

# HEROQUEST

## La Fontana della Giovinezza

di Gianmatteo Tonci



CHIMERA E

# La Fontana della Giovinezza

Una campagna di imprese epiche per



## **Autore:**

Gianmatteo Tonci

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

## **Illustrazione di copertina:**

Ville Vuorinen

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/v/u/vuorinen/vuorinen.html>

## **Altre illustrazioni:**

Stephen Hippleheuser (*Berserker Nano*)

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

Alex Iglesias (*Esploratore*)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/i/g/iglesias/iglesias.html>

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

Gianmatteo Tonci

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

---

Copyright © 2009 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

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

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

#CHQ4 – 1ª Edizione – Febbraio 2009

**È** notte fonda quando sentite bussare alla porta della vostra stanza alla locanda del *Boccale Dorato*. Ancora insonnoliti, vi vestite alla meglio e restate molto sorpresi quando ad accogliervi vedete un messo in livrea, scortato da un paio di guardie che indossano una divisa con lo stemma della nobile casata degli *Sturmwald*, una delle più influenti dell'Impero. Quasi non credete alle vostre orecchie quando vi chiedono di seguirli al maniero dei loro padroni, per risolvere una questione delicata e della massima urgenza.

**N**el giro di pochi minuti, il drappello di guardie vi scorta lungo i viali deserti che si dirigono all'alto maniero degli *Sturmwald*, cinto di mura guardate a vista da uno stuolo di sentinelle armate. Venite introdotti in un salone riscaldato da un fuoco vivace che arde in un grosso camino, sormontato da una cresta araldica di pietra lavorata che raffigura una torre sovrastata da due lance incrociate. Le doppie porte si aprono ed un uomo alto e dal portamento severo fa il suo ingresso nel locale. Dal profilo altero e dalle ricche vesti, lo riconoscete subito come il *Barone Sturmwald*.

**S**orseggiate dell'ottimo liquore invecchiato, seduti attorno a un grosso tavolo decorato, su alte sedie foderate di velluto, e l'ambiente lussuoso vi mette leggermente a disagio. "Mi sono rivolto a voi, *valenti Eroi*", inizia a dire il nobile con un tono di voce insolitamente incrinato dall'emozione "perché ho un disperato bisogno di aiuto. Sono ormai anziano e al mio unico figlio maschio toccherà molto presto l'onere e l'onore di guidare la nostra glorioso e influente casata." Il *Barone* deglutisce vistosamente, quindi riprende il controllo di sé e continua a narrarvi la sua tragica storia.

**V**uotato in un solo sorso il bicchiere colmo di liquido ambrato che ha dinanzi a sé, l'uomo ricomincia a parlare: "Mio figlio *Ateribert* è stato cresciuto per divenire un giorno il capo della nostra casata, e ha la tempra e l'acume giusti per succedermi. Purtroppo un fatto terribile ha messo in pericolo la sua vita e la sopravvivenza stessa della nostra illustre stirpe. Un terribile incantesimo, gettato su di lui da un negromante nemico della mia famiglia, gli ha sottratto la forza vitale, facendolo invecchiare prima del tempo."

**I**l *Barone* continua: "La mia unica speranza è che vi rechiati al nord, nelle vaste desolazioni ghiacciate tra i *Picchi del Cielo*, alla ricerca della leggendaria *Fontana della Giovinezza*, la cui acqua miracolosa è l'unico rimedio in grado di eliminare gli effetti dell'anatema. Attenzione al negromante e ai suoi scagnozzi, che tenteranno di impedirvi di completare la vostra missione, e ai mille pericoli delle terre innevate, non meno letali del malvagio stregone. Se accetterete, ognuno di voi riceverà 500 monete d'oro come segno della mia eterna gratitudine, oltre a poter tenere tutti i tesori e gli artefatti magici che certamente troverete nel corso della vostra impresa."

# Regole particolari di gioco

Quella che state leggendo è una campagna di epiche imprese, tutte collegate tra loro e da giocarsi nell'ordine cronologico presentato, che catapulteranno gli Eroi attraverso la catena montuosa dei Picchi del Cielo, prima all'interno di una roccaforte nanica abbandonata da tempo e ora infestata da selvagge creature dei ghiacci, quindi in un pauroso labirinto sotterraneo che sbuca sulle vette ammantate di nevi perenni, dove tra i ghiacciai immacolati si nascondono giganti e persino fantastici elementali del freddo, essenza stessa di quella terra gelata.

Le imprese in questo libro sono riservate a Eroi con una certa esperienza, che abbiano completato almeno sei o più delle missioni contenute nel *Libro delle Imprese* della scatola di *HeroQuest*. Personaggi meno potenti potrebbero andare incontro ad una dipartita violenta e crudele per mano dei terribili avversari presentati in questa campagna. Le ricompense sono generose, proporzionate ai mortali pericoli in agguato tra le montagne, ma gli Eroi in grado di portare a termine le imprese e sopravvivere diventeranno molto potenti e scopriranno favolosi oggetti incantati.

Ci sono alcune innovazioni presentate nel manuale, alcune mutate dall'edizione americana di *HeroQuest* e non incluse nella versione italiana, altre nuove di zecca. Nel seguito del volume troverete infatti, oltre a 10 nuove imprese, la descrizione di innumerevoli razze di mostri, due nuovi Eroi appositamente studiati per questa campagna (e altamente consigliati ai giocatori), più oggetti magici, tessere inedite da posizionare sul tabellone di gioco per trasformarlo in un labirinto di ghiaccio, le carte dei nuovi mostri che popolano il regno delle nevi perenni ed una nuova serie di incantesimi appropriati all'ambientazione. 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 da quelle dell'edizione americana), invece di un solo Punto Corpo come descritto nel regolamento base. Gli Eroi si troveranno quindi di fronte avversari molto più robusti e difficili da sconfiggere!

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

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

Non rimane che augurare buona fortuna ai coraggiosi che tenteranno di salvare la casata degli Sturmwald da una prematura estinzione. Possa la loro spada colpire con fermezza, la loro magia dissipare il freddo eterno e il loro coraggio vincere gli orrori delle contorte creature che infestano il Vecchio Mondo!

# Nuovi Eroi delle distese gelate

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 tra i Picchi del Gelo.

## Berserker Nano

Il Berserker Nano è uno dei nuovi Eroi presentati in questo manuale. È un guerriero implacabile e temerario, che si esalta nella frenesia della battaglia e non esita a mettere a repentaglio la propria vita pur di annientare il nemico. La sua smania di lottare e l'enorme resistenza alle ferite lo rendono un nemico pericoloso da affrontare e ancor più difficile da sconfiggere.

**Attacco:** 4 dado da combattimento      **Mente:** 1  
**Difesa:** 1 dadi da combattimento      **Corpo:** 9  
**Movimento:** 2 dadi normali

### Regole speciali:

1. Il Berserker Nano cade sempre in preda alla furia della battaglia e non può ritirarsi da un combattimento fino a quando non uccide tutti i nemici o muore nel tentativo di farlo.
2. Quando ottiene 4 teschi lanciando i propri dadi da combattimento in attacco, mette a segno un colpo mortale particolarmente devastante che riduce immediatamente a 0 i Punti Corpo del bersaglio.
3. Il Berserker Nano può utilizzare le stesse armi del Nano, può portare l'Elmo ma non utilizzare Armature e Scudi di alcun tipo.

## Esploratore

L'Esploratore è un viaggiatore delle terre selvagge, esperto nella sopravvivenza all'aperto e dunque adatto ad avventurarsi tra le impervie piste gelate dei Picchi del Cielo. Viandante vagabondo e coraggioso pioniere, sa cavarsela anche in battaglia ed è in grado di evitare gli effetti dei trabocchetti più insidiosi, oltre a poter sopportare meglio gli effetti delle temperature estreme.

**Attacco:** 2 dadi da combattimento      **Mente:** 5  
**Difesa:** 2 dado da combattimento      **Corpo:** 5  
**Movimento:** tira 3 dadi normali e sceglie i 2 risultati che preferisce

### Regole speciali:

1. L'Esploratore può evitare gli effetti di qualsiasi trappola non magica se ottiene uno scudo qualunque (bianco o nero) lanciando 1 dado da combattimento.
2. L'Esploratore può evitare i danni dovuti a caldo o freddo (anche di origine magica, ma non se causati dagli incantesimi). Per ogni punto di danno subito da questi fattori, deve lanciare 1 dado da combattimento. Se ottiene uno scudo bianco, non subisce danno.
3. L'Esploratore può attaccare tutti i nemici nelle caselle a lui adiacenti, compresi quelli che si trovano nelle caselle in diagonale rispetto alla sua posizione.

# Nuovi mostri dei Picchi del Cielo

Numerose creature abitano tra le vette perennemente innevate dei Picchi del Cielo, una terra inospitale e desolata ricoperta di ghiaccio. Ciò non ha impedito però il proliferare di numerose creature legate in un modo o nell'altro all'ambiente artico, che gli Eroi dovranno affrontare nel corso di questa impresa.

Per semplificare le cose a Morcar, abbiamo fatto sì che i nuovi mostri possano venire rappresentati (per quanto possibile) con le miniature già esistenti nella confezione base di HeroQuest. Abbiamo comunque incluso nelle appendici una serie completa di segnalini che possono essere utilizzati per i nuovi mostri per cui non ci sono modelli adatti già disponibili.



## Anima della Tormenta

Queste creature sono le anime degli sventurati periti tra le terribili tempeste che si scatenano sovente sui Picchi del Cielo. Molte tribù di Orchi e Goblin sono soliti eseguire le condanne a morte dei prigionieri esponendoli, nudi e legati, al gelo delle tempeste di neve e di ghiaccio. Le Anime della Tormenta rimangono legate al Vecchio Mondo a causa della loro tragica dipartita e infestano i gelidi labirinti di roccia nelle profondità delle montagne, sottoforma di spiriti inquieti, dall'aspetto di corpi umani con la pelle raggrinzita e illividita dal freddo e dal gelo.

<b>Attacco:</b>	3 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	6
<b>Difesa:</b>	4 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	3
<b>Movimento:</b>	8		

### Regole speciali:

L'Anima della Tormenta può utilizzare gli Incantesimi del Gelo (vedi le appendici del volume per la descrizione).

Per rappresentare le Anime della Tormenta, utilizza le miniature delle Mummie della confezione base di HeroQuest o gli speciali segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.



## Elementale del Freddo

Si tratta dell'incarnazione della forza primaria del gelo e dei ghiacci, una creatura formata di puro freddo. Questo spirito della natura può assumere molteplici aspetti, ma ha comunque poteri terrificanti legati al proprio elemento caratterizzante

<b>Attacco:</b>	4 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	4
<b>Difesa:</b>	5 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	6
<b>Movimento:</b>	8		

### Regole speciali:

L'Elementale del Freddo può utilizzare gli Incantesimi del Gelo (vedi le appendici del volume per la descrizione).

Al posto del normale attacco, l'Elementale del Freddo può generare un Turbine Congelante (questo potere non può essere utilizzato nei corridoi). Tutti gli Eroi all'interno della stanza subiscono 2 Punti Corpo di danno e possono difendersi lanciando 2 dadi da combattimento. Per ogni Punto Corpo perso, l'Eroe deve anche saltare un turno di gioco a causa del freddo intenso (durante il quale può solo difendersi lanciando 1 dado da combattimento).

L'Elementale del Freddo è estremamente vulnerabile al fuoco ed al calore, da cui subisce il doppio del normale danno. E' invece immune agli effetti (anche magici) di gelo e ghiaccio.

Per rappresentare l'Elementale del Freddo, utilizza i segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.



## Gigante dei Ghiacci

È il vero re dei Picchi del Cielo, una creatura possente dotata di forza bruta smisurata e selvaggia furia, che lo rendono temuto da tutte le altre creature dei ghiacci. I Giganti vivono in grosse caverne o all'aperto, dato che non soffrono minimamente gli effetti del freddo intenso, e la loro principale preoccupazione è quella di procurarsi costantemente cibo sufficiente a sostenerli, impresa non facile nelle desolate terre montane. L'immagine di copertina raffigura un paio di queste minacciose creature.

<b>Attacco:</b>	5 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	3
<b>Difesa:</b>	5 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	5
<b>Movimento:</b>	10		

### Regole speciali:

Quando sferra un attacco, se ottiene almeno 3 teschi con i dadi da combattimento, stritola letteralmente l'Eroe contro cui sta combattendo, sfruttando la sua mole enorme e la sua forza smisurata. Quando si verifica un Attacco Stritolante, l'Eroe viene immediatamente ridotto a 0 Punti Corpo e rimane ucciso sul colpo.

La pelle dei Giganti dei Ghiacci è talmente spessa e irruvidita dal clima glaciale che gli consente di ignorare il primo punto di danno subito da qualsiasi tipo di attacco, compresi quelli con incantesimi. Date le sue dimensioni, il modello del Gigante dei Ghiacci occupa due caselle adiacenti, per questo il suo segnalino è il doppio rispetto a quelli normali.

Per rappresentare il Gigante dei Ghiacci, utilizza i segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.



## Goblin dei Ghiacci

Si tratta della controparte dei normali Goblin, adattatisi a sopravvivere tra le terre perennemente ammantate di neve.

<b>Attacco:</b>	1 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	1
<b>Difesa:</b>	1 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	1
<b>Movimento:</b>	10		

Per rappresentare i Goblin dei Ghiacci, utilizza le miniature dei Goblin della confezione base di HeroQuest o i segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.



## Orco Berserker

Sono gli Orchi dei Ghiacci più grossi e brutali, che si contraddistinguono per un comportamento selvaggio e violento (persino per degli Orchi!) e per la furia omicida che se ne impadronisce in battaglia. Si tratta dell'élite dei guerrieri Orchi, utilizzati spesso come guardie scelte o sentinelle fidate, anche grazie alla loro capacità di sferrare micidiali colpi offensivi capaci di uccidere un nemico al primo affondo.

<b>Attacco:</b>	4 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	1
<b>Difesa:</b>	1 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	2
<b>Movimento:</b>	8		

### **Regole speciali:**

Quando ottiene 4 teschi lanciando i propri dadi da combattimento in Attacco, un Orco Berserker mette a segno un colpo mortale particolarmente devastante che riduce immediatamente a 0 i Punti Corpo del bersaglio.

Per rappresentare gli Orchi Berserker, utilizza le miniature dei Guerrieri del Caos della confezione base di HeroQuest o i segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.



### **Orco dei Ghiacci**

Sono Orchi adattatisi a vivere nei climi gelidi delle desolazioni settentrionali. Mantengono ovviamente tutta la ferocia e la sadica crudeltà dei loro “cugini” più meridionali.

