nel gioco in solitario che in quello multigiocatore, ed un sistema di punteggio che permette di quantificare il grado di successo di ogni Eroe.

In appendice sono riportate anche alcuni spunti per avventure in solitario a tema ed un'intera campagna per il tuo Eroe.

Per giocare sono necessari il presente volume ed il contenuto delle scatola base di **HeroQuest**, oltre alla tua immaginazione. Buona lettura e fruttuosa esplorazione: possano i mostri scappare di fronte a te e la magia esserti alleata.



# Foglio riassuntivo tabelle per Heroquest in Solitario

**Tabella A: Blocco stanze non utilizzate**

Blocco in cui si trova la stanza iniziale	Blocco di stanze non utilizzate
Blocco 1	Blocco 4
Blocco 2	Blocco 3
Blocco 3	Blocco 2
Blocco 4	Blocco 1

**Tabella S1: Numero delle porte in una stanza**

Risultato del dado	Numero di porte aggiuntive
1-3	Nessuna
4-5	1 porta
6	2 porte

**Tabella S2A: Numero dei mobili in una stanza**

Risultato del dado	Numero di mobili
1-3	Nessuno
4	Uno
5	Due
6	Tre

**Tabella S2B: Tipo dei mobili in una stanza**

Risultato dei dadi	Tipo di mobile
2	Scrivania dell'alchimista
3	Tomba
4	Trono
5	Camino
6	Armadio
7	Tavolo
8	Libreria
9	Rastrelliera
10	Scigno del tesoro
11	Tavolo di tortura
12	Bancone del mago

**Tabella S3: Matrice dei tesori nei mobili**

Mobile	Trappola	Niente	Tesoro ordinario	Tesoro magico
Armadio	1	2-5	6	--
Bancone del mago	1-2	3-4	5	6
Camino	1	2-5	6	--
Libreria	1	2-5	6	--
Rastrelliera	1	2-5	6	--
Scrivania dell'alchimista	1-2	3-4	5	6
Scigno del tesoro	1-3	--	4-5	6
Tavolo	1	2-5	6	--
Tavolo di tortura	1	2-5	6	--
Tomba	1-2	3-4	5	6
Trono	1	3-4	5-6	--

**Tabella S3A: Trappole nei mobili**

Risultato del dado	Tipo di trappola	Effetto
1	Ago avvelenato	L'Eroe viene punto ed alla fine di questo turno e dei prossimi due, deve lanciare un dado da combattimento: se esce un Teschio, perde 1 Punto Corpo.
2	Trappola a lancia	Vedi il regolamento base.
3	Masso cadente	Vedi il regolamento base.
4	Pozzo trabocchetto	Vedi il regolamento base.
5	Nube di gas	Una nube di gas velenoso invade l'intera stanza. Alla fine di ogni turno in cui resta nella stanza, l'Eroe deve lanciare un dado da combattimento: se esce un Teschio, perde 1 Punto Corpo.
6	Allarme!	L'allarme richiama nella stanza un mostro errante, che entra immediatamente dalla porta più vicina ed attacca l'Eroe.

**Tabella S3B: Tesori ordinari nei mobili**

Risultato del dado	Composizione del tesoro	Valore
1	Monete	1 dado x 3
2	Monete	1 dado x 5
3	Monete	1 dado x 8
4	Monete	1 dado x 10
5	Gemme	2 dadi x 10
6	Gioielli	3 dadi x 10

**Tabella S3C: Tesori magici nei mobili**

Risultato del dado	Tipo di tesoro	Effetto
1	Acqua Benedetta	Scartata per eliminare un Non Morto.
2	Pozione del Recupero	Scartata per guadagnare 2 dadi extra in Difesa contro il prossimo attacco subito.
3	Pozione Rinforzante	Scartata per guadagnare 2 dadi extra in Attacco al tuo prossimo attacco.
4	Pozione di Rapidità	Scartata per lanciare il doppio dei normali dadi al tuo prossimo movimento.
5	Pozione Rigenerante	Scartata per riguadagnare fino a 4 Punti Corpo perduti.
6	Infuso Eroico	Scartata per poter effettuare due attacchi invece di uno la prossima volta che combatti.

