

HEROQUEST

Le Sabbie degli Antichi

di Gianmatteo Tonci



Le Sabbie degli Antichi

Una campagna di imprese epiche per



Autore:

Gianmatteo Tonci

tosattearp@yahoo.it

Illustrazione di copertina:

Kelly Bennett

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/k/b/kbennett3/kbennett3.html>

Mappe delle imprese, nuove tessere, carte e segnalini:

Gianmatteo Tonci

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

Copyright © 2008 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHQ3 – 1ª Edizione – Gennaio 2008

Seduto davanti al focolare ormai morente, il saggio Mentor vi osserva con le sopracciglia accigliate, mentre su uno degli innumerevoli tavoli che arredano il suo studio è srotolata una grande mappa del Vecchio Mondo e delle terre che lo circondano. L'inchiostro colorato è ormai sbiadito sulla pergamena ingiallita, ma riuscite a scorgere perfettamente l'immenso deserto sabbioso che il vecchio vi sta indicando col suo dito adunco.

La voce stanca e profonda di Mentor rompe il silenzio all'improvviso: "E così, miei prodi amici, la vostra missione stavolta vi porterà davvero molto lontano dalla sicurezza dell'Impero." La mano indugia ancora sopra la vecchia mappa, mentre il vostro sguardo inquieto si sposta seguendone i movimenti decisi e volitivi. "Le roventi sabbie del Deserto Infuocato nascondono pericoli e mostruosità provenienti da un lontano passato, che ora sono tornati per minacciare nuovamente le precarie civiltà fondate degli uomini."

Il fuoco crepita nel camino, mentre il vecchio saggio vi illustra i particolari della missione che vi attende. Dovrete recarvi fino all'Oasi dell'Acqua d'Argento, accanto a cui si ergono dalla sabbia solitarie rovine sgretolate dal vento, che risalgono a trenta secoli fa. All'interno, nascoste nei corridoi zeppi di trappole ingegnose e protetti da antiche maledizioni contro i profanatori, riposano i re di un antico popolo ormai dimenticato, in sarcofagi colmi di ricchezze, in attesa della risurrezione dei loro corpi avvizziti e delle loro anime nere!

Protetti da legioni di scheletrici guardiani, fedeli alla causa in vita e dopo la morte, gli Antichi sono infine tornati nel mondo. Le loro profezie si sono avverate e i corpi mummificati, con le ossa ingiallite e la pelle incartapecorita, sono sorti dai sepolcri di pietra, in una contorta parodia delle vite che li animava un tempo. Nelle vuote orbite dei teschi ghignanti si è accesa la luce malvagia dell'intelletto e la loro brama di conquista e potere si è ridestata.

Tutto il Vecchio Mondo è in pericolo, perché se nessuno interverrà per stroncare sul nascere la restaurazione dell'Impero delle Sabbie, gli Antichi faranno sorgere dalla tombe i loro eserciti scheletrici, per marciare alla volta dei regni degli uomini e sgretolarli sotto i loro piedi scarnificati, mietendo le vite di tutti coloro che incontreranno sulla propria strada con le loro scimitarre ricurve e arrugginite. Tocca agli Eroi intervenire prima che sia troppo tardi, per stroncare questa minaccia sul nascere e ricacciare gli Antichi nelle loro monumentali tombe di pietra, prima che riacquistino troppo del loro passato potere e si rivelino un pericolo inarrestabile per tutto il Vecchio Mondo.

Regole particolari di gioco

Quella che state leggendo è una campagna per HeroQuest, formata da quattro imprese collegate tra loro e da giocarsi nell'ordine cronologico presentato, che catapulteranno gli Eroi nel desertico Impero delle Sabbie, un antico regno in rovina da cui sta sorgendo una nuova minaccia per il Vecchio Mondo, rappresentata dagli Antichi, i cui corpi mummificati tornano in vita dalle nere arche sepolcrali, albergando anime oscure e intelligenze malvagie.

Le imprese in questo libro sono riservate agli Eroi di qualsiasi esperienza, anche se non hanno completato nessuna delle missioni contenute nel Libro delle Imprese della scatola base di HeroQuest. Dovranno essere accorti e determinati, per non andare incontro a una dipartita violenta e crudele per mano dei terribili avversari e delle insidiose trappole presentate in questa campagna.

Ci sono alcune innovazioni presentate nel manuale, alcune mutate dall'edizione americana di HeroQuest e non incluse nella versione italiana, altre nuove di zecca. Nel seguito del volume troverete infatti, oltre a quattro nuove imprese, la descrizione di nuove razze di mostri, due nuovi Eroi particolarmente adatti alla campagna (e fortemente consigliati ai giocatori), le carte degli Incantesimi delle Sabbie utilizzati anche dai malvagi Antichi, 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! Inoltre ci sono numerose nuove trappole che attendono gli Eroi nella loro avanzata all'interno delle costruzioni in rovina degli Antichi.

È importante ricordare che tutte le imprese sono collegate tra loro e che gli Eroi non possono tornare in superficie prima di averle completate. Per questo motivo, è possibile recuperare un solo Punto Corpo tra un'impresa e l'altra, a meno di utilizzare incantesimi e oggetti magici. Le Pozioni Magiche che vengono trovate nel corso di 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. Il Mago e l'Elfo selezionano normalmente gli incantesimi all'inizio della campagna di gioco, ma una volta che li hanno utilizzati non hanno il tempo di studiarli nuovamente a fondo; per questo motivo, tra un'impresa e l'altra, possono utilizzare nuovamente un incantesimo che hanno già lanciato in precedenza, ma tutti gli altri devono essere messi da parti dopo essere stati lanciati.

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

Non rimane che augurare buona fortuna ai coraggiosi che tenteranno di fermare la minaccia dell'Impero delle Sabbie, proveniente da un lontano passato ormai dimenticato. Possa la loro spada colpire con fermezza, la loro magia sconfiggere gli orrori scarnificati e il loro coraggio resistere alla malvagità che cova tra... le Sabbie degli Antichi!

Nuovi Eroi dei deserti infuocati

In questo Libro delle Imprese vengono introdotti due nuovi Eroi, strettamente legati all'ambientazione in cui si svolge la campagna. Per questo motivo, si consiglia ai giocatori di utilizzarne almeno uno, o meglio entrambi, per compiere le imprese nell'Impero delle Sabbie.

Derviscio

Il Derviscio è uno dei figli prediletti del deserto, di cui conosce i segreti più reconditi ed i misteri più ignoti. È in grado di utilizzare un particolare tipo di magia, racchiusa negli Incantesimi delle Sabbie, e preferisce sfruttare i propri poteri magici e la sua abilità di distruggere i servitori degli Antichi, piuttosto che affidarsi alla forza brutta delle armi.

| | | | |
|-------------------|-------------------------|---------------|---|
| Attacco: | 1 dado da combattimento | Mente: | 5 |
| Difesa: | 2 dadi da combattimento | Corpo: | 5 |
| Movimento: | 2 dadi normali | | |

Regole speciali:

1. Il Derviscio può utilizzare gli Incantesimi delle Sabbie, seguendo le normali regole relative al lancio degli incantesimi e all'uso della magia. Le carte di questi incantesimi sono riportate nelle appendici.
2. Ogni volta che infligge uno o più Punti Corpo di danno a uno degli Antichi, il Derviscio può lanciare 1 dado normale. Se ottiene un risultato uguale o inferiore al danno inflitto, il nemico viene ucciso sul colpo e si riduce istantaneamente in polvere. Questo potere si applica a qualsiasi danno inflitto dal Derviscio, anche se deriva dagli incantesimi da lui lanciati. I potenti Liche ignorano questo effetto distruttivo.
3. Il Derviscio ha le stesse limitazioni del Mago nell'utilizzo dell'equipaggiamento.