<b>Attacco:</b>	3 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	2
<b>Difesa:</b>	2 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	1
<b>Movimento:</b>	8		

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



### **Scheletro Ibernato**

Malvagi morti viventi evocati dalle proprie tombe gelate dall’oscura magia negromantica. Si tratta di scheletri ammantati di ghiaccio e che scintillano di energia magica, schiavi privi di volontà al servizio dello stregone che li ha resuscitati dai loro sepolcri. Il tocco delle loro ossa scarnificate è capace di raggelare il cuore dei nemici, anche quelli più coraggiosi.

<b>Attacco:</b>	2 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	0
<b>Difesa:</b>	2 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	2
<b>Movimento:</b>	4		

### **Regole speciali:**

Quando colpisce un Eroe entra in azione il Tocco Raggelante, che sottrae coraggio al bersaglio. Per ogni colpo messo a segno dallo Scheletro Ibernato (anche se non causa nessun Punto Corpo di danno), l’Eroe deve lanciare un dado normale e ottenere un risultato uguale o inferiore al proprio punteggio di Mente, altrimenti deve saltare il turno successivo (non può nemmeno difendersi).

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



### **Segugio delle Nevi**

Questi grossi felini sono simili a delle pantere dal pelo bianco e spesso, molto folto e lungo per difendersi dalla rigidità del clima gelido. Vengono allevati dagli Orchi e dai Goblin come animali da guardia e da combattimento, ma vivono anche allo stato brado, in grossi branchi furiosi, temuti persino più dei grossi lupi selvaggi che infestano le montagne.

<b>Attacco:</b>	3 dadi da combattimento	<b>Mente:</b>	1
<b>Difesa:</b>	1 dadi da combattimento	<b>Corpo:</b>	1
<b>Movimento:</b>	12		

Per rappresentare i Segugi delle Nevi, utilizza i segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.



## Statua di Gelo

Queste insolite creature sono statue scolpite nel ghiaccio e animate per mezzo della magia. Si tratta di mostri incantati, creati dagli stregoni come sentinelle o guardie personali, che possono essere modellati nella forma desiderata dal loro creatore. In questa campagna, hanno invariabilmente sembianze di segugio, con grottesche ali di pipistrello sulla schiena e testa demoniaca con tanto di corna. Tutte le Statue di Gelo hanno gli stessi poteri indipendentemente dall'aspetto e fanno della loro grande resistenza il proprio punto di forza.

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

### Regole speciali:

La Statua di Gelo si difende assorbendo il danno sia con gli scudi neri che con quelli bianchi, e per questo motivo è molto difficile da ferire.

Per rappresentare le Statue di Gelo, utilizza la miniatura del Gargoyle della confezione base di HeroQuest o i segnalini che trovi nelle appendici di questo Libro delle Imprese.



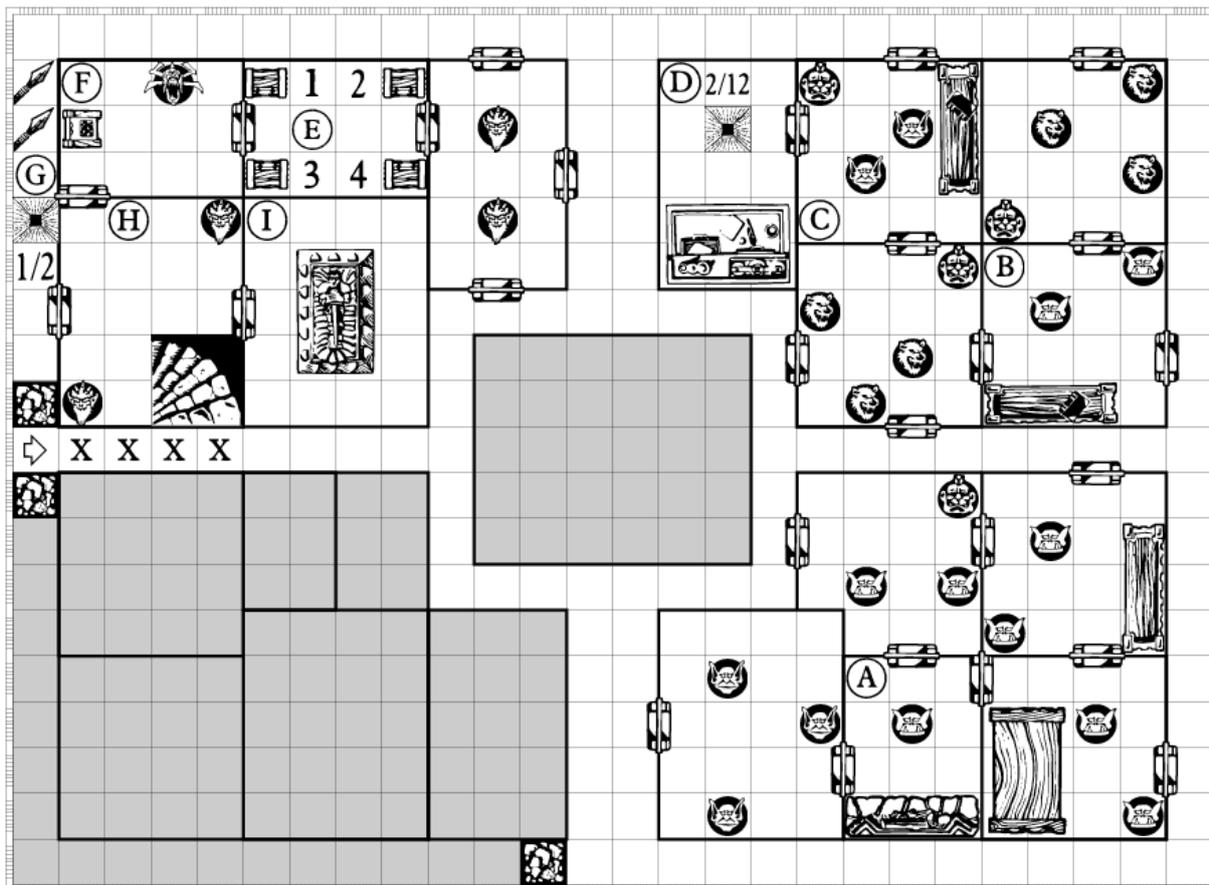
## Yeti

Queste gigantesche creature sono ritenute una leggenda dai più, dato che vivono soltanto tra le vette ammantate di nevi perenni. La loro forza terribile fa il paio con un aspetto irsuto e minaccioso, a cui si accompagna un fetore di grasso e feci davvero nauseabondo e avvertibile anche da una certa distanza. Gli Yeti sono creature selvagge e raramente si riuniscono in gruppi ma, quando lo fanno, spesso è per intraprendere spedizioni di caccia nelle quali catturano qualsiasi creatura incontrino, essendo avidi carnivori.

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

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





## L' avamposto dei Picchi del Cielo

*Siete penetrati nel cuore della fortezza abbandonata. Fatevi strada attraverso gli antichi insediamenti ora infestati dalle maligne creature del Caos, fino a raggiungere le antiche cripte, da cui si dipanano cunicoli profondi che conducono nelle viscere delle montagne, dove nemmeno i Nani osarono scendere.*

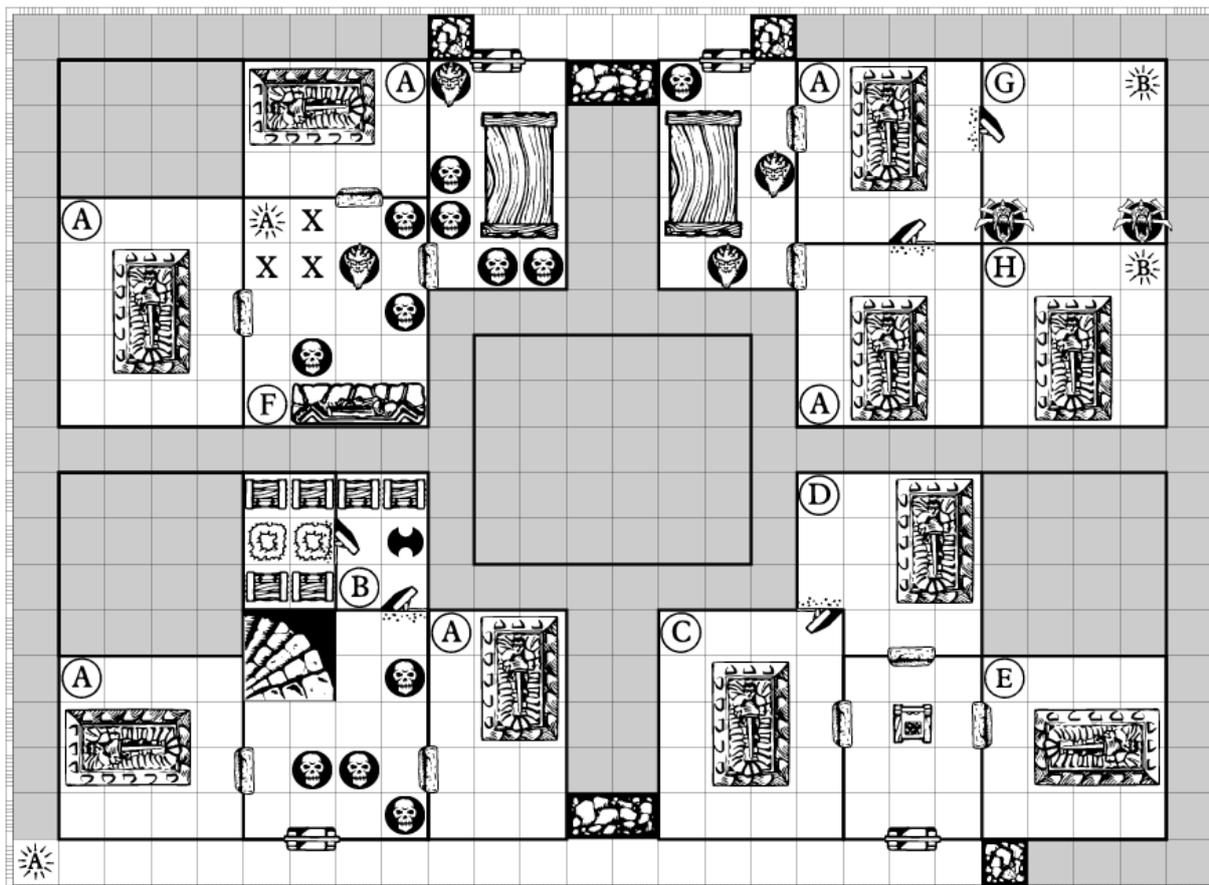


- A: Tra le ceneri nel focolare c'è la prima chiave che apre la porta della cripta I.
- B: Dietro ad un libro è celata la seconda chiave che apre la porta della cripta I.
- C: Tra le pergamene si trova la terza chiave che apre la porta della cripta I.
- D: Chi entra nella casella della fossa senza fondo rischia la morte immediata precipitando nelle viscere della terra. L'Eroe lancia 2 dadi normali e se ottiene 2 o 12 precipita irrimediabilmente, altrimenti deve spostarsi in una casella adiacente alla trappola ma rimane incolume. Chi precipita va a sfracellarsi centinaia di metri più in basso, assieme a tutto ciò che trasporta, e non c'è modo di salvarlo. La fossa rimane aperta per il resto del gioco e rappresenta una minaccia per chiunque la attraversi.
- E: Gli scrigni del tesoro sono protetti da una trappola ad ago avvelenato. Se un Eroe li apre senza prima disattivare la trappola, deve lanciare 1 dado da combattimento: se esce un teschio, perde 1 Punto Corpo a causa del veleno.

Il contenuto degli scrigni è il seguente – Scrigno #1: Una Pozione Rinforzante; Scrigno #2: Una Pozione del Recupero; Scrigno #3: Una fiala di Infuso Eroico; Scrigno #4: Una Pozione Rigenerante.

- F: Sul trono siede uno scheletro di Nano, vestito con abiti ricchissimi ormai rovinati dal tempo e protetto da una rugginosa cotta di maglia. Un grosso elmo gli copre il cranio e tra le mani stringe una possente ascia bipenne.  
Si tratta dell'Ascia della Potenza, che deve essere impugnata a due mani (non permette quindi di usare uno scudo) e non può essere portata dal Mago e dall'Elfo. L'arma si lega al primo Eroe che la tocca (consegnategli la carta riportata nelle appendici) e contemporaneamente si anima la Statua di Gelo che attacca il possessore dell'Ascia, dirigendo i suoi attacchi solo contro di lui e ignorando gli altri Eroi.
- G: Il primo Eroe che entra nella casella della fossa senza fondo deve lanciare 1 dado normale e se ottiene un risultato di 1 o 2 precipita irrimediabilmente, altrimenti deve spostarsi in una casella adiacente alla trappola ma rimane incolume. Chi precipita va a sfracellarsi centinaia di metri più in basso, assieme a tutto ciò che trasporta, e non c'è modo di salvarlo. La fossa rimane aperta per il resto del gioco e rappresenta una minaccia per chiunque la attraversi.
- H: La scalinata di pietra conduce verso il basso fino al prossimo livello del sotterraneo. Se un Eroe raggiunge la scalinata, si considera in salvo e deve essere tolto dal gioco finché tutti i suoi compagni non lo raggiungono o vengono eliminati dai guardiani.
- I: Questa sala è la cripta dei re e la porta che dà accesso alla camera può venire aperta solamente con le tre chiavi che si trovano nelle stanze segnate con A, B e C. All'interno della tomba ci sono i resti di un antico re dei Nani sepolto assieme alle sue armi e ai suoi tesori, che consistono in una lancia, un'ascia da battaglia, un elmo, uno scudo e 750 monete d'oro.

Mostro Errante: Goblin dei Ghiacci



## Il mausoleo nella roccia

*Siete nelle profonde cripte dell'antica roccaforte nanica. Le gallerie sepolcrali non vengono più percorse da piedi mortali da moltissimi anni. Attraverso questi tunnel oscuri, lungo cunicoli sotterranei segreti, le forze del Caos penetrarono secoli fa nell'avamposto, sterminando i Nani e occupandolo fino a oggi.*

Nota: Le lastre di pietra indicate sulla mappa chiudono le tombe degli antichi re dei Nani e non sono state aperte da secoli. Consideratele come porte normali.

Nota: Per rappresentare le tombe in questa impresa, utilizza le tessere nelle appendici.