**Tabella S4: Presenza dei mostri in una stanza**

Risultato del dado	Presenza di mostri
1-3	Non sono presenti mostri
4-6	Sono presenti dei mostri

**Tabella S4A: Tipo dei mostri in una stanza**

Risultato dei dadi	Tipo di mostro	Numero di mostri
2	Guerriero del Caos	1-2
3	Fimir	1-3
4	Goblin	1-4
5	Orco	1-4
6	Goblin	1-6
7	Orco	1-6
8	Scheletro	1-4
9	Zombi	1-4
10	Scheletro	1-6
11	Mummia	1-2
12	Gargoyle	1

**Tabella S5: Trappole in una stanza**

Risultato dei dadi	Tipo di trappola	Effetti
2	Masso cadente	Vedi il regolamento base.
3	A lancia	Vedi il regolamento base.
4-10	Nessuno	Nessuno.
11	A lancia	Vedi il regolamento base.
12	Pozzo trabocchetto	Vedi il regolamento base.

## Foglio riassuntivo tabelle per Herpquest in Solitario

**Tabella C1: Numero delle porte in un corridoio**

Risultato del dado	Numero di porte aggiuntive
1-2	Nessuna
3-4	1 porta
5	2 porte
6	3 porte

**Tabella C2A: Presenza di mostri erranti in un corridoio**

Risultato del dado	Mostro errante
1-3	No
4-6	Sì

**Tabella C2B: Tipo di mostro errante in un corridoio**

Risultato del dado	Tipo di mostro	Distanza in caselle
1	Goblin	2 dadi
2	Scheletro	1 dado
3	Orco	2 dadi
4	Zombi	1 dado
5	Fimir	1 dado
6	Mummia	1 dado

**Tabella C3: Trappole in un corridoio**

Risultato dei dadi	Tipo di trappola	Effetti
2	Masso cadente	Vedi il regolamento base.
3	A lancia	Vedi il regolamento base.
4-10	Nessuno	Nessuno.
11	A lancia	Vedi il regolamento base.
12	Pozzo trabocchetto	Vedi il regolamento base.

**Tabella I1A: Presenza di mostri erranti nei corridoi interni**

Risultato del dado	Mostro errante
1-3	No
4-6	Sì

**Tabella I1B: Tipo di mostro errante nei corridoi interni**

Risultato del dado	Tipo di mostro errante
1	Goblin
2	Scheletro
3	Orco
4	Zombi
5	Fimir
6	Mummia

**Tabella A1: Arredamento della stanza centrale**

Risultato dei dadi	Arredamento
1	Tavolo di tortura
2	Libreria
3	Tavolo
4	Rastrelliera
5	Scrivania dell'alchimista
6	Bancone del mago

**Tabella M1A: Nemico principale nella stanza centrale**

Risultato del dado	Nemico principale	Numero di mostri
1-2	Guerriero del Caos	1
3-4	Guerriero del Caos	2
5-6	Gargoyle	1

**Tabella M1B: Luogotenente nella stanza centrale**

Risultato del dado	Luogotenente	Numero di mostri
1-3	Fimir	1
4-5	Mummia	1
6	Fimir e Mummia	1 + 1

**Tabella M1C: Milizia nella stanza centrale**

Risultato del dado	Milizia	Numero di mostri
1	Goblin e Scheletri	3 + 3
2	Goblin e Orchi	3 + 2
3	Goblin e Zombi	3 + 2
4	Scheletri e Orchi	3 + 2
5	Scheletri e Zombi	3 + 2
6	Orchi e Zombi	2 + 2

**Tabella V: Punti Vittoria per i mostri**

Tipo di mostro	P.V. guadagnati
Goblin o Scheletro	2
Orco o Zombi	3
Fimir	5
Mummia	6
Guerriero del Caos	8
Gargoyle	10

**Tabella P: Bonus di combattimento per i mostri ai livelli profondi del sotterraneo**

Risultato del dado	Bonus di combattimento	Effetti
1-2	Difesa migliorata	Il mostro ottiene un dado supplementare in Difesa per ognuno di questi bonus.
3-4	Attacco migliorato	Il mostro ottiene un dado supplementare in Attacco per ognuno di questi bonus.
5-6	Resistenza migliorata	Il mostro ottiene un Punto Corpo aggiuntivo per ognuno di questi bonus.