Giannizzero

Il Giannizzero è un soldato perfettamente addestrato, fiero e implacabile, abilissimo nell'uso delle armi e che non conosce la paura. Ormai congedato dai suoi doveri militari, sfrutta appieno le competenze apprese al servizio dell'esercito, tentando la fortuna come mercenario o avventuriero. Il suo peculiare stile di combattimento gli permette di valutare i rischi e gestire ogni duello al meglio.

| | | | |
|-------------------|-------------------------|---------------|---|
| Attacco: | 3 dadi da combattimento | Mente: | 3 |
| Difesa: | 1 dado da combattimento | Corpo: | 7 |
| Movimento: | 2 dadi normali | | |

Regole speciali:

1. Il Giannizzero può decidere, prima di iniziare il proprio turno, di sottrarre fino a 2 dadi da combattimento al suo valore di Attacco, per aggiungerli al suo punteggio di Difesa.
2. Coraggioso e impavido, il Giannizzero è immune agli effetti della paura causata dagli Antichi e dai loro servitori.

Gli Antichi

Un tempo, tra le dune sabbiose e sotto il sole implacabile dei deserti meridionali, prosperava una grande razza di saggi, sacerdoti e guerrieri, capace di unificare sotto lo scettro dei propri re tutte le tribù di quelle lande desolate. Col passare dei secoli, il loro potere crebbe a dismisura, di pari passo con la loro conoscenza magica, e le fila degli eserciti si ingrossarono per accogliere i nuovi coscritti.

Enormi templi furono eretti a strani dèi, capricciosi e malevoli, mentre la magnificenza degli enormi palazzi reali era rivaleggiata solo da quella delle tombe ciclopiche, costruite per ospitare per l'eternità le spoglie mummificate dei sovrani e dei loro servitori. Innumerevoli schiavi perirono, mentre il sole immutabile attraversava il cielo per lunghi secoli. I palazzi si riempirono di tesori, le scienze conobbero un periodo di splendore e gli uomini si bearono della loro gloria.

Ma nulla è eterno! Un giorno, per ragioni ormai dimenticate, anche quel regno che sembrava invincibile crollò. Forse fu un declino inesorabile che si protrasse per lunghi anni, oppure una repentina catastrofe che lo cancellò per sempre dalla faccia della terra. Eppure, nei loro sarcofagi di pietra, immersi nella soffocante oscurità e nell'abbraccio marcescente delle bende dell'imbalsamatore, le salme dei sacerdoti e dei loro seguaci più fedeli attendevano pazientemente il giorno in cui sarebbero nuovamente tornate a calcare le vie del mondo.

I millenni ammucciarono la sabbia del deserto e la polvere dell'oblio su quel lontano regno, che oggi è ricordato col vago nome di Impero delle Sabbie. Solo rovine semisepolte e corrose dall'incessante soffio caldo del vento testimoniano ormai l'antico splendore di tempi passati e che mai più ritorneranno, ma nelle tenebre delle gallerie di pietra, costruite col sudore e il sangue di un incalcolabile numero di schiavi, gli Antichi sono in agguato, pronti a radunare il loro scheletrico esercito per marciare nuovamente sotto la luce del sole, alla conquista del mondo dei vivi.

Scorpione Nero

Gli Scorpioni Neri sono enormi aracnidi lunghi quasi un metro, con il carapace completamente nero e molto più aggressivi e velenosi della loro controparte normale. Un tempo i re-sacerdoti li allevavano nei loro serragli e li facevano seppellire con loro nelle tombe monumentali, per questo motivo oggi queste creature mostruose sono nuovamente al fianco dei loro antichi padroni, rianimati da una magia empia e malvagia.

| | | | |
|-------------------|-------------------------|---------------|---|
| Attacco: | 2 dadi da combattimento | Mente: | 0 |
| Difesa: | 2 dadi da combattimento | Corpo: | 1 |
| Movimento: | 10 | | |

Regole speciali:

Ogni volta che lo Scorpione Nero danneggia un nemico, questi deve ottenere uno scudo bianco lanciando 1 dado da combattimento, oppure subisce 1 Punto Corpo addizionale di danno a causa del veleno.

Per rappresentare gli Scorpioni Neri, utilizza gli speciali segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.

Scheletro Guardiano

Gli Scheletri Guardiani sono le sentinelle a difesa dei sepolcri, che in vita erano soldati forti e fedeli al re-sacerdote e sono divenuti suoi campioni anche dopo la dipartita terrena. Per le loro imprese in

battaglia e l'obbedienza assoluta, gli è stata concessa l'opportunità di continuare a servire i propri padroni per l'eternità, ingannando la morte sottoforma di malevoli scheletri animati, grottesche parodie di ciò che erano un tempo.

| | | | |
|-------------------|-------------------------|---------------|---|
| Attacco: | 2 dadi da combattimento | Mente: | 0 |
| Difesa: | 3 dadi da combattimento | Corpo: | 1 |
| Movimento: | 8 | | |

Per rappresentare gli Scheletri Guardiani, utilizza le miniature degli Scheletri della confezione base di HeroQuest o i segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.



Mummia del Sepolcro

Le Mummie del Sepolcro sono Nonmorti ancora più potenti e malvagi delle loro controparti "normali". Tra le bende sono stati infatti nascosti talismani protettivi e la loro pelle incartapecorita è coperta di rune magiche, vergate col sangue di schiavi sacrificati, che conferiscono a queste creature una forza soprannaturale. Questo onore era riservato agli ufficiali di grado più alto e ai consiglieri del re-sacerdote, che oggi sono nuovamente al fianco del loro signore ritornato dalla morte.

| | | | |
|-------------------|-------------------------|---------------|---|
| Attacco: | 3 dadi da combattimento | Mente: | 0 |
| Difesa: | 4 dadi da combattimento | Corpo: | 2 |
| Movimento: | 6 | | |

Regole speciali:

Grazie agli incantesimi protettivi che la preserva, la Mummia del Sepolcro è molto difficile da ferire e si difende assorbendo il danno sia con gli scudi neri che con quelli bianchi.

La sua presenza causa paura negli Eroi e tutti coloro che combattono contro uno di questi mostri lanciano 1 dado da combattimento in meno in Difesa.

Per rappresentare le Mummie del Sepolcro, utilizza le miniature delle Mummie della confezione base di HeroQuest o i segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.