- A: Se gli Eroi esplorano la tomba in queste stanze, troveranno all'interno uno scheletro nanico abbigliato in vesti un tempo fastose e gioielli del valore pari al risultato del lancio di 2 dadi normali moltiplicato per 10 monete d'oro.
- B: La trappola in questa stanza si attiva quando un Eroe entra nella casella contrassegnata dall'ascia. Una lama affilata spunta da una fessura sul soffitto colpendo l'Eroe. Consideratelo come un attacco con 4 dadi da combattimento, da cui l'Eroe può difendersi lanciando solo metà dei normali dadi di Difesa. Se l'attacco ottiene 4 teschi, allora lo sfortunato Eroe viene ucciso sul colpo, decapitato dalla trappola nanica.  
I forzieri nella stanza contengono rispettivamente 750 monete d'oro in gemme purissime il primo e due fiale di Acqua Benedetta (elimina un morto vivente) il secondo.

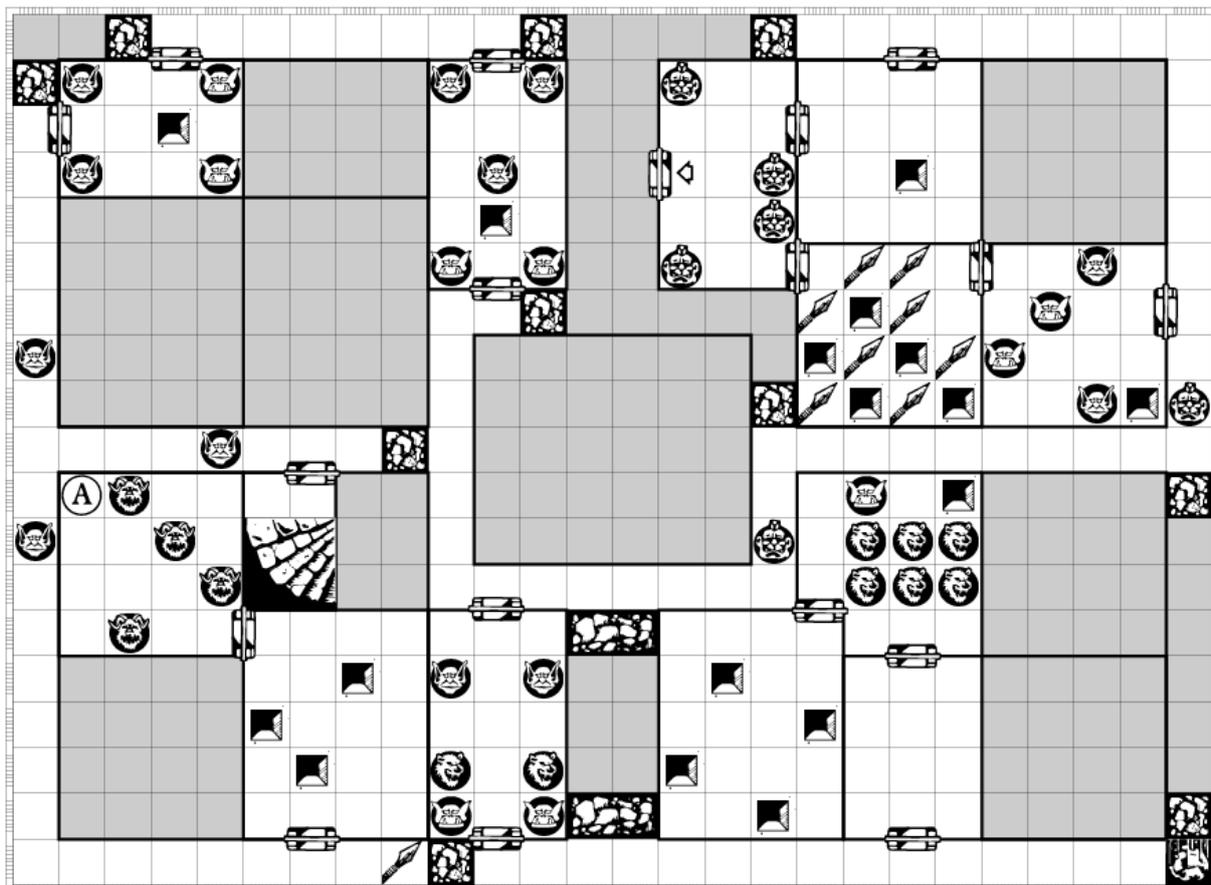
Nella stanza dietro al passaggio segreto ci sono quattro scrigni di ferro rinforzato, protetti da una trappola diabolica. Quando uno qualsiasi dei forzieri viene aperto, nelle due caselle contrassegnate sulla mappa si scatena un'esplosione che duplica gli effetti dell'incantesimo Palla di Fuoco.

Il contenuto dei forzieri del tesoro, appositamente progettati per resistere allo scoppio, è il seguente – #1: Anello della Seconda Vita; #2: Pendente della Lunga Mira; #3: Sigillo Anti-Magia; #4: Medaglione del Gelo.

Tutte le carte di questi oggetti magici sono riportate nelle appendici in fondo al volume.

- C: Il cadavere nella tomba indossa una Cintura Ingioiellata (la carta relativa è riportata nelle appendici in fondo al volume).
- D: Il cadavere nella tomba ha un ricchissimo corredo del valore complessivo di 500 monete d'oro.
- E: Nella tomba c'è un cadavere decomposto che impugna un'ascia e porta uno scudo.
- F: Gli Eroi che attraversano il teletrasporto "A" sulla mappa si ritrovano in questa stanza, nelle caselle indicate con la "X" e in quella di arrivo del teletrasporto. Il passaggio funziona in entrambe le direzioni.
- G: Gli Eroi che attraversano il teletrasporto "B" sulla mappa si ritrovano nella stanza H. Il passaggio funziona in entrambe le direzioni. Il teletrasporto si attiva solo dopo che le due Statue di Gelo guardiane sono state uccise.
- H: Gli Eroi che attraversano il teletrasporto "B" sulla mappa si ritrovano nella stanza G. Il passaggio funziona in entrambe le direzioni.  
All'interno della tomba si apre il passaggio che le orde del Caos hanno scavato per introdursi segretamente nella roccaforte secoli fa, e che conduce al prossimo livello del sotterraneo.

Mostro Errante: Scheletro Ibernato



## *Tunnel nell'oscurità*

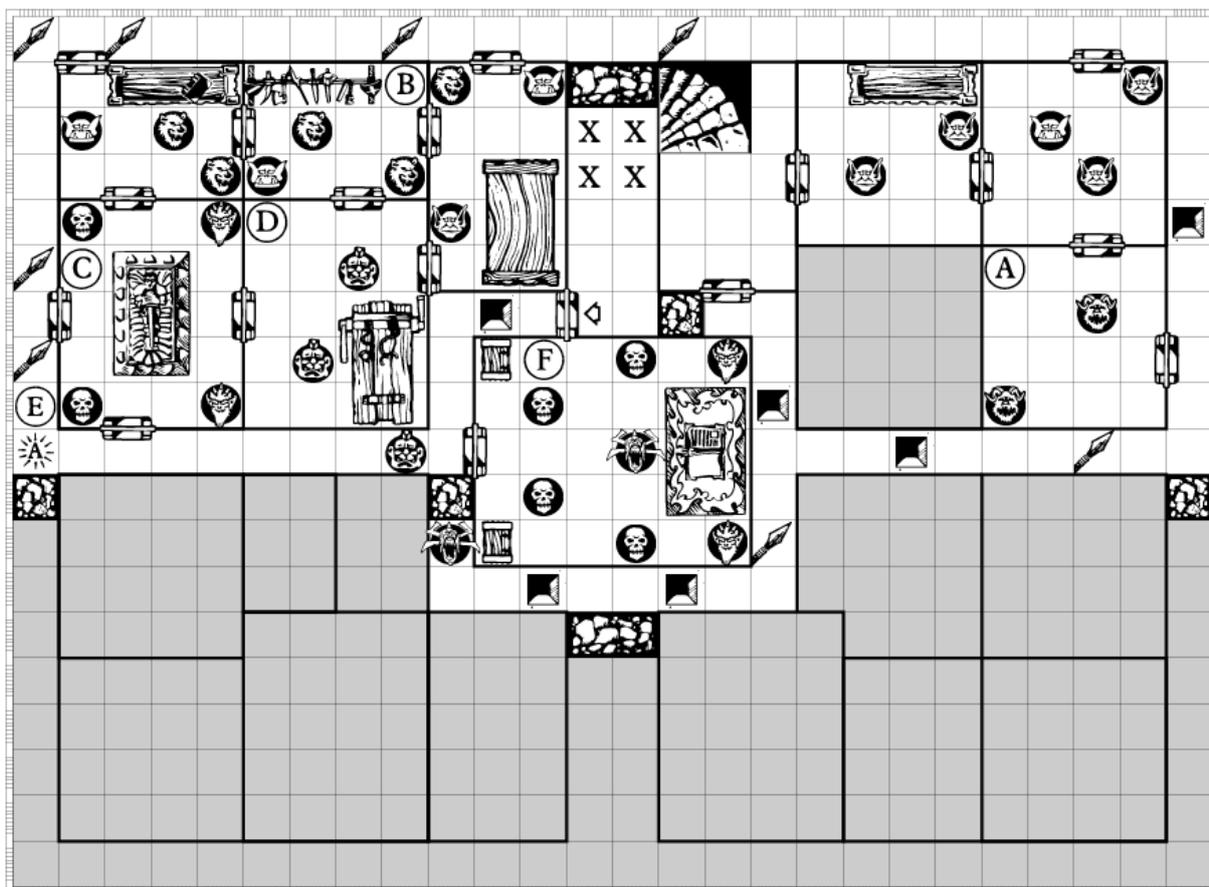
*Vi attende un lungo viaggio nelle tenebre, attraverso i tenebrosi cunicoli utilizzati secoli fa dalle forze del Chaos per penetrare nella roccaforte nanica e conquistarla con il sotterfugio. Senza perdervi negli oscuri tunnel, dovrete scovare il passaggio che conduce alle vette gelate dei Picchi del Cielo.*



Per completare con successo la missione, gli Eroi devono oltrepassare la porta indicata dalla freccia bianca.

- A: Questa stanza è interamente ricoperta da uno spesso strato di ghiaccio su pareti, soffitto e pavimento. La temperatura è gelida e il fiato si condensa in piccole nubi. Per rappresentare questa camera, utilizzate la tessera della camera ghiacciata che si trova nelle appendici del volume, ponendola sul tabellone sopra la stanza originale.

Mostro Errante: Orco dei Ghiacci



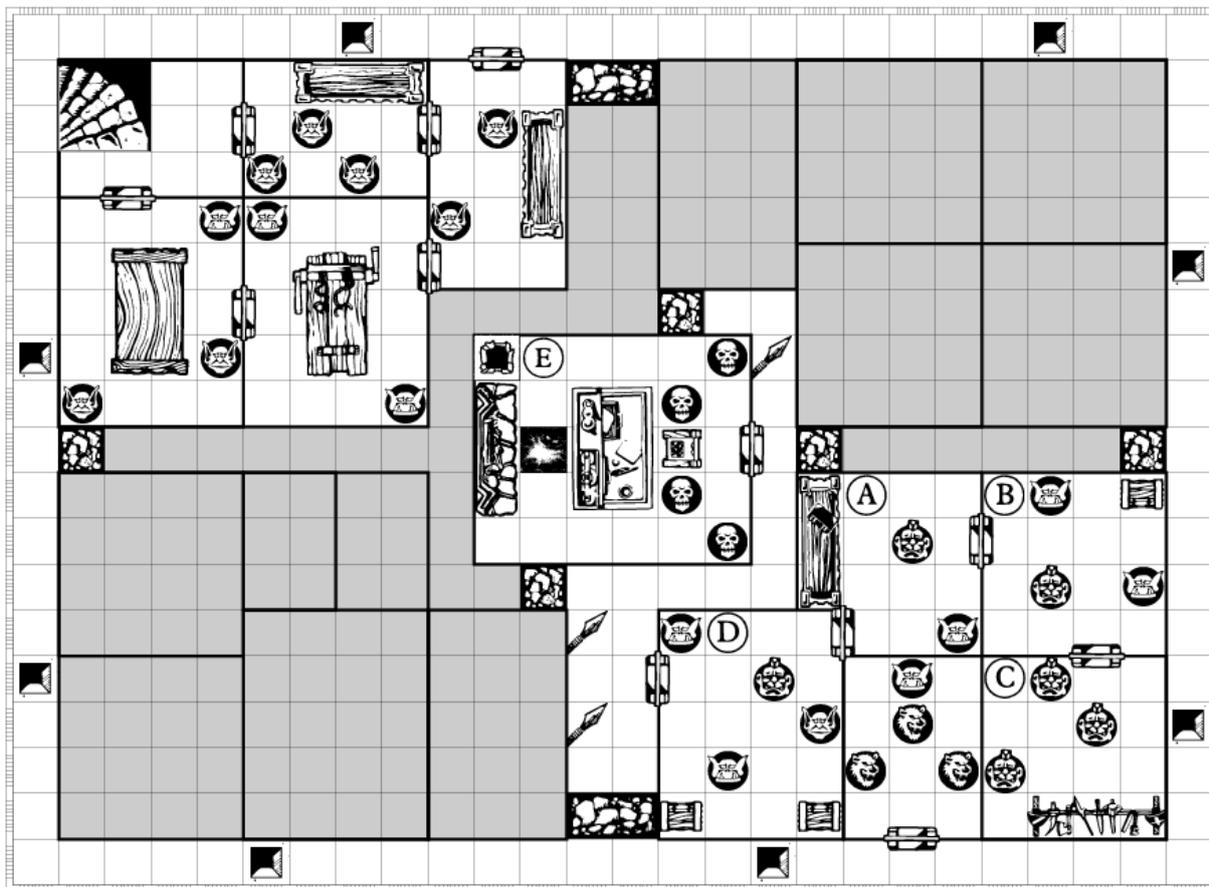
## Il Martello di Mithril

*Attraverso i tunnel tenebrosi, siete infine giunti in vista delle cime delle montagne. Dovrete attraversare una antica armeria dei Nani, in cui è custodito il Martello di Mithril, un potente artefatto che sarà di vitale importanza per completare la vostra missione tra le vette ammantate di ghiacci eterni.*



- A: Questa stanza è interamente ricoperta da uno spesso strato di ghiaccio su pareti, soffitto e pavimento. Per rappresentarla, utilizza la tessera della camera ghiacciata che si trova nelle appendici del volume, ponendola sul tabellone sopra la stanza originale.
- B: Sulla rastrelliera si trova uno spadone.
- C: Nella tomba sono nascoste 120 monete d'oro e due Pozioni Rigeneranti.
- D: Sul tavolo di tortura ci sono i resti di una sfortunata vittima, che torna in vita sottoforma di Anima della Tormenta e attacca gli Eroi se questi toccano il mobile.
- E: Quando un Eroe passa nella casella con il teletrasporto con la lettera "A", viene teletrasportato in una delle caselle con la "X". La porta indicata dalla freccia bianca si apre soltanto nella direzione indicata dalla freccia.
- F: Sopra il bancone del mago si trova il Martello di Mithril (vedi la carta nelle appendici per le caratteristiche). All'interno di ogni scrigno si trova una Pozione Rigenerante.

