

HEROQUEST

La Torre Oscura

di Gianmatteo Tonci



CHIMERAE

La Torre Oscura

Una campagna di imprese epiche per



Autore:

Gianmatteo Tonci

tosattearp@yahoo.it

Illustrazione di copertina:

Old Cemetery Tower at Nuenen, Vincent van Gogh, 1885

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



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHQ5 – 1ª Edizione – Novembre 2009

Lo sguardo con cui il saggio Mentor vi accoglie nel suo studio è stanco e preoccupato. Sembra quasi che il vostro anziano maestro non dorma da giorni, e notate che la sua enorme scrivania di legno è ricoperta di libri e pergamene ancor più del solito. Con un gesto distratto vi fa cenno di accomodarvi sulle sedie imbottite disposte nello studio ingombro di tomi polverosi, mentre egli si abbandona con un profondo sospiro di inquietudine sul suo alto scranno vicino al camino, in cui arde un fuoco che scoppietta allegramente, in contrasto con la cupa atmosfera della stanza.

Vi ho fatti chiamare qui, amici miei, perché un antico orrore si è infine destato da un lungo sonno di morte ed è sorto dalla sua tomba foderata di velluto per reclamare i suoi antichi territori. Forse avete sentito parlare delle Colline della Luna Calante, una piccola regione alle propaggini dell'Impero che un tempo era governata dalla nobile casata dei Conti Von Orloff. Da anni la loro dinastia si credeva estinta e l'antico maniero in cui vivevano pareva disabitato e ormai quasi in rovina, ma si è scoperto che la verità è ben diversa...

Henrik Von Orloff, l'ultimo Conte della dinastia, era un malvagio tiranno dissoluto e libertino, ben diverso dai suoi antenati. I contadini ne avevano il terrore, perché nelle notti senza luna i suoi sgherri si aggiravano nei cimiteri per disseppellire i cadaveri utilizzati dal nobile per i suoi blasfemi studi, o peggio ancora per rapire gli abitanti ancora vivi, destinati all'orribile sorte di perire tra atroci tormenti nel laboratorio segreto di Von Orloff, cavia dei contorti esperimenti in cui il nobile cercava di scoprire il segreto della vita eterna unendo magia e scienza.

Da qualche tempo ci sono giunti dei resoconti che testimoniano senza ombra di dubbio che il malvagio Conte è tornato dalla morte dopo un lungo torpore, rivelando così la sua condizione di Vampiro. Egli è nuovamente all'opera nella sua Torre Oscura, dove ha riunito i suoi servitori nonmorti e ha ripreso i suoi blasfemi esperimenti. Gli abitanti della zona vivono nuovamente nel timore del Vampiro, che terrorizza le notti calando nelle case per nutrirsi del loro sangue o per rapire degli sventurati da aggiungere alla sua schiera di nonmorti.

Il vostro compito è quello di penetrare all'interno della dimora avita dei Von Orloff per mettere fine al regno di terrore del Conte. Nella vostra ricerca vi spingerete nel cuore della Torre Oscura, attraverso il laboratorio del Vampiro e i saloni infestati dai suoi nonmorti. Si dice che persino la moglie di Henrik sia ora una spaventosa creatura al servizio delle forze delle tenebre. Il destino dell'intero territorio delle Colline della Luna Calante è segnato dalla brama di sangue di questo spietato Conte e gli abitanti ripongono in voi le ultime speranze di salvezza.

Regole particolari di gioco

Quella che state leggendo è una campagna per HeroQuest, formata da cinque imprese collegate tra loro e da giocarsi nell'ordine cronologico presentato, che catapulteranno gli Eroi nell'oscuro dominio di un malvagio Vampiro, il Conte Henrik Von Orloff. L'antico signore delle Colline della Luna Calante, alle propaggini estreme dell'Impero, è sorto nuovamente dal suo sarcofago e ha richiamato le proprie legioni di morti, per tornare a governare i suoi antichi territori con pugno di ferro e sanguinaria ferocia.

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, ma si consiglia che abbiano alle spalle almeno un paio di imprese portate a termine con successo. Dovranno essere accorti e determinati, per non andare incontro a una dipartita violenta e crudele per mano dei terribili avversari e delle insidiose trappole che li attendono.

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

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

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

Non rimane che augurare buona fortuna ai coraggiosi che tenteranno di fermare la minaccia dell'orda di morti viventi guidata dal Vampiro Conte Von Orloff, risorto dalle ombre della morte per instaurare un regno di terrore sui viventi. Possa la loro spada colpire con fermezza, la loro magia sconfiggere i morti inquieti tornati dalla tomba e il loro coraggio resistere alla malvagità che cova all'interno de... La Torre Oscura!

Il Cacciatore di Vampiri

Tra tutti gli avventurieri che percorrono le innumerevoli vie del Vecchio Mondo, pochi fanno un mestiere più ingrato e pericoloso del Cacciatore di Vampiri. Mentre i comuni mortali rifuggono le oscure cripte e i tetri castelli dove si nascondono questi nonmorti che si nutrono del sangue dei vivi, egli li caccia incessantemente per sterminarli e sradicare definitivamente la minaccia che rappresentano per tutti gli uomini e le terre civilizzate.