Liche

Un **Liche** è ciò che resta dei re-sacerdoti che un tempo governavano con pugno di ferro l'Impero delle Sabbie. Il suo corpo macilento e rinsecchito ha giaciuto per innumerevoli secoli in un polveroso sarcofago di pietra, ma infine si è nuovamente sollevato per marciare alla conquista del mondo, animato dalla stessa malvagia volontà che aveva quando era in vita. È in grado di utilizzare gli Incantesimi delle Sabbie contro i suoi malcapitati nemici.

| | | | |
|-------------------|-------------------------|---------------|---|
| Attacco: | 3 dadi da combattimento | Mente: | 4 |
| Difesa: | 5 dadi da combattimento | Corpo: | 4 |
| Movimento: | 6 | | |

Regole speciali:

Il Liche conosce gli Incantesimi delle Sabbie, gli stessi a disposizione del Derviscio, e può utilizzarli contro i propri nemici. Le carte di questi incantesimi sono riportate nelle appendici.

La sua presenza causa terrore negli Eroi e tutti coloro che combattono contro uno di questi mostri lanciano 1 dado da combattimento in meno sia in Attacco che in Difesa.

Per rappresentare il Liche, utilizza la miniatura del Mago del Caos della confezione base di HeroQuest o il segnalino che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.

Trappole e trabocchetti

Le tombe monumentali in cui giacciono gli Antichi sono protette, oltre che dai loro servitori Nonmorti, anche da numerose trappole, ingegnose e letali. Ogni volta che gli Eroi si imbattono in una trappola nel corso delle imprese nell'Impero delle Sabbie, lo Stregone dovrà fare riferimento a questa sezione per determinarne gli effetti.

Come sempre, si ricorda allo Stregone 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.

Per rappresentare quelle trappole che rimangono sul tabellone dopo essere state attivate, troverai alcuni segnalini nelle appendici.



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.



Masso Cadente: Vedere le Istruzioni nella scatola base di HeroQuest per gli effetti.



Masso Rotolante: Funziona in maniera identica al Masso Cadente ma, una volta attivato e posizionato sul tabellone, continua a muoversi in linea retta in una direzione scelta dallo Stregone, per un numero di caselle pari al lancio di 1 dado normale. Tutti coloro, mostri o Eroi, che si trovano in una casella attraversata dal Masso Rotolante, subiscono lo stesso danno causato da un Masso Cadente. Il masso si ferma quando esaurisce il movimento o se raggiunge un muro o un altro ostacolo (come ad esempio una porta chiusa o un mobile). Lo Stregone deve posizionare il tassello raffigurante la trappola nel punto in cui il Masso Rotolante si ferma.



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: Vedere le Istruzioni nella scatola base di HeroQuest per gli effetti.



Sciame di Insetti: Questa disgustosa trappola consiste in uno sciame di insetti striscianti e viscosi, composto di vermi, scarafaggi, lumache, cimici, larve, zecche e piccoli scorpioni. Quando la trappola viene attivata, una sezione del soffitto si apre e fa precipitare lo sciame sopra chiunque si trovi nella casella indicata sulla mappa dell'impresa. La vittima deve lanciare 1 dado normale e annotare il risultato. Quindi deve lanciare un numero di dadi da combattimento pari al punteggio ottenuto in precedenza con il dado normale. Per ogni teschio ottenuto, deve scegliere tra subire 1 Punto Corpo di danno a causa dei morsi e delle punture degli insetti oppure perdere un turno di gioco per scrollarsi di dosso. L'Eroe può anche optare per una combinazione dei due effetti. Una volta scattata, la trappola diviene innocua e la casella può essere attraversata senza pericolo.



Tempesta di Sabbia: Quando la trappola scatta, chi si trova nella casella segnata sulla mappa viene investito da un turbine di sabbia e vento. La vittima deve lanciare 2 dadi da combattimento e perdere 1 Punto Corpo per ogni teschio ottenuto. Quindi lo Stregone lancia 1 dado normale e sposta la miniatura dell'Eroe di un numero massimo di caselle pari al risultato ottenuto, ma non può farla transitare nuovamente attraverso la Tempesta. Questa trappola è di origine magica, i suoi effetti permangono per tutto il resto dell'impresa e tutti gli Eroi che attraversano una casella occupata da una Tempesta di Sabbia devono subirne gli effetti. Questa trappola non può venire disattivata o rimossa dal tabellone in nessun modo.



Trappola con Lancia: Vedere le Istruzioni nella scatola base di HeroQuest per gli effetti.



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.

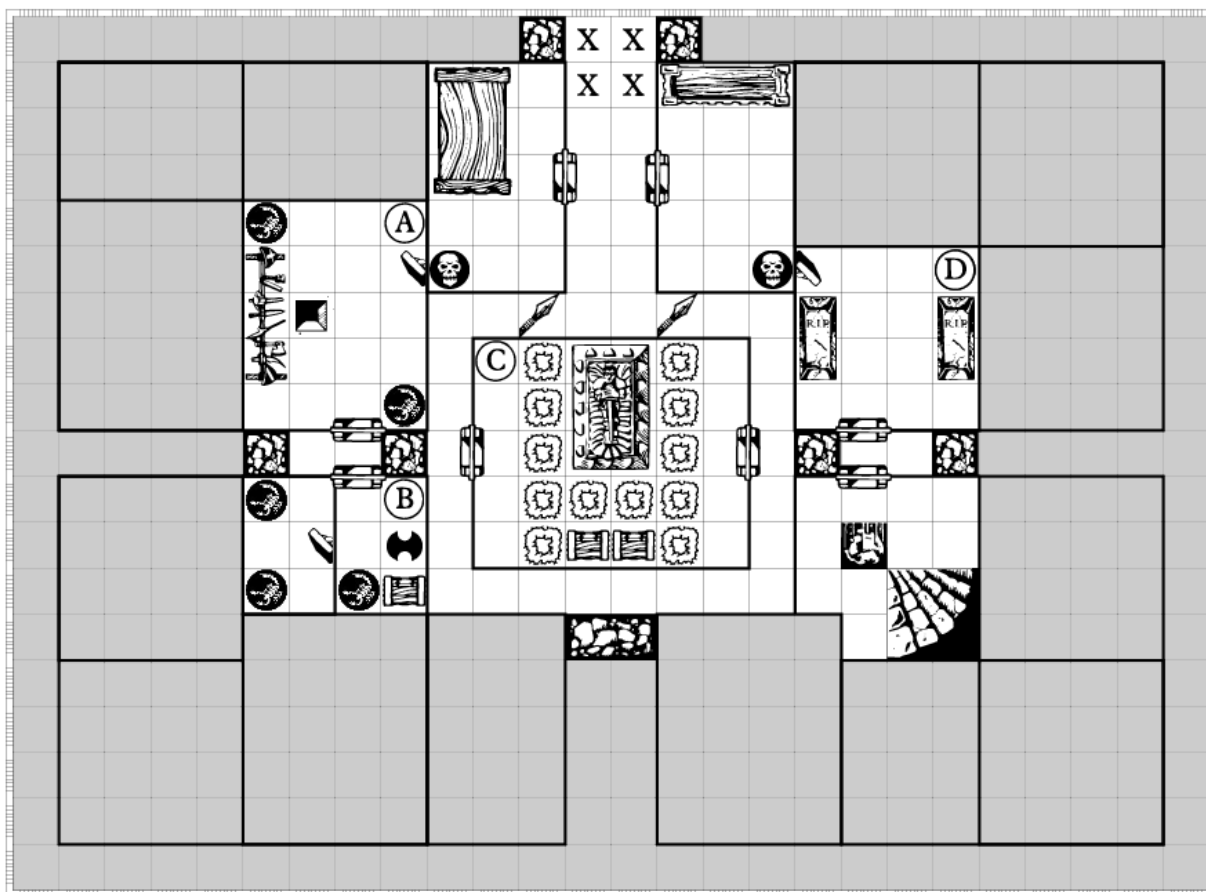
Pozioni Magiche

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 trovate nel corso di 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.