Mostro Errante: Goblin dei Ghiacci



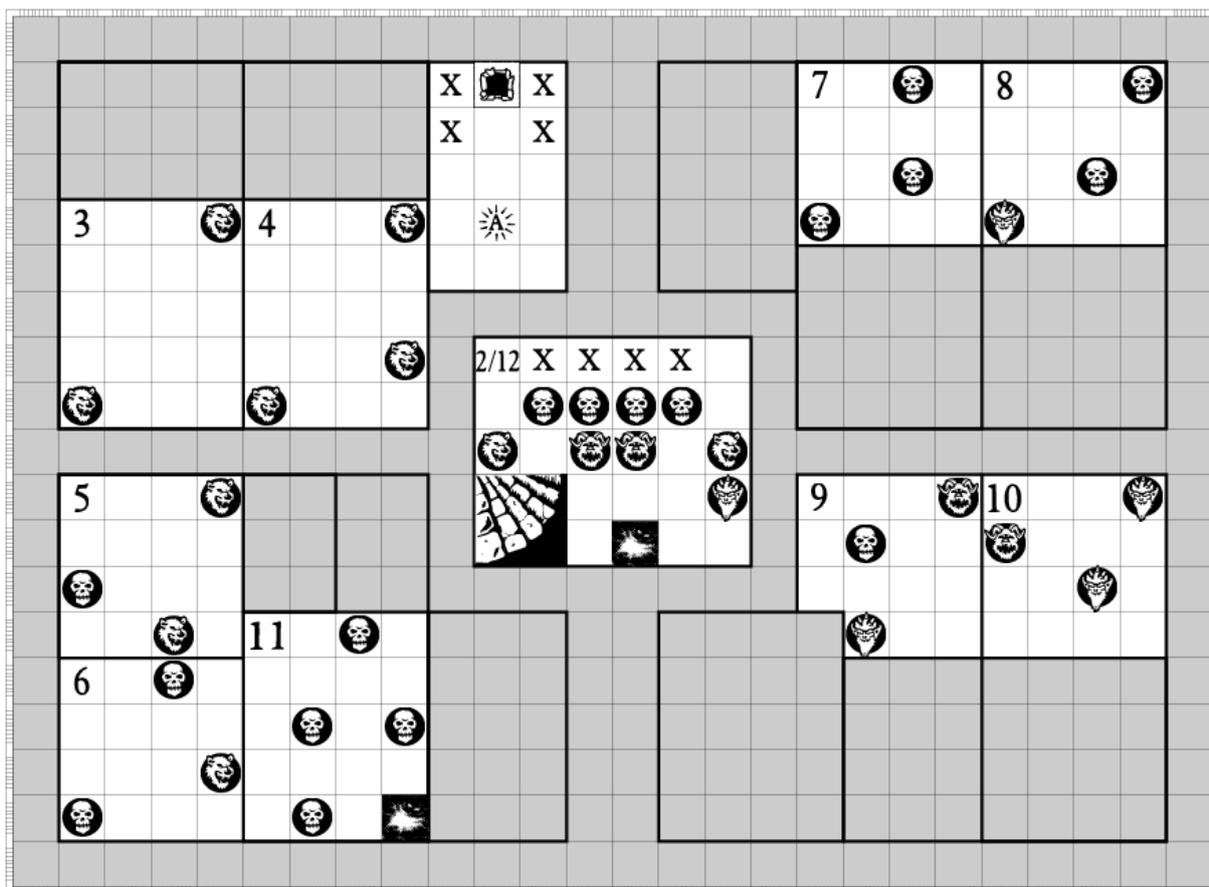
## *La Fucina della Luna*

*Siete giunti ai confini di quella che fu un tempo la roccaforte dei Nani. Attraversando il tunnel di ghiaccio che si apre nelle sale dell'antica Fucina della Luna, dove i Nani forgiavano le loro armi e armature più belle, penetrerete nel regno incontrastato dei ghiacci eterni, tra le gelide vette inviolate.*

- A: Nella libreria si trova, nascosta tra i vecchi tomi, una Pozione Rigenerante.
- B: Nello scrigno ci sono una Pozione del Recupero e una fiala di Infuso Eroico.
- C: Sulla rastrelliera si trovano un'ascia da battaglia, una maglia di ferro e due elmi.
- D: Entrambi gli scrigni sono protetti da trappole con lancia. Se vengono aperti prima di disattivarle, l'Eroe che solleva il coperchio viene colpito da uno spuntone acuminato e perde 1 Punto Corpo, a meno che non ottenga uno scudo bianco lanciando un dado da combattimento.
- E: Questa è la Forgia della Luna (rappresentata dal camino). Per poter raggiungere il buco nel ghiaccio (usate la nuova tessera fornita nelle appendici per raffigurarlo), gli Eroi devono prima eliminare l'Elementale del Freddo che sta di guardia.



Mostro Errante: Scheletro Ibernato



## L'Inferno di Ghiaccio

*Siete in un complesso sotterraneo impregnato di magia e protetto dalle creature dei ghiacci, conosciuto col sinistro nome di Inferno di Ghiaccio. Non ci sono passaggi normali, ma è la magia che permette di spostarsi tra le varie stanze, e solo in una di queste si trova l'uscita che conduce tra i Picchi del Cielo.*

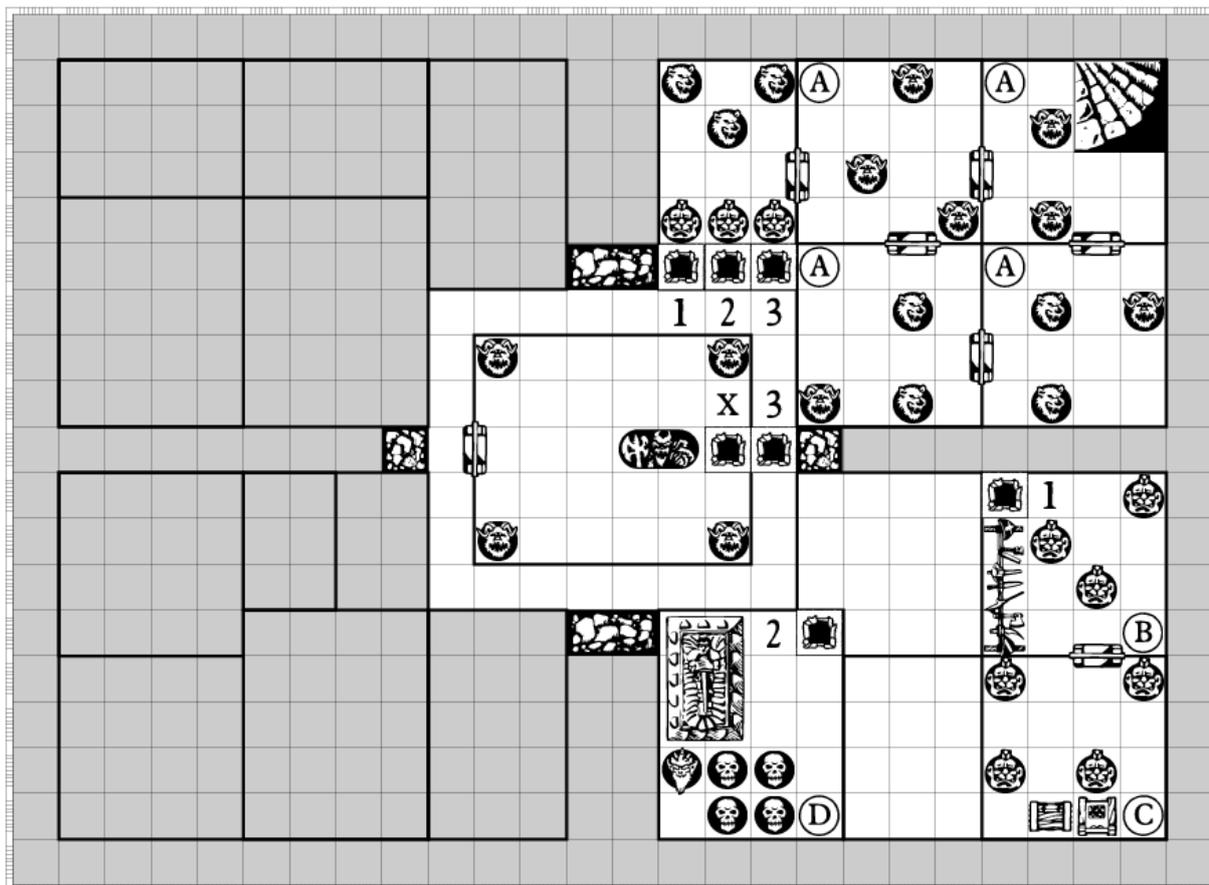
Nota: gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle segnate dalla "X". Tutte le stanze sono interamente ricoperte di ghiaccio.

L'unico modo per spostarsi è quello di entrare nel teletrasporto segnato sulla mappa con la lettera "A". Gli Eroi devono spostarsi tutti insieme e se anche uno solo entra nel teletrasporto, tutto il gruppo viene spostato. Per determinare la stanza di destinazione, occorre lanciare 2 dadi normali: il gruppo riappare nella stanza contrassegnata dal numero ottenuto. Gli Eroi possono disporsi in qualunque casella desiderano, a patto che non sia occupata dai mostri. Una volta uccisi tutti i mostri, gli Eroi vengono teletrasportati nuovamente nella stanza di ingresso e devono tentare di nuovo, lanciando ancora i dadi. Quando gli Eroi appaiono nella stanza centrale della mappa (ottenendo un 2 o un 12 con i dadi), possono raggiungere le scale che conducono fuori dall'Inferno di Ghiaccio. Ogni volta che gli Eroi visitano una stanza, non importa quante volte ci siano già stati in precedenza, vi troveranno nuovamente i mostri indicati sulla mappa, in pieno vigore e pronti a combatterli di nuovo.

Nota sul teletrasporto: ogni volta che gli Eroi attraversano il teletrasporto della stanza iniziale (ma non quando tornano indietro), ognuno di loro recupera 1 Punto Corpo ed 1 Punto Mente.

Mostro Errante: Nessuno

La Fontana della Giovinezza



## La cima del gigante

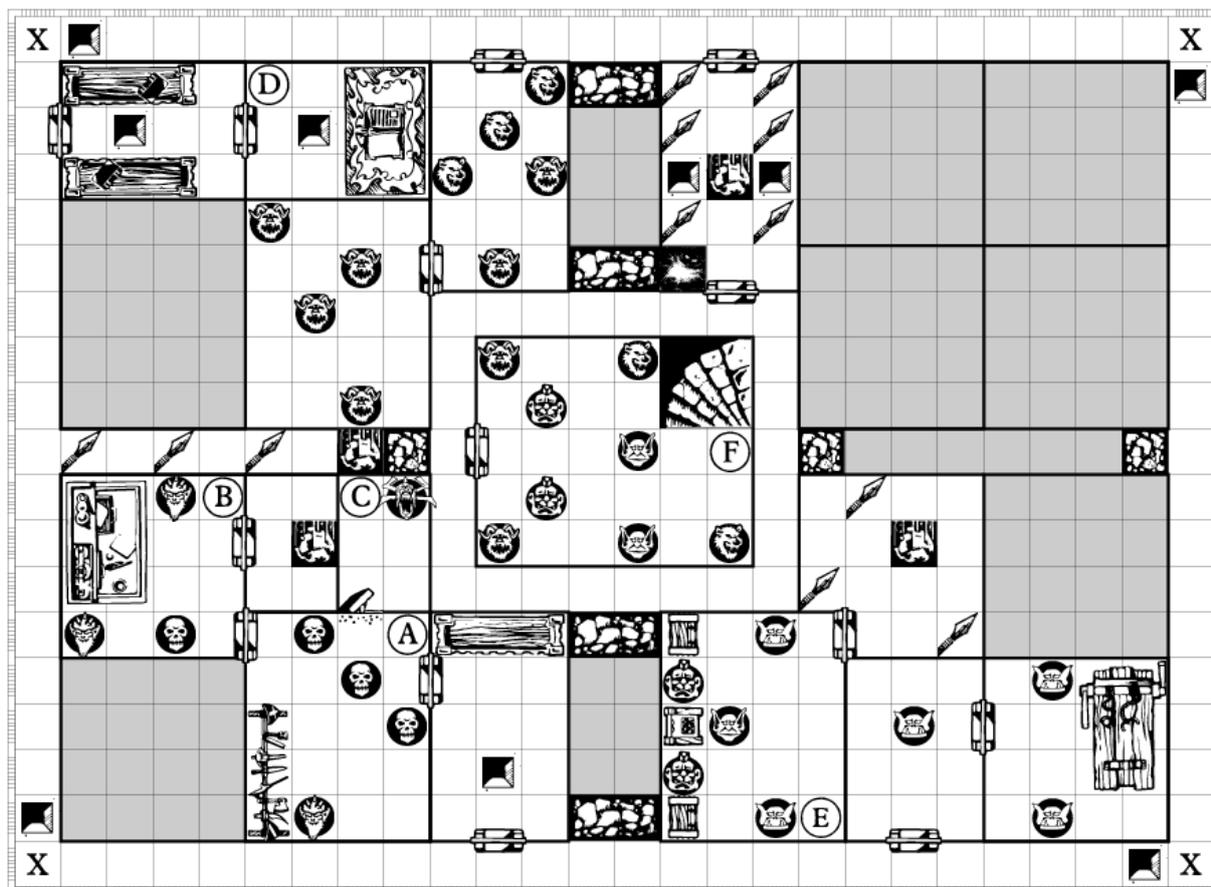
*Siete giunti alla dimora dell'ultimo guardiano che sorveglia l'ingresso al sotterraneo dove si trova la Fontana della Giovinezza. Dovrete addentrarvi tra i cunicoli ghiacciati della tana del gigante e sconfiggere questo temibile re delle vette innevate, per conquistarvi il passaggio verso la vostra meta.*

Nota: per spostarsi tra le varie sezioni della mappa, gli Eroi devono imboccare i tunnel nel ghiaccio numerati 1, 2, 3, che conducono ai passaggi di uscita indicati sulla mappa dallo stesso numero.