Attacco:	2 dadi da combattimento	Mente:	3
Difesa:	2 dadi da combattimento	Corpo:	7
Movimento:	2 dadi normali		

Regole speciali:

1. Il Cacciatore di Vampiri inizia ogni impresa con un'ampolla di Acqua Benedetta che può usare, invece di effettuare un attacco, per eliminare un qualsiasi nonmorto. Va scartata dopo l'uso e deve essere utilizzata nel corso dell'impresa, non può essere conservata per quelle successive.
2. Il Cacciatore di Vampiri ha sviluppato una speciale resistenza alle abilità ipnotiche dei suoi accerrimi nemici ed è quindi immune all'Incantesimo Vampirico "Sguardo Ipnotico".
3. Il Cacciatore di Vampiri non può utilizzare l'Armatura Corazzata.

Le schiere del Conte Von Orloff

Il malvagio Conte Vampiro Henrik Von Orloff, l'antico signore delle Colline della Luna Calante che si trovano alle propaggini estreme dell'Impero, ha deciso che è tempo di reclamare gli antichi possedimenti e ha riunito attorno a sé una legione di servitori nonmorti, pronti a opporsi agli Eroi che oseranno sfidare il loro oscuro padrone.

Scheletro

Questi resti animati di guerrieri da tempo scomparsi formano l'ossatura principale dell'esercito dei nonmorti. Gli Scheletri sono lenti ma inesorabili e agiscono sotto il controllo della magia del Caos.

Attacco:	2 dadi da combattimento	Mente:	0
Difesa:	2 dadi da combattimento	Corpo:	1
Movimento:	6		

Per rappresentare gli Scheletri, utilizza le miniature che trovi nella confezione base di HeroQuest.

Zombi

Anch'essi sono dei cadaveri animati magicamente ma, a differenza degli Scheletri, gli Zombi hanno ancora tracce di pelle e di muscoli, anche se in avanzato stadio di decomposizione. Si muovono lentamente e con difficoltà, portandosi dietro il fetore della tomba.

Attacco:	2 dadi da combattimento	Mente:	0
Difesa:	3 dadi da combattimento	Corpo:	1
Movimento:	4		

Per rappresentare gli Zombi, utilizza le miniature che trovi nella confezione base di HeroQuest.



Ghoul

I Ghoul un tempo erano esseri umani, trasformatisi in orribili creature in seguito all'abitudine di cibarsi di cadaveri in decomposizione. Sono completamente glabri e puzzano terribilmente di morte, i tagli causati dai loro sudici artigli e dai denti affilati causano delle ferite infette e purulente.

Attacco:	2 dadi da combattimento	Mente:	0
Difesa:	3 dadi da combattimento	Corpo:	2
Movimento:	5		

Regole speciali:

All'inizio di ogni turno di combattimento, l'Eroe deve lanciare un numero di dadi da combattimento pari al danno provocatogli dal Ghoul nel turno precedente, e perde 1 Punto Corpo addizionale per ogni teschio ottenuto.

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



Ombra

Le Ombre sono nonmorti privi di forma corporea, che appaiono come fantasmi di oscurità con due braci ardenti al posto degli occhi. Si materializzano dal nulla per colpire gli Eroi con i loro gelidi artigli immateriali e sono molto difficili da ferire, a meno che non si utilizzi la magia.

Attacco:	3 dadi da combattimento	Mente:	0
Difesa:	3 dadi da combattimento	Corpo:	3
Movimento:	9		

Regole speciali:

Le Ombre sono incorporee e intangibili, quindi sono vulnerabili solamente agli incantesimi e alle armi magiche. Tutti gli attacchi sferrati con armi normali non causano alcun danno a questi nonmorti. Sono in qualche misura resistenti anche all'Acqua Benedetta; quando le Ombre vengono colpite da essa, possono lanciare 1 dado da combattimento e vengono distrutte se ottengono un teschio, altrimenti subiscono soltanto 1 Punto Corpo di danno.

Nel primo turno di combattimento, le Ombre colpiscono di sorpresa materializzandosi dal nulla, quindi gli Eroi devono lanciare solo 1 dado da combattimento in Difesa.

Per rappresentare le Ombre, utilizza i segnalini che trovi in allegato a questo Libro delle Imprese.



Banshee

La Banshee è uno spirito nonmorto che ha l'aspetto di una donna spettrale, ammantata in lunghe vesti funebri e con il volto scheletrico contorto dal dolore. Il suo terribile grido di disperazione è in grado di uccidere qualsiasi Eroe che lo sente, facendolo letteralmente morire di paura.

Attacco:	4 dadi da combattimento	Mente:	5
Difesa:	4 dadi da combattimento	Corpo:	4
Movimento:	8		

Regole speciali:

Prima dell'inizio del combattimento, una Banshee emette il suo lamentoso grido di morte, che ha effetto su tutti gli Eroi all'interno della stanza o del corridoio in cui si trova il nonmorto. La Banshee lancia un numero di dadi da combattimento pari ai suoi Punti Mente, per ogni teschio

ottenuto tutti gli Eroi che si trovano nella stessa stanza o corridoio del mostro devono perdere 1 Punto Mente. Quando i Punti Mente di un Eroe arrivano a zero, questi muore.

Le Banshee sono talmente potenti da non venire distrutte dall'Acqua Benedetta, ma subiscono soltanto 1 Punto Corpo di danno.

Per rappresentare le Banshee, utilizza i segnalini che trovi in allegato a questo Libro delle Imprese.



Vampiro

I Vampiri sono creature nonmorte che ritornano dalla tomba per succhiare il sangue dei vivi, di cui si nutrono per prolungare la propria esistenza. Essendo creature notturne dall'incarnato pallidissimo, con occhi malvagi