Gli effetti delle Pozioni Magiche sono identici a quelli delle pozioni che possono essere trovate nel mazzo delle carte dei tesori.

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, eliminando immediatamente dal gioco un qualsiasi Scorpione Nero, Scheletro Guardiano o Mummia del Sepolcro.



Ingresso nell'oscurità

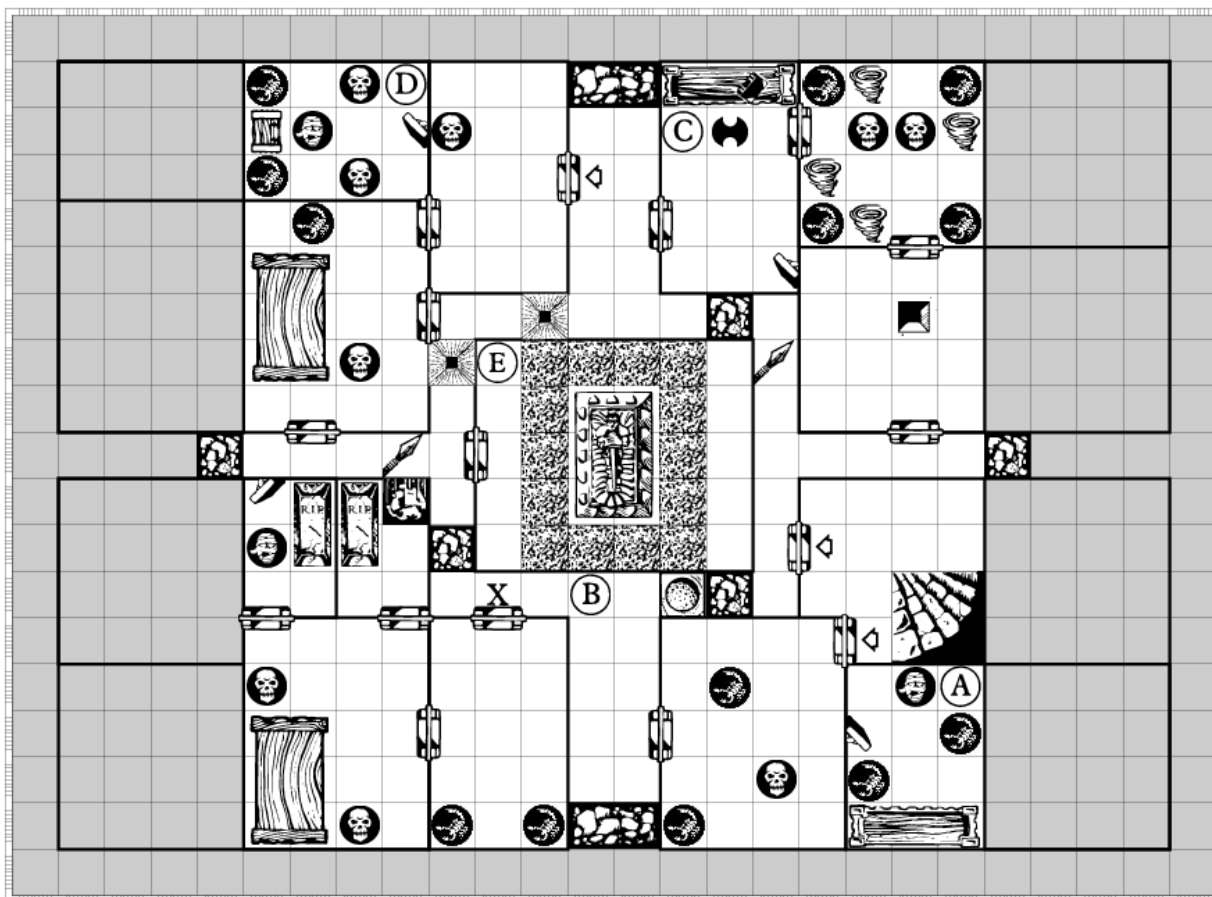
Penetrando nella monumentale costruzione in rovina attraverso un varco nelle mura di pietra, vi accingete a esplorare il labirinto di cunicoli alla ricerca delle scale per i piani inferiori. L'aria è soffocante per il caldo e la polvere, e in agguato nel buio ci sono le sentinelle degli Antichi e le loro trappole!



Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla "X" e devono raggiungere i gradini per scendere al piano successivo della tomba monumentale.

- A: Sulla rastrelliera è appeso un Bastone.
- B: Il primo Eroe che apre lo scrigno del tesoro attiva la trappola ad ascia. Nel forziere sono custodite 75 monete d'oro e una Pozione Magica.
- C: La tomba e gli scrigni del tesoro sono falsi. Chiunque li tocchi attiva una complessa trappola esplosiva, che scatta simultaneamente in tutte le caselle indicate sulla mappa.
- D: Se qualcuno tocca i sarcofagi, lo Stregone può piazzare sul tabellone due Scheletri Guardiani all'interno della stanza e farli attaccare immediatamente gli Eroi. All'interno di una delle tombe si trovano 30 monete d'oro.

Mostro Errante: Scheletro Guardiano



La Tomba Infestata

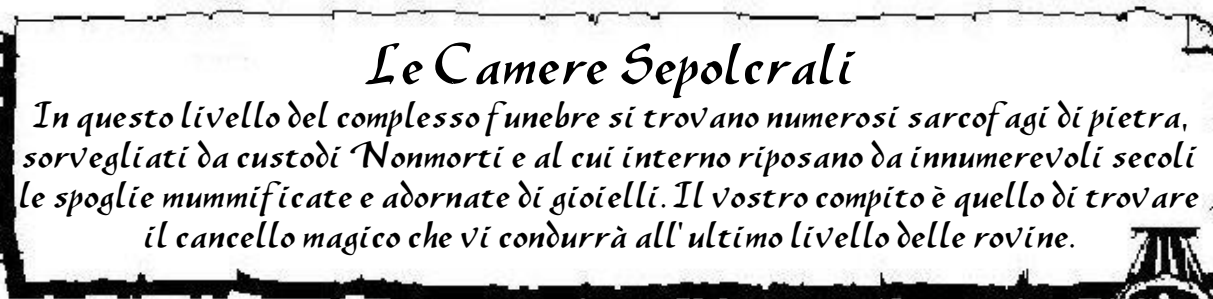
Dovrete ora raggiungere la tomba principale di questo livello del complesso, attraversando le sale protette dai venefici Scorpioni Neri e dagli scheletrici guardiani Nonmorti. Oltre il sarcofago decorato si trova la via che conduce ai livelli inferiori, ma prima dovete cercare la chiave per accedervi.

Nota: Alcune porte si aprono soltanto nella direzione indicata dalla freccia.