- A: Queste stanze sono interamente ricoperte da uno spesso strato di ghiaccio su pareti, soffitto e pavimento. Per rappresentarle, utilizza la tessera della camera ghiacciata che si trova nelle appendici del volume, ponendola sul tabellone sopra la stanza originale.
- B: Appesa alla rastrelliera c'è una balestra.
- C: L'Orco Berserker di fronte al trono è Ugluruk, il re degli Orchi dei Ghiacci, che ha le seguenti caratteristiche: Movimento: 8 caselle; Attacco: 6 dadi; Difesa: 1 dado; Corpo 3; Mente 1. Ugluruk è armato con la Scimitarra Orchesca (vedi la relativa carta nelle appendici). Nello scrigno c'è una Pozione Rigenerante.
- D: All'interno della tomba ci sono due Pozioni Rigeneranti, una Pozione del Recupero e una Pozione Rinforzante.

Nota: una volta ucciso il Gigante dei Ghiacci nella stanza centrale, gli Eroi possono terminare l'impresa uscendo attraverso il tunnel nel ghiaccio indicato dalla "X".

Mostro Errante: Yeti



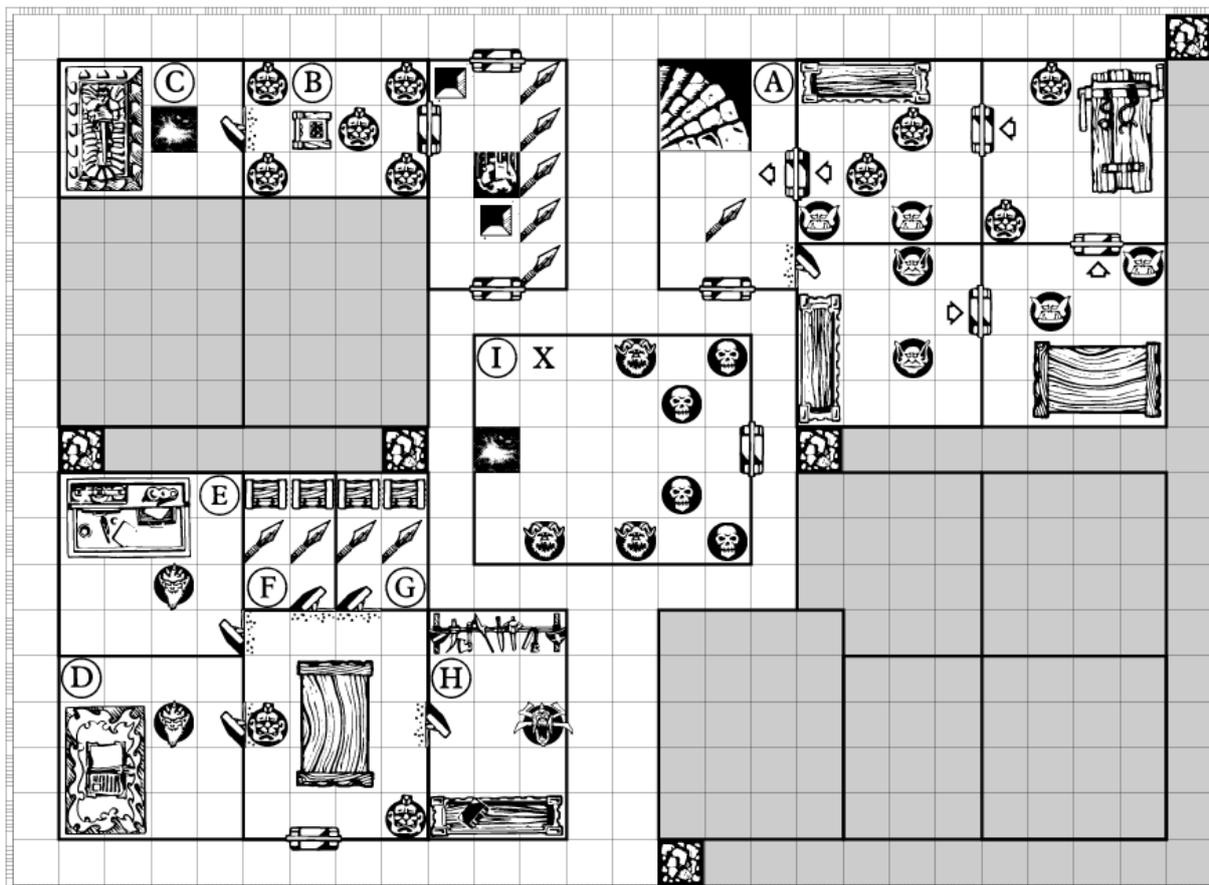
## Il labirinto gelato

*Eccovi infine giunti nei meandri del ghiacciaio al cui interno si cela la Fontana della Giovinezza. Dovrete oltrepassare questo vero e proprio labirinto di gelo prima di poter raggiungere il luogo ove si cela il vostro obiettivo, ma attenti ai passaggi ciechi, alle mille trappole e agli spietati custodi del labirinto.*

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

- A: Appesi alla rastrelliera ci sono un'ascia e uno scudo.
- B: Sulla scrivania dell'alchimista ci sono due Pozioni Rigeneranti e un Infuso Eroico.
- C: In questa stanza c'è la chiave che apre la porta della camera F.
- D: Sul bancone del mago si trova una pergamena magica, che permette al Mago o all'Elfo (ma non a entrambi) di riprendere in mano un incantesimo già giocato e utilizzarlo nuovamente nel corso dell'impresa.
- E: Il Goblin dei Ghiacci di fronte al trono è Bree-Yark, il re dei Goblin dei Ghiacci, che ha le seguenti caratteristiche: Movimento: 10 caselle; Attacco: 3 dadi; Difesa: 3 dadi; Corpo 3; Mente 1. Bree-Yark è armato con il Pugnale Fortunato (vedi la relativa carta nelle appendici). In ogni scrigno c'è una Pozione Rigenerante.
- F: La porta di questa stanza può essere aperta solo con la chiave della stanza C. La scalinata conduce all'ultima impresa della campagna.

Mostro Errante: Yeti



## La Fontana della Giovinezza

*Siete giunti al termine della vostra ricerca. Tra le sale ghiacciate si trova la Fontana della Giovinezza. Attenti alle insidie del Negromante e dei suoi perfidi servitori! Dovrete distruggere il corpo mortale del malvagio, che giace nella tomba di pietra, prima di poterlo sconfiggere definitivamente!*



- A: Le porte di questa zona del sotterraneo si aprono solo nella direzione indicata dalla freccia.
- B: L'Orco Berserker di fronte al trono è Hramlukk, grande generale delle truppe del Negromante, e ha le seguenti caratteristiche: Movimento: 8 caselle; Attacco: 6 dadi; Difesa: 3 dadi; Corpo 5; Mente 1. Hramlukk indossa una maglia di ferro, che aumenta la sua Difesa (normalmente è di 1).
- C: La tomba nella stanza contiene il corpo mortale del Negromante, il cui simulacro attende gli Eroi per la battaglia finale nella stanza I. Soltanto sconfiggendo l'Elementale del Freddo e distruggendo il corpo nella tomba si potrà eliminare definitivamente il Negromante.
- D: Questo è lo studio del Negromante. Il Mago e l'Elfo possono riprendere in mano tutti gli incantesimi che hanno già lanciato e utilizzarli nuovamente nel corso dell'impresa. Questo effetto si verifica solo la prima volta che gli Eroi entrano nella stanza.

- E: Sulla scrivania dell'alchimista ci sono due Pozioni Rigeneranti, una Pozione Rinforzante, una Pozione del Recupero e un Infuso Eroico.
- F: Gli scrigni del tesoro contengono rispettivamente 250 monete d'oro e una Pozione del Recupero.
- G: Gli scrigni del tesoro contengono rispettivamente una Pozione Rinforzante e due Pozioni Rigeneranti.
- H: Sulla rastrelliera ci sono una maglia di ferro ed uno scudo.
- I: In questa stanza si trova la Fontana della Giovinezza, difesa dal simulacro del Negromante e dall'élite delle sue truppe del Caos. Utilizzate l'apposita tessera che si trova nelle appendici per rappresentare questa camera, ponendola sul tabellone sopra la stanza originale. Usate la miniatura del Mago del Caos per rappresentare il Negromante, che si trova nella casella segnata dalla "X".  
L'Elementale del Freddo appare, per unirsi al combattimento, solo quando vengono uccisi almeno quattro mostri, o non appena il Negromante viene ridotto a 1 Punto Corpo.  
Il Negromante ha le seguenti caratteristiche: Movimento: 8 caselle; Attacco: 3 dadi; Difesa: 5 dadi; Corpo: 4; Mente: 9. Conosce e può lanciare tutti gli Incantesimi del Gelo (per la descrizione si vedano le relative carte degli Incantesimi nelle appendici del manuale).

Nota: il Negromante non può essere ridotto a 0 Punti Corpo a meno che non venga prima distrutto il suo corpo mortale, che si trova nella tomba della stanza C.

Una volta uccisi tutti i mostri nella stanza, gli Eroi possono attingere all'acqua della Fontana della Giovinezza, completando così con successo la loro impresa!

Mostro Errante: Orco Berserker

## Appendice A: nuovi Eroi

### Berserker



*Tu sei il Berserker, fiero ed implacabile guerriero della stirpe dei Nani. La tua ferocia e la tua resistenza ti rendono un avversario formidabile.*

#### **Attacco**

*tira 4 dadi da combattimento*

#### **Difesa**

*tira 1 dado da combattimento*

#### **Movimento**

*tira 2 dadi normali*



*Mente 1*

*Corpo 9*

PIEGARE ED  
INCOLLARE



BERSERKER

# Esploratore



*Tu sei l'Esploratore, abile e temprato viaggiatore di tutte le terre selvagge del continente. Le tue capacità di sopravvivenza ti rendono un vero pioniere.*

## **Attacco**

*tira 2 dadi da combattimento*

## **Difesa**

*tira 2 dadi da combattimento*

## **Movimento**

*tira 3 dadi normali e scegli i 2 risultati che preferisci*

**Mente 5**

**Corpo 5**

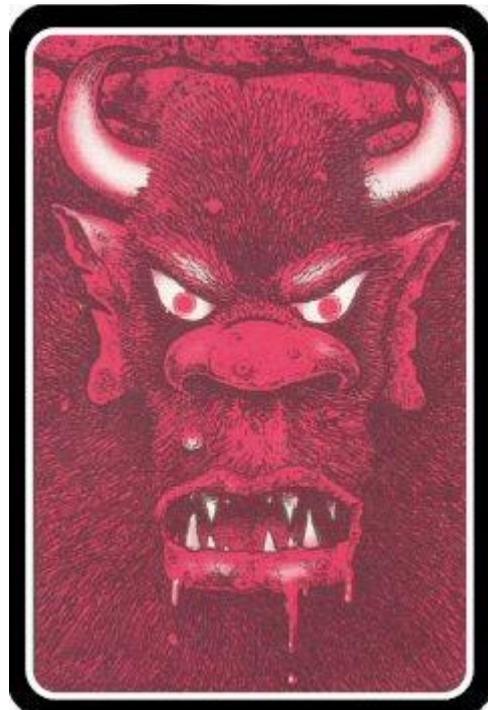
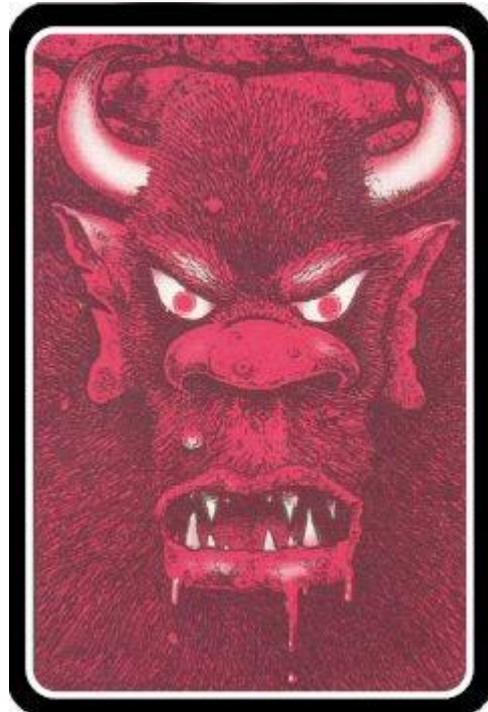


PIEGARE ED  
INCOLLARE



ESPLORATORE

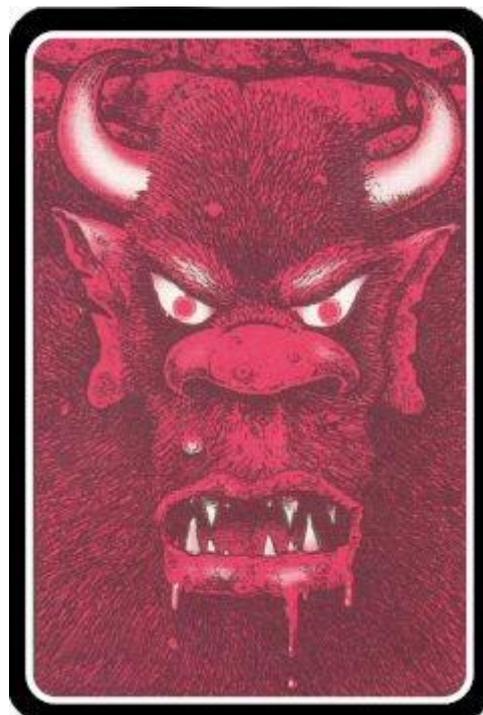
## Appendice B: nuovi Mostri



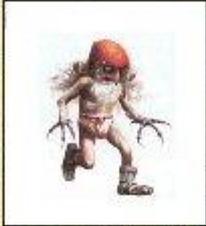
 **Gigante  
dei Ghiacci**



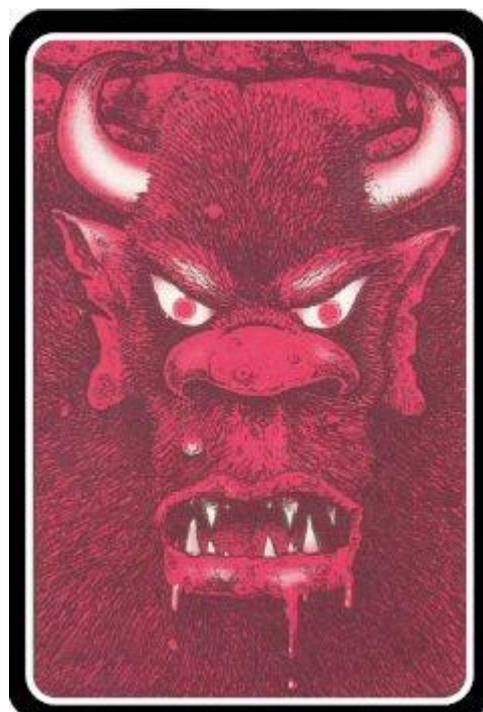
Movimento 10 caselle  
Attacco 5 dadi  
Difesa 5 dadi  
Corpo 5  
Mente 3  
Attacco stitolante  
Pelle coriacea

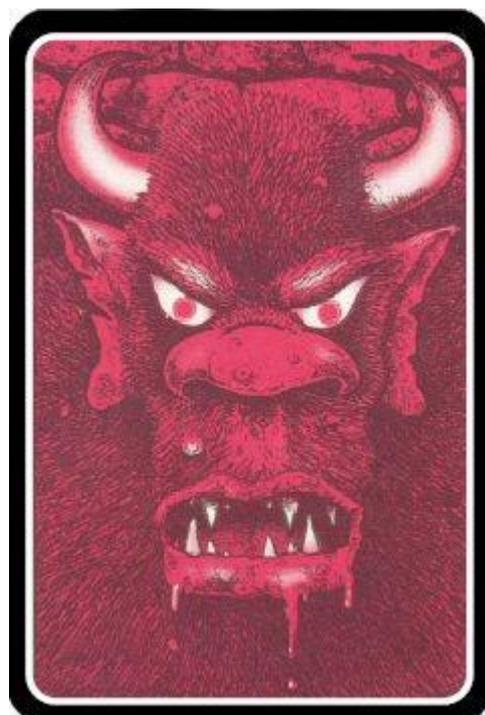
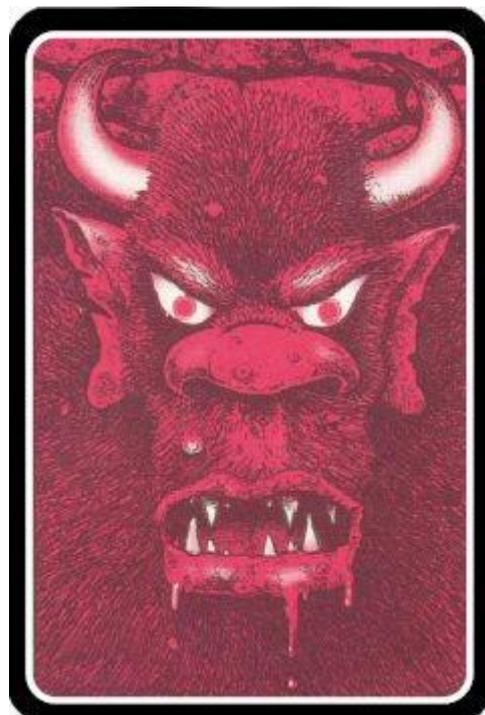


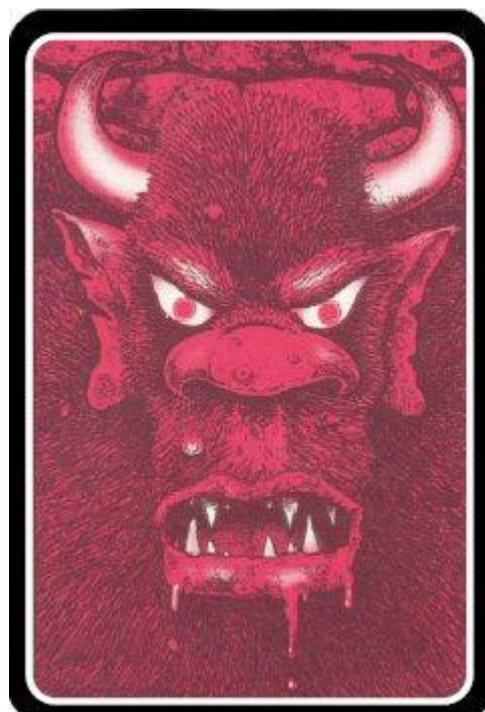
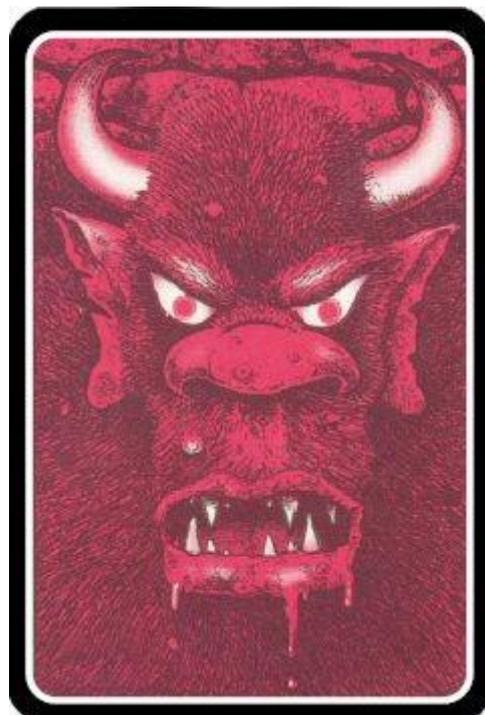
 **Goblin dei  
Ghiacci**



Movimento 10 caselle  
Attacco 2 dadi  
Difesa 1 dado  
Corpo 1  
Mente 1







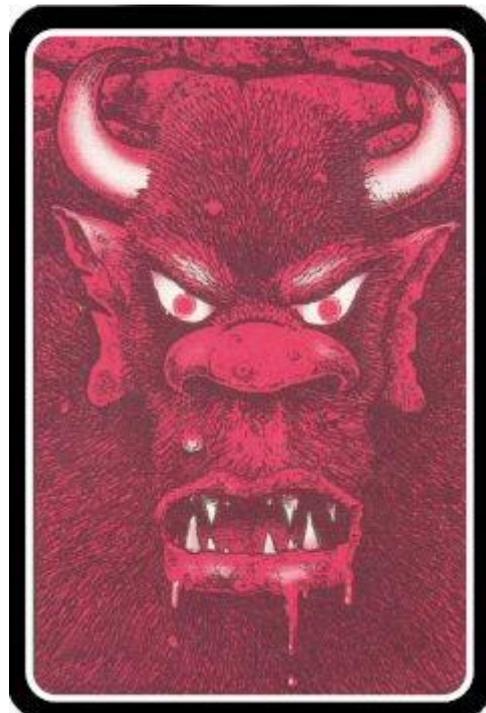
 **Statua di Gelo**



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

Difende sia con gli scudi bianchi che con quelli neri



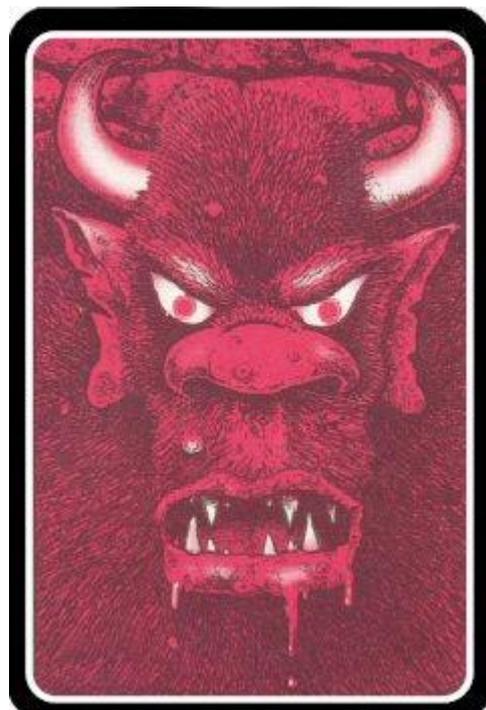


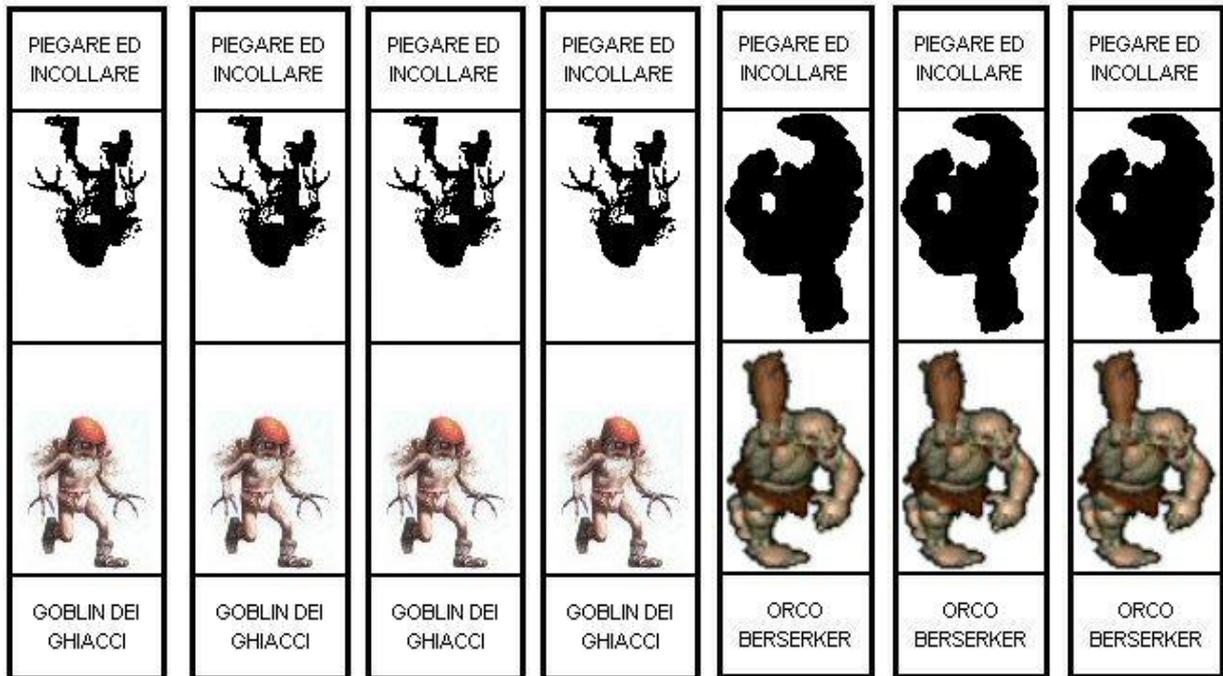
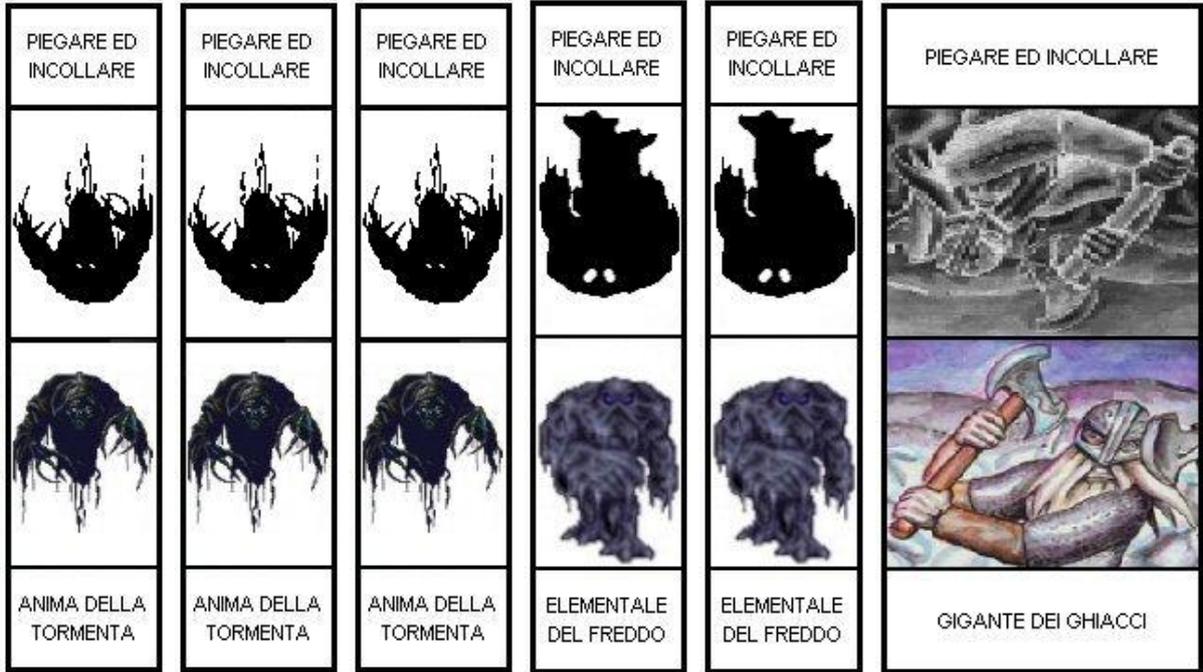
 **Yeti**