- A: Nell'armadio si trova la chiave che apre la porta della stanza E.
- B: Se un Eroe entra nella casella segnata dalla "X", si attiva la trappola del Masso Rotolante.
- C: Nell'armadio è nascosta un Pozione Magica.
- D: Nello scrigno sono custodite 80 monete d'oro, una Pozione Magica e lo Scarabeo Benigno.
- E: La porta di questa stanza può essere aperta solo con la chiave nascosta nella stanza A. La falsa tomba è un ingresso al livello inferiore della tomba monumentale. Non appena viene toccata, la trappola dello sciame di insetti si attiva contemporaneamente in tutte le caselle indicate sulla mappa.

Mostro Errante: Scheletro Guardiano

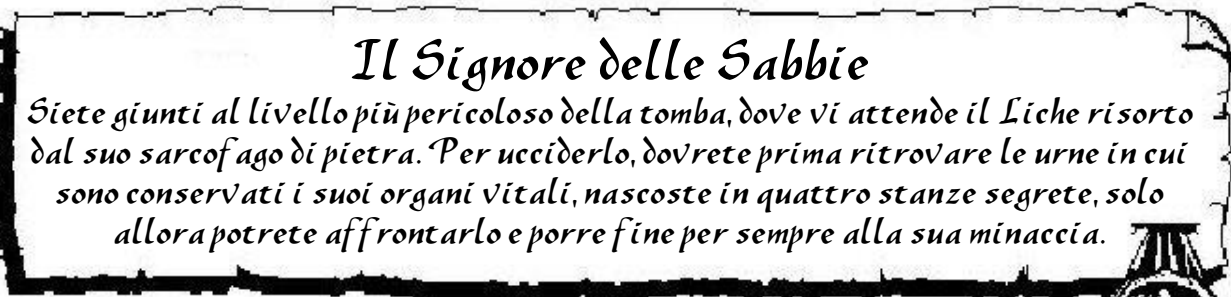
Le Sabbie degli Antichi



Nota: Alcune porte si aprono soltanto nella direzione indicata dalla freccia.

- Mostro Errante: Scheletro Guardiano





Nota: Alcune porte si aprono soltanto nella direzione indicata dalla freccia.

In questa impresa vengono utilizzate alcune tessere speciali, appositamente realizzate per questa campagna di HeroQuest. Quando gli Eroi entrano nelle stanze indicate dai numeri sulla mappa, lo Stregone dovrà piazzarle sul tabellone.

- A: Non appena la tomba viene toccata, la trappola dello sciame di insetti si attiva contemporaneamente in tutte le caselle indicate sulla mappa.
- B: C'è una cotta di maglia appesa alla rastrelliera porta armi, ma non appena qualcuno la tocca si attiva la trappola del masso rotolante.
Il teletrasporto magico conduce alla stanza C.
- C: Nello scrigno c'è una Pozione Magica.

- D: In uno dei sarcofagi è nascosta una Pozione Magica.
- E: In uno dei sarcofagi ci sono gioielli per un ammontare di 120 monete d'oro.
Il teletrasporto magico conduce alla stanza F.
- F: Sulla scrivania dell'alchimista c'è il Caduceo d'Argento.
- G: Se il Mago, l'Elfo o il Derviscio tocca il bancone del mago, può utilizzare nuovamente un incantesimo che ha già lanciato. Questo effetto si verifica solo una volta e ne può beneficiare solamente un Eroe.
- 1: Per rappresentare questa stanza, utilizza la tessera della Camera di Bast.
In questa camera, consacrata al dio-gatto degli Antichi, si trova il primo dei quattro vasi canopi, contenente i resti dei polmoni del Liche. Il guardiano della stanza è una Mummia Reale, che ha le stesse caratteristiche di una Mummia del Sepolcro, ma con 3 Punti Corpo.
- 2: Per rappresentare questa stanza, utilizza la tessera della Camera di Qebeshenuf.
In questa camera, consacrata al dio-falco degli Antichi, si trova il secondo dei quattro vasi canopi, contenente i resti degli intestini del Liche. Il guardiano della stanza è una Mummia Reale, che ha le stesse caratteristiche di una Mummia del Sepolcro, ma con 4 Punti Corpo. Nella stanza c'è anche una Pozione Magica, che può essere presa dopo aver ucciso il mostro.
- 3: Per rappresentare questa stanza, utilizza la tessera della Camera di Duamutef.
In questa camera, consacrata al dio-sciacallo degli Antichi, si trova il terzo dei quattro vasi canopi, contenente i resti dello stomaco del Liche. Il guardiano della stanza è una Mummia Reale, che ha le stesse caratteristiche di una Mummia del Sepolcro, ma con 3 Punti Corpo.
- 4: Per rappresentare questa stanza, utilizza la tessera della Camera di Hamsete.
In questa camera, consacrata al dio-sole degli Antichi, si trova l'ultimo dei quattro vasi canopi, contenente i resti del fegato del Liche. Il guardiano della stanza è una Mummia Reale, che ha le stesse caratteristiche di una Mummia del Sepolcro, ma con 4 Punti Corpo. Nella stanza c'è anche una Pozione Magica, che può essere presa dopo aver ucciso il mostro.
- 5: Per rappresentare questa stanza, utilizza la tessera della Camera del Liche.
Per poter entrare nella stanza, gli Eroi devono aver recuperato tutti e quattro i vasi canopi delle stanze 1 – 4.
All'interno di ognuno degli scrigni ci sono 125 monete d'oro.
Una volta ucciso il Liche, tutti gli altri Nonmorti si dissolvono istantaneamente in polvere.
Gli Eroi possono reclamare la loro ricompensa all'interno degli scrigni e hanno completato con successo questa campagna nell'Impero delle Sabbie. Complimenti!

Mostro Errante: Scheletro Guardiano

Appendice A: nuovi Eroi

Derviscio



Tu sei il Derviscio,
figlio del deserto e
custode dei suoi segreti.
Puoi comandare le sabbie
e usare la tua magia
contro gli Antichi.

Attacco

Tira 1 dado da combattimento

Difesa

Tira 2 dadi da combattimento

Movimento

Tira 2 dadi normali

Mente 5

Corpo 5



PIEGARE ED
INCOLLARE



DERVISCIO

Giannizzero



Tu sei il Giannizzero,
soldato impavido e
combattente implacabile.
Le tue abilità marziali
hanno pochi rivali e il
tuo spirito è risoluto.