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

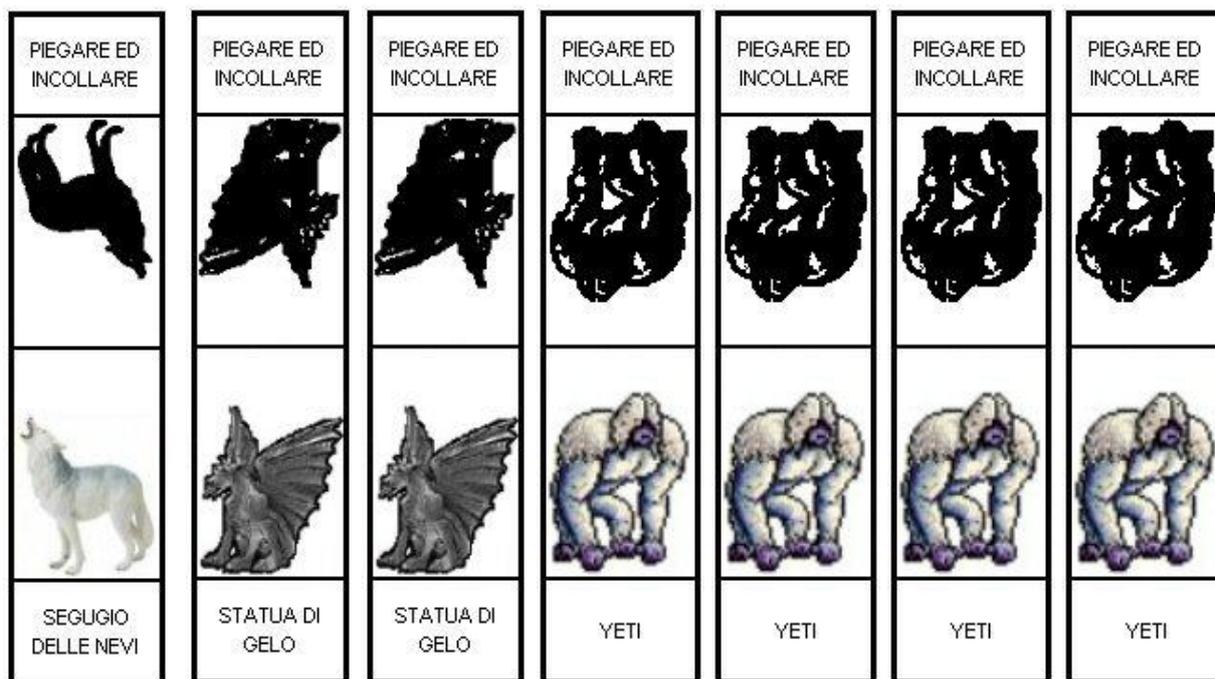






PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE				
						
						
ORCO BERSERKER	ORCO BERSERKER	ORCO DEI GHIACCI	ORCO DEI GHIACCI	ORCO DEI GHIACCI	SCELETRO IBERNATO	SCELETRO IBERNATO

PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE				
						
						
SCELETRO IBERNATO	SCELETRO IBERNATO	SEGUGIO DELLE NEVI	SEGUGIO DELLE NEVI	SEGUGIO DELLE NEVI	SEGUGIO DELLE NEVI	SEGUGIO DELLE NEVI

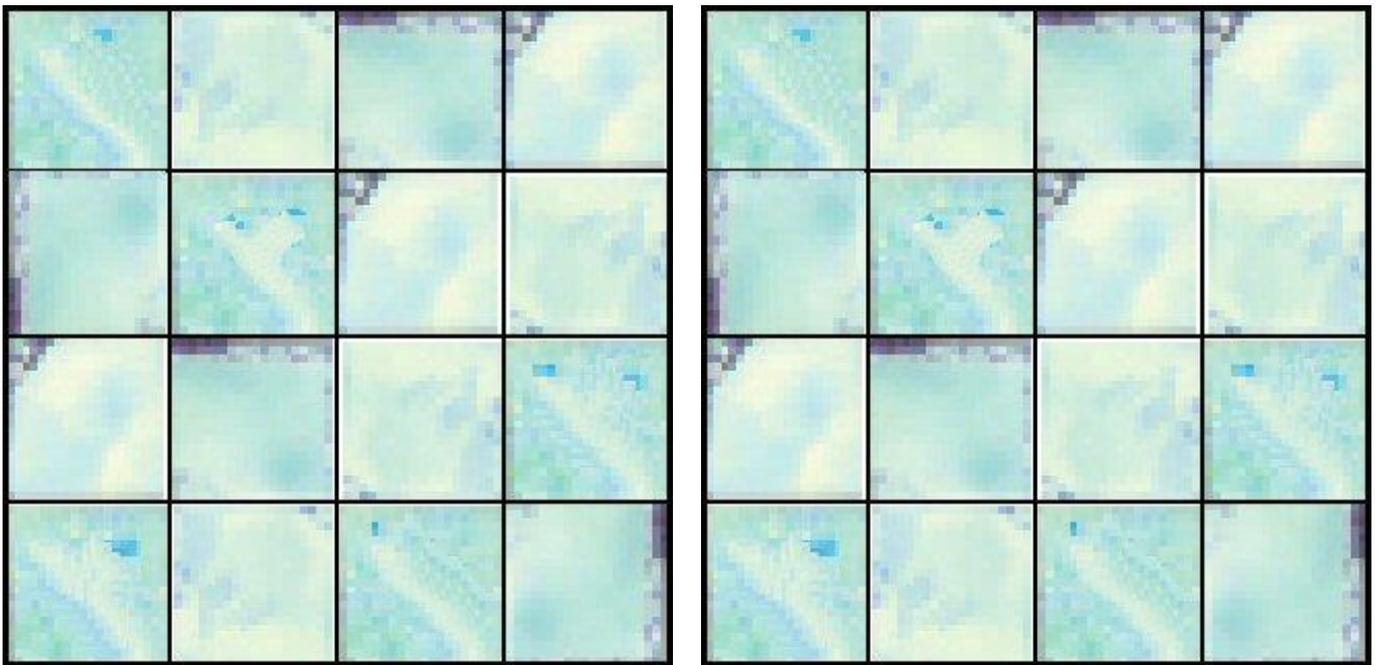
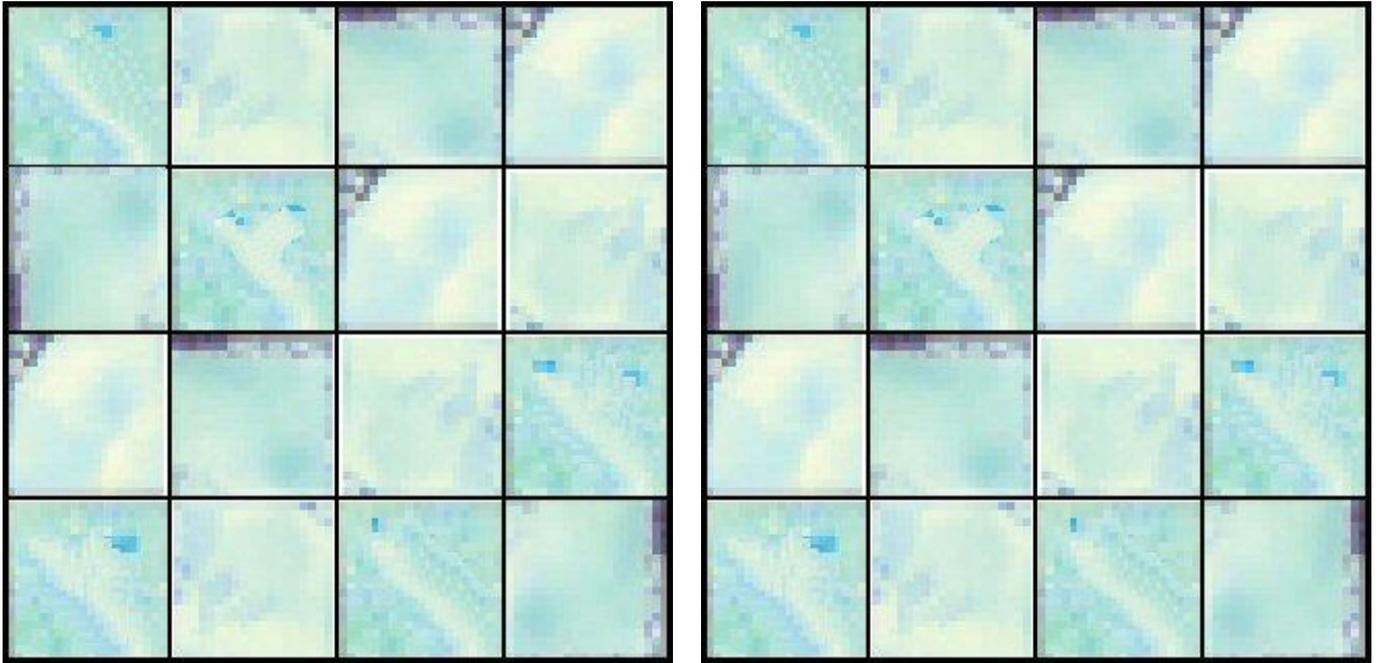


## Appendice C: nuove tessere

### La Fontana della Giovinezza



## Stanze di ghiaccio



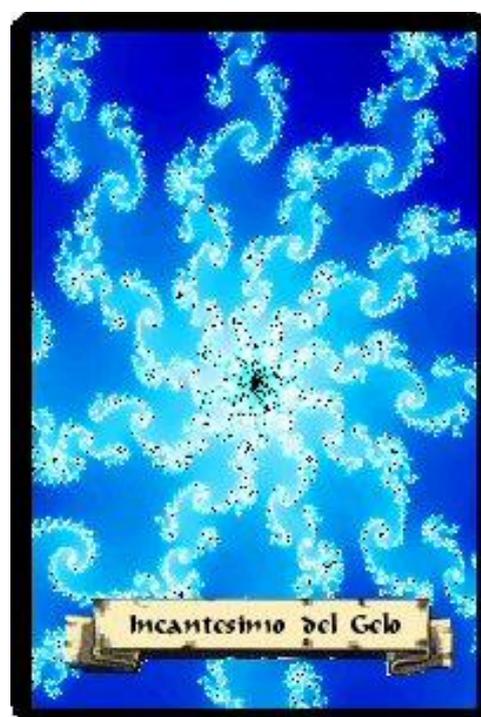
## Tunnel di ghiaccio



## Tombe dei nani



## Appendice D: Incantesimi del Gelo

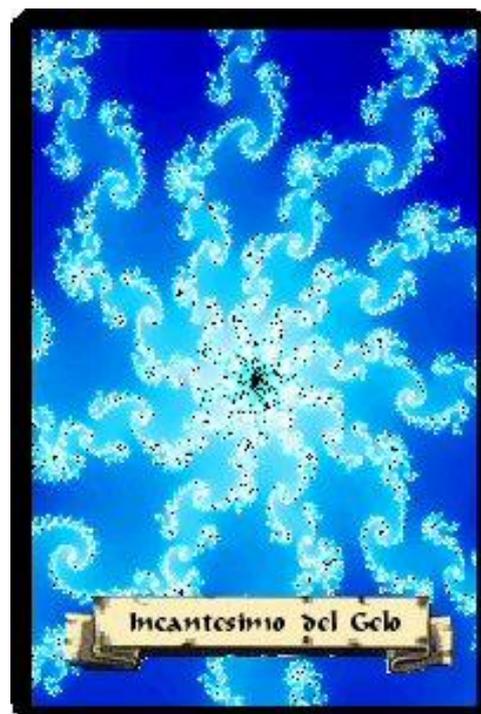


### *Morso Raggelante*



Questo incantesimo deve essere giocato contro un Eroe in una casella adiacente a quella del lanciatore.

La vittima subisce 3 punti danno e può difendersi lanciando 3 dadi da combattimento.

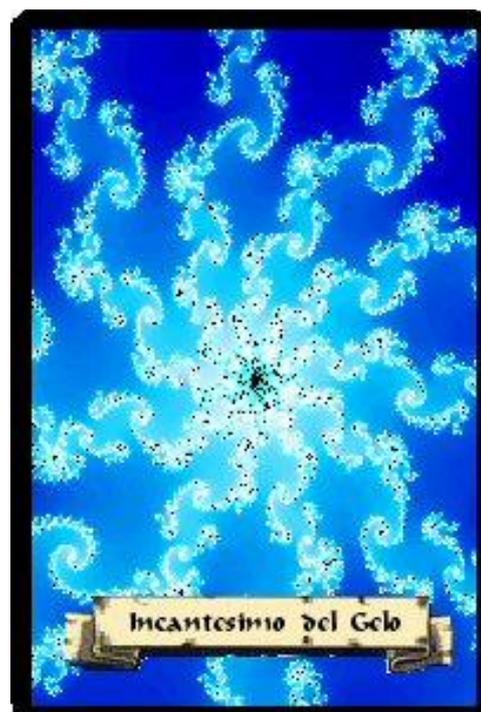


### *Rabbrividire*

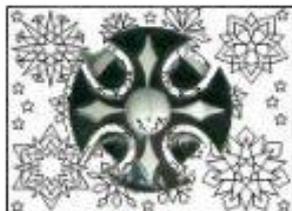


Questo incantesimo deve essere giocato contro un Eroe adiacente o sulla linea di vista del lanciatore.

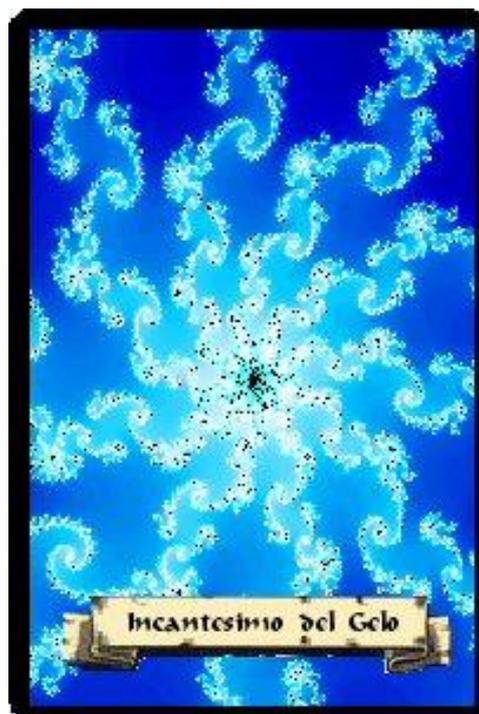
La vittima viene colta da brividi di freddo incontrollabili e deve perdere il prossimo turno, durante il quale può solo difendersi lanciando 1 dado da combattimento.



### *Scudo Boreale*



Questo incantesimo crea attorno al corpo del lanciatore uno scudo incantato di energia traslucida, che permette di ignorare il primo punto di danno subito da ogni attacco. Per ogni turno successivo al primo, tenere attivo lo scudo causa la spesa di 1 Punto Mente.



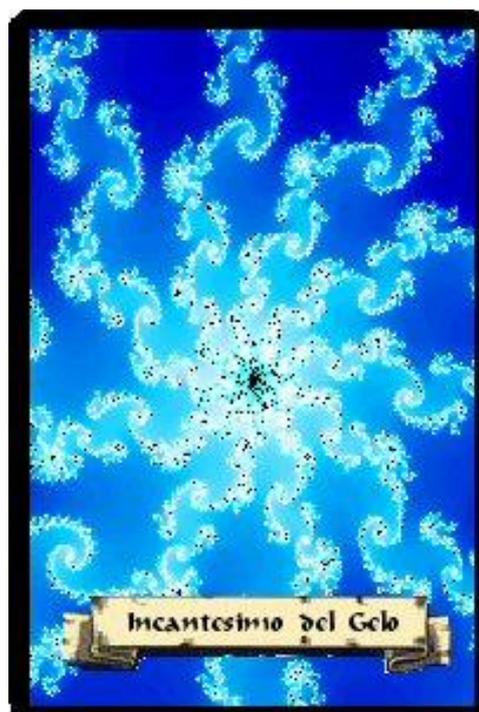
Incantesimo del Gelo

### *Vigoria dei Ghiacciai*

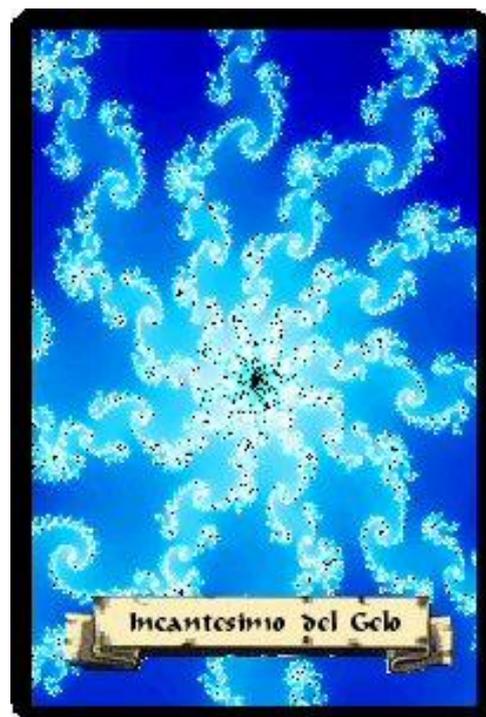


Questo incantesimo permette al lanciatore di riportare al massimo i propri Punti Corpo o quelli di un qualsiasi alleato che si trova entro la sua linea di vista.

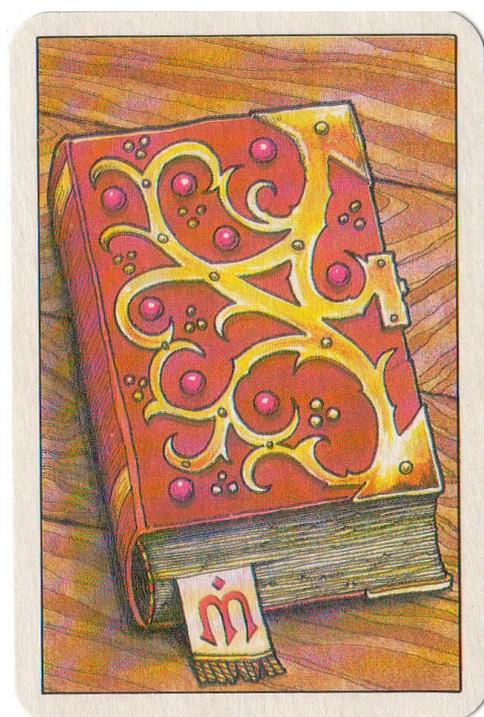
Al momento del lancio, questo incantesimo comporta la spesa di 2 Punti Mente da parte del lanciatore.



Incantesimo del Gelo



## Appendice E: Carte dei tesori magici

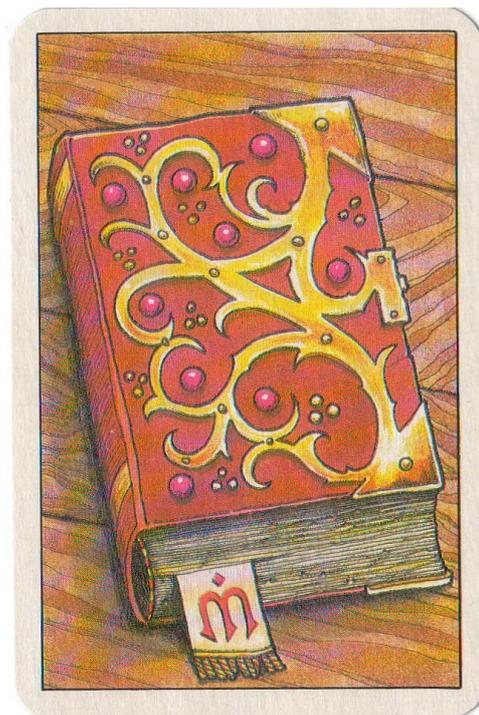


### *Ascia della Potenza*



L'Ascia della Potenza permette di tirare 5 dadi in attacco, ma mentre viene impugnata non si può usare lo scudo. Non può essere usata dal Mago e dall'Elfo.

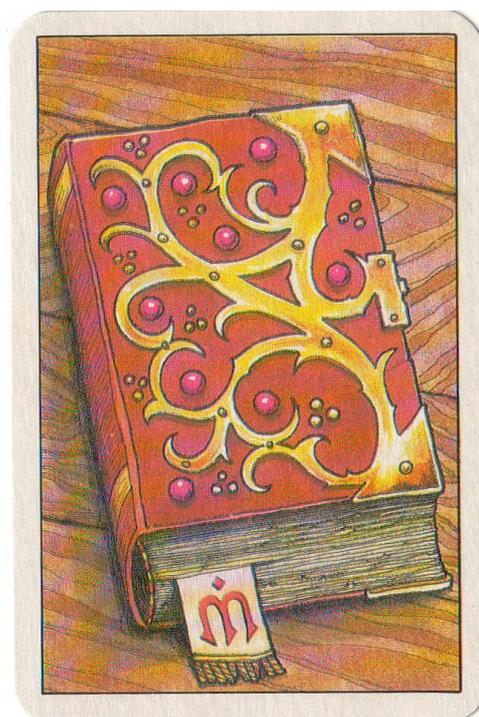
ARMA



### *Cintura Ingioiellata*



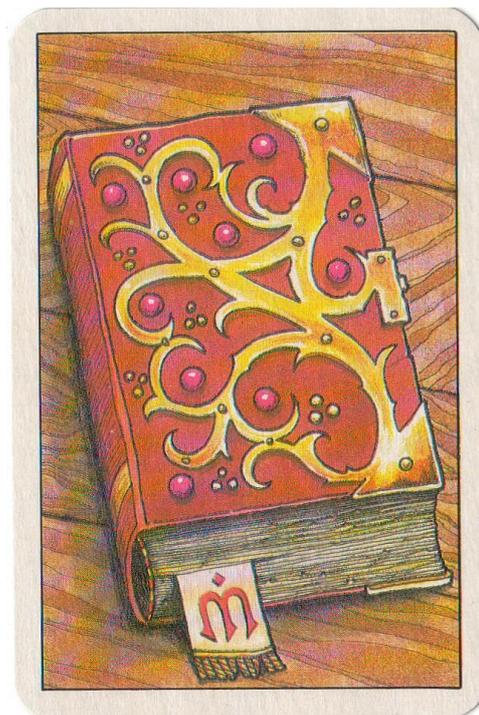
Mentre è indossata, l'Eroe può lanciare un dado da combattimento aggiuntivo in Difesa.



### *Martello di Mithril*



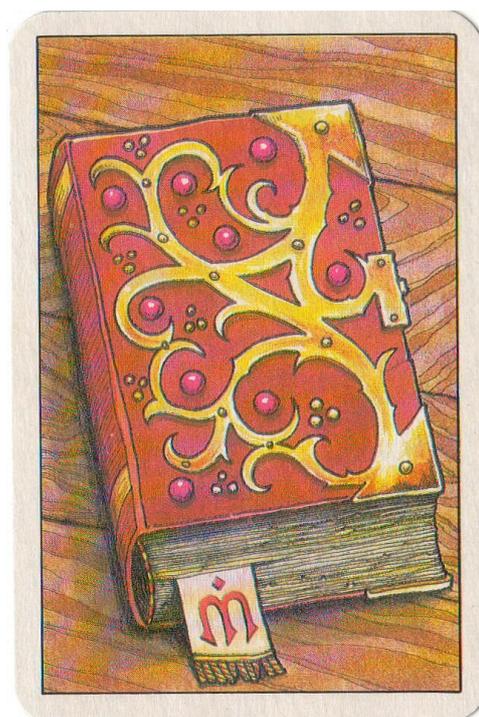
Il Martello ti permette di lanciare 4 dadi in Attacco. In ogni impresa, utilizzando un'azione, puoi lanciare gli incantesimi (una volta ciascuno): Acqua Guaritrice, Coraggio, Pelle di Pietra. Non può essere usato dal Mago e dall'Elfo.  
ARMA



### *Medaglione del Gelo*



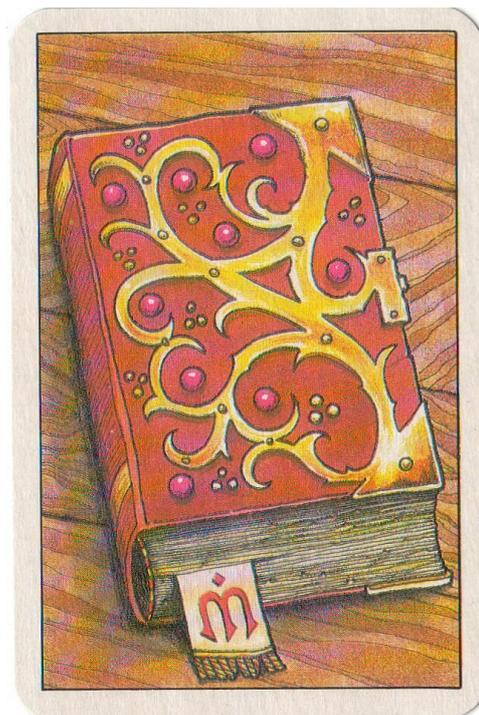
Mentre è indossato, rende immune l'Eroe agli effetti di tutti gli Incantesimi del Gelo.



### *Pendente Lunga Mira*



Mentre è indossato, aumenta di 1 dado da combattimento il valore di Attacco di tutte le armi a distanza utilizzate dall'Eroe.

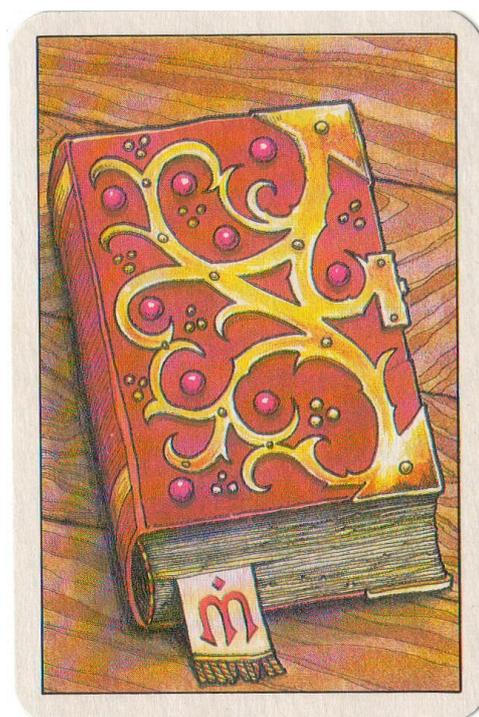


### *Pugnale Fortunato*



Quando impugni questo Pugnale, ad ogni tuo attacco puoi rilanciare 1 dado di combattimento, se lo desideri. Devi accettare il secondo risultato.

ARMA



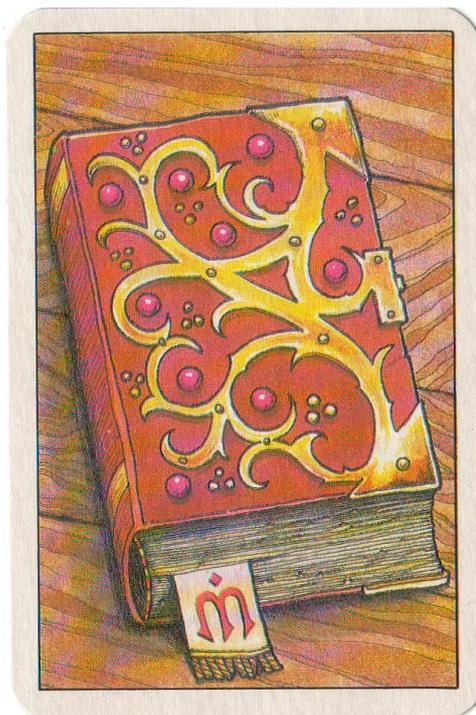
### *Scimitarra Orchesca*



Quando attacchi con questa Scimitarra, puoi aggiungere 1 dado da combattimento al tuo totale di Attacco, mentre il tuo nemico deve sottrarre 1 dado da combattimento al suo totale di Difesa (minimo 1 dado).

Non può essere usata dal Mago e dal Nano.

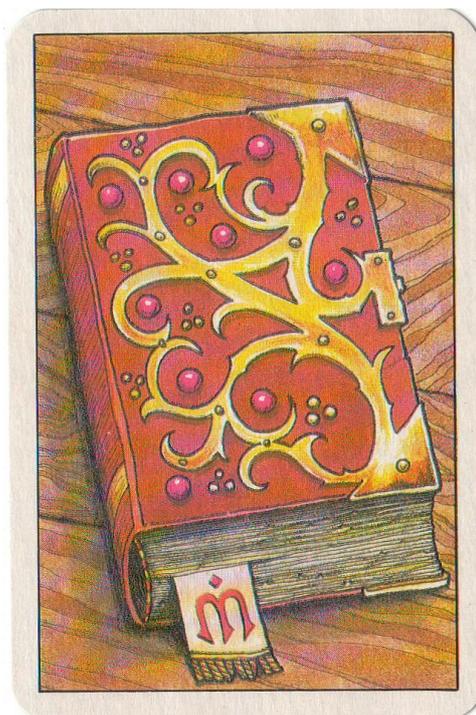
ARMA



### *Sigillo Anti-Magia*



Tutti gli incantesimi diretti contro l'Eroe che lo indossa non hanno effetto su di lui se ottiene un risultato di 6 lanciando un dado normale.



# 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](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

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

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

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

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

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

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

**HeroQuest** è un marchio registrato della *Milton Bradley Company*, pubblicato in Italia dalla *MB Italy S.r.l.*, ed il suo utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale HeroQuest ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

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

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

# La Fontana della Giovinezza

Non avete potuto rifiutare la richiesta di aiuto del nobile Sturmwald e, assieme a due nuovi Eroi, siete pronti per addentrarvi tra le vette ammantate di nevi perenni, alla ricerca di un malvagio Negromante e dell'acqua incantata in grado di rompere l'oscuro anatema che grava sulla casata del vostro mentore. La Fontana della Giovinezza propone dieci nuove imprese, collegate tra loro per formare una campagna tra gelide ed innevate gallerie sotterranee.

In questa espansione troverai nuovi elementi di gioco, a colori e pronti per essere stampati, tra cui due nuovi Eroi, un intero battaglione di Mostri speciali ideati per la campagna, un esclusivo gruppo di Incantesimi del Gelo, arcani oggetti magici e tessere per il tabellone di gioco.