Attacco

Tira 3 dadi da combattimento

Difesa

Tira 1 dado da combattimento

Movimento

Tira 2 dadi normali

Mente 3

Corpo 7

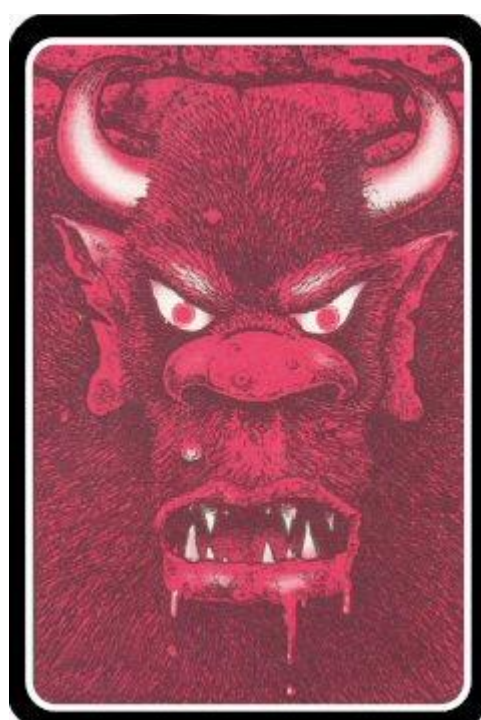
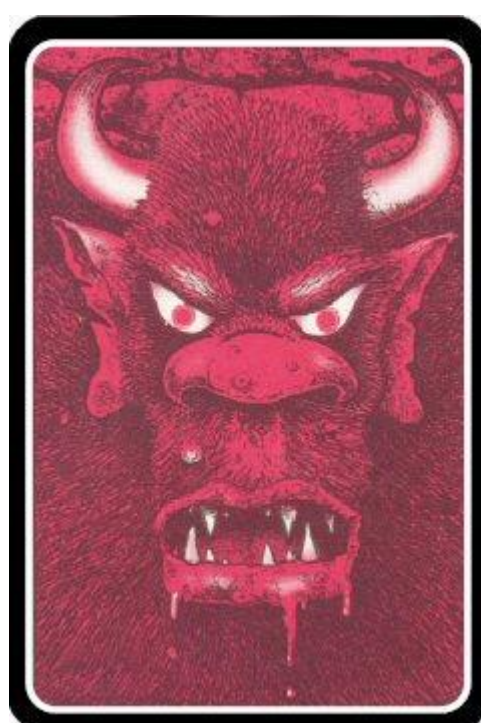


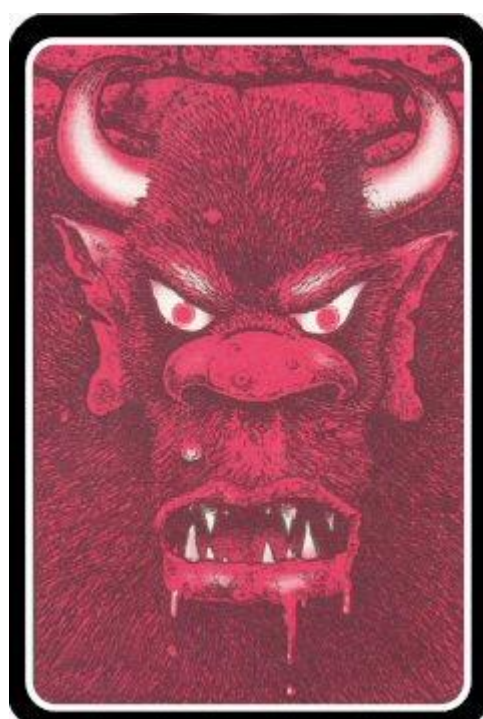
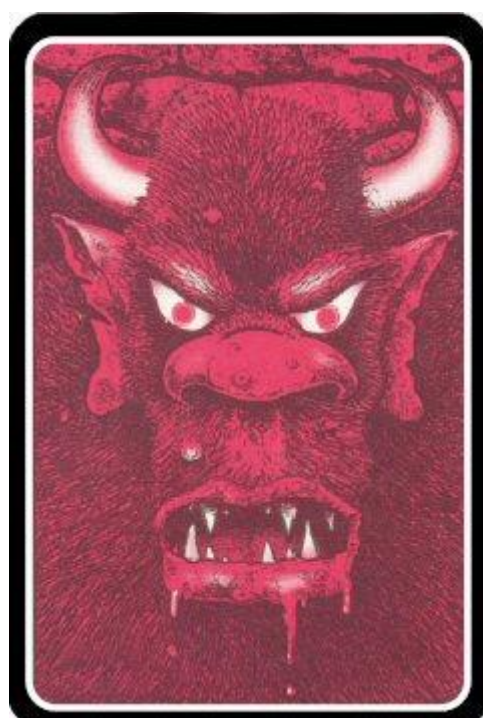
PIEGARE ED
INCOLLARE

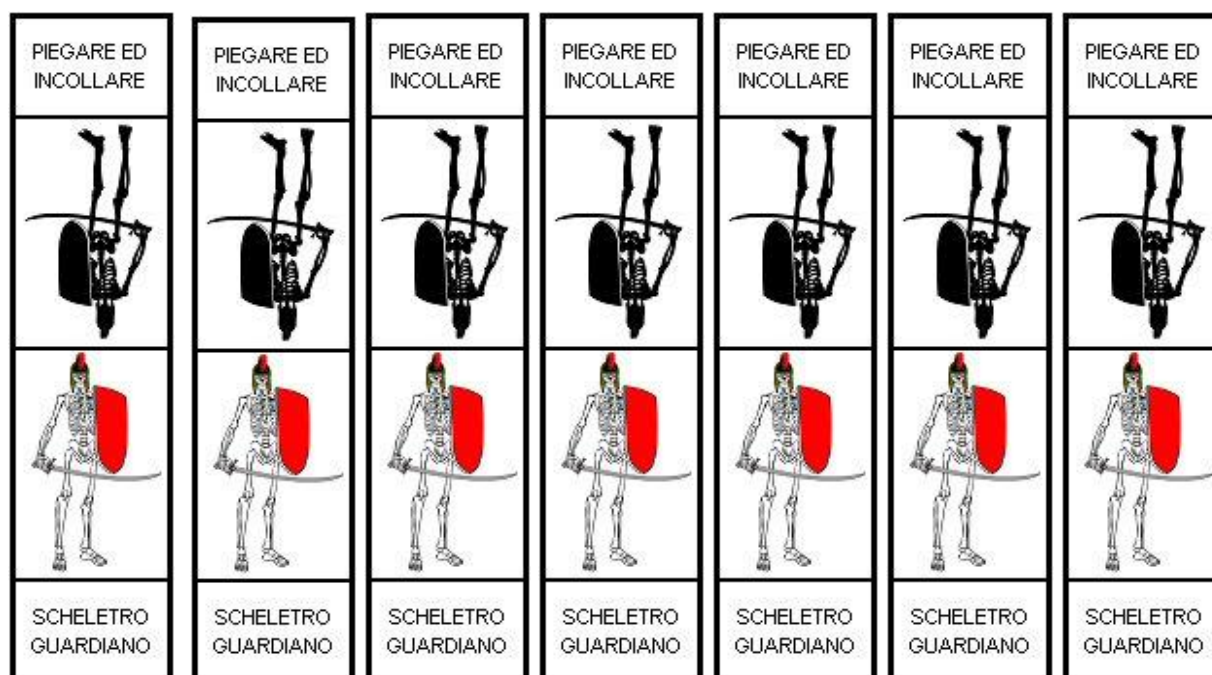
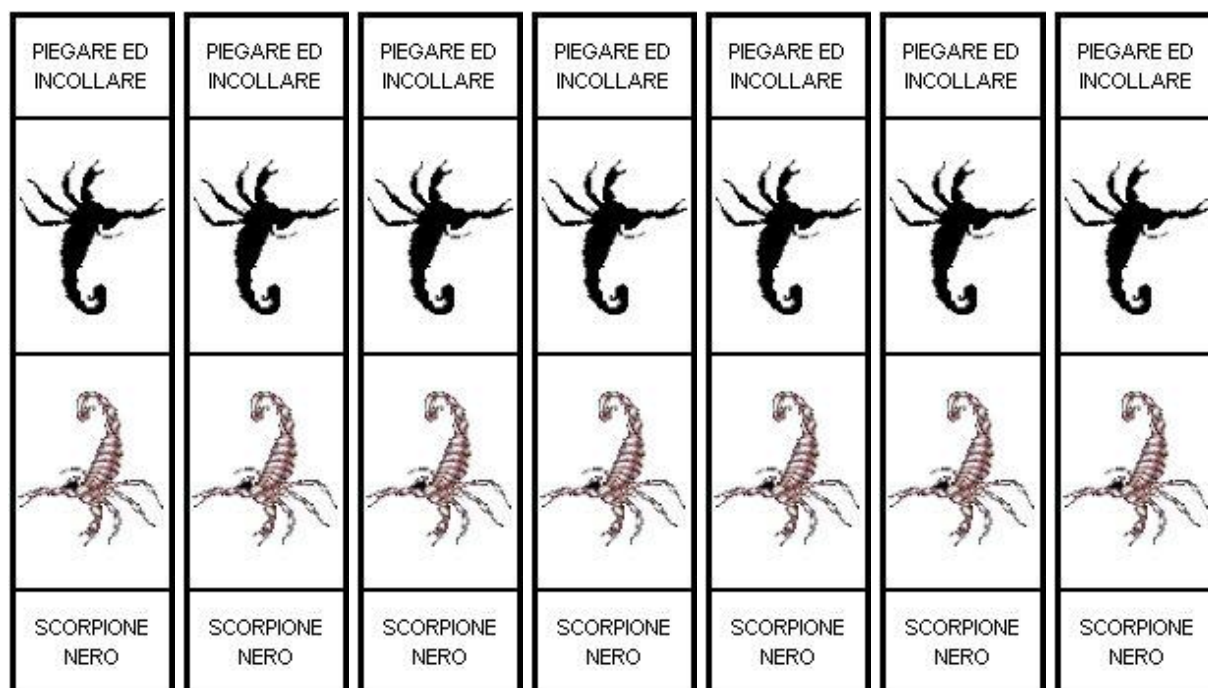
















GIANNIZZERO

Appendice B: nuovi Mostri

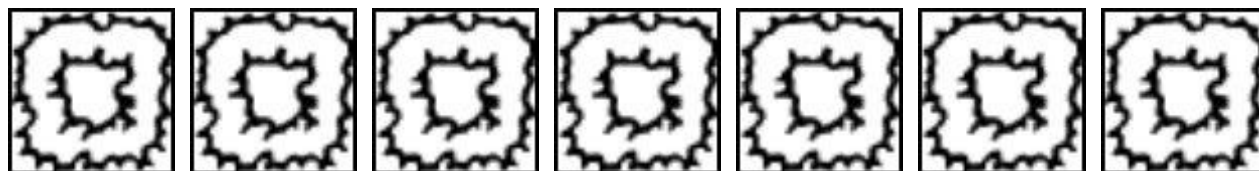
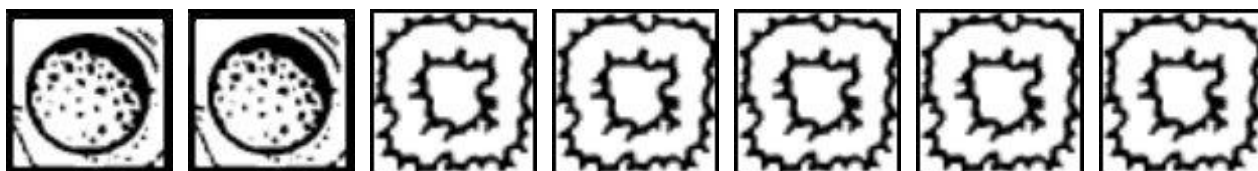






| | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|---|
| PIEGARE ED INCOLLARE | PIEGARE ED INCOLLARE | PIEGARE ED INCOLLARE | PIEGARE ED INCOLLARE | PIEGARE ED INCOLLARE | PIEGARE ED INCOLLARE | PIEGARE ED INCOLLARE |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| MUMMIA DEL SEPOLCRO | MUMMIA DEL SEPOLCRO | MUMMIA DEL SEPOLCRO | MUMMIA DEL SEPOLCRO | MUMMIA DEL SEPOLCRO | MUMMIA DEL SEPOLCRO | LICHE |

Appendice C: segnalini trappole



Appendice D: Incantesimi delle Sabbie

Bacio delle Sabbie

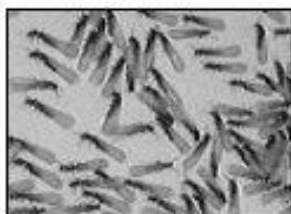


Questo incantesimo permette al lanciatore di far riguadagnare 2 Punti Corpo a sé stesso o a un bersaglio che si trova in una casella adiacente alla sua.



Incantesimo delle Sabbie

Piaga degli insetti



Questo incantesimo permette al lanciatore di scegliere una vittima entro la propria linea di vista e farla assalire da uno sciame di insetti.

Il bersaglio subisce gli stessi effetti come se fosse caduto in una trappola sciame di insetti.



Incantesimo delle Sabbie

Tempesta di Sabbia



Questo incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi bersaglio entro la linea di vista del lanciatore.

La vittima deve lanciare tre dadi da combattimento e subisce 1 Punto Corpo di danno per ogni teschio ottenuto.



Incantesimo delle Sabbie

Tentacoli del Deserto



Questo incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi bersaglio entro la linea di vista del lanciatore.

La vittima deve saltare il suo prossimo turno.



Incantesimo delle Sabbie

Appendice E: Carte dei tesori magici

Caduceo d'Argento



Il potere del Caduceo d'Argento ti permette di guarire fino a 2 Punti Corpo a te stesso oppure a un Eroe che si trova in una casella adiacente alla tua.

Può essere usato soltanto dal Mago, e solo una volta per impresa.



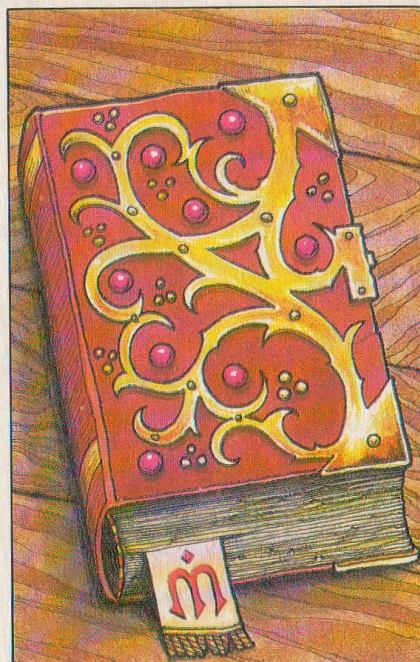
Papiro Annullatore



Questo oggetto può essere usato solo da Eroi in grado di lanciare incantesimi.

Quando viene letto, annulla tutti gli effetti delle trappole (non ancora scattate) presenti in una stanza del tabellone a scelta dell'Eroe.

Il Papiro può essere utilizzato soltanto una volta.



Scarabeo Benigno



Chi indossa questo talismano
può lanciare un dado da
combattimento supplementare
in Difesa quando viene
attaccato da un Nonmorto.
Il Barbaro non può utilizzare
questo oggetto magico.



Scudo Ancestrale



Chi imbraccia questo antico
scudo si difende assorbendo il
danno sia con gli scudi bianchi
che con quelli neri.

Non può essere usato dal Mago.

CORAZZA



Appendice F: nuove stanze



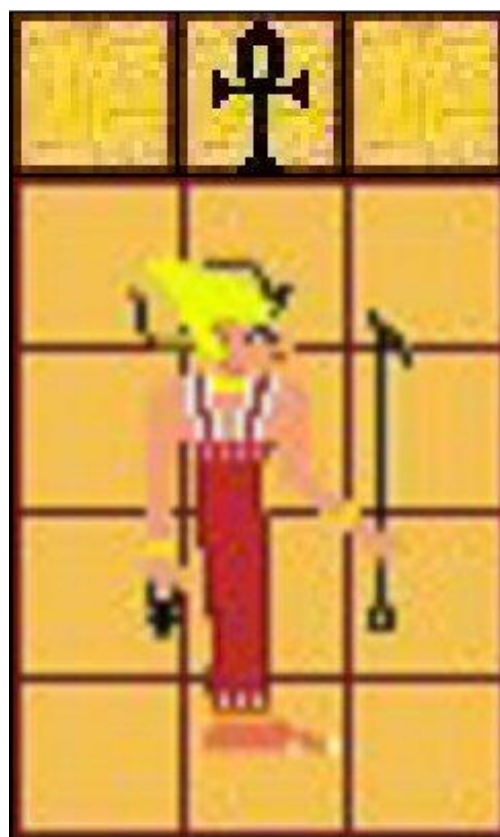
Camera di Bast



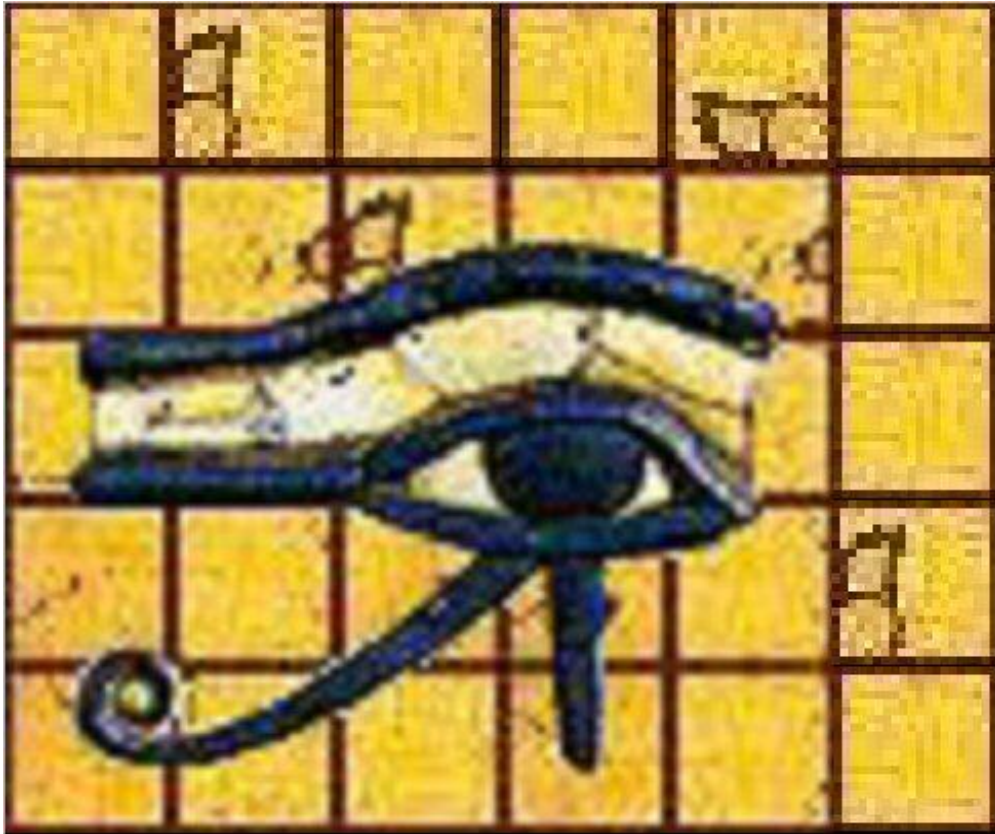
Camera di Qebeshenuf



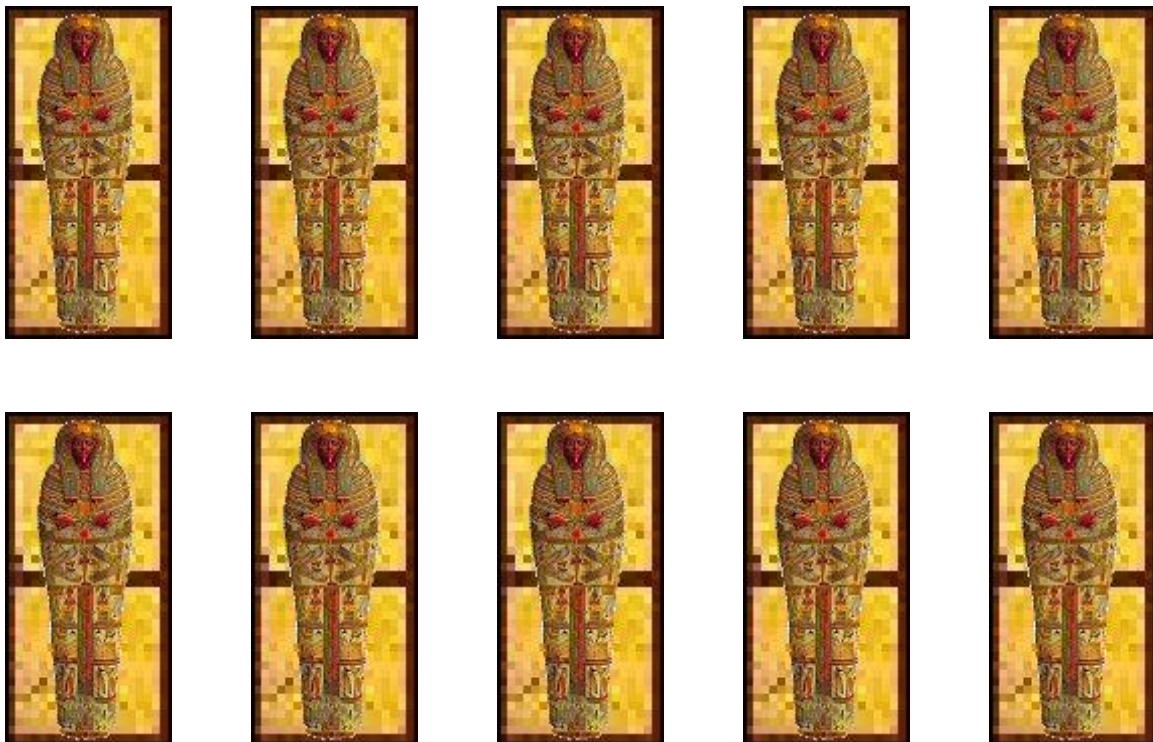
Camera di Duamutef



Camera di Hamsete



Camera del Liche



Sarcofagi di pietra

Appendice G: consigli per la stampa

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

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

Stampa delle tessere

Una volta stampate le tessere su carta normale, occorre ritagliarle 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. 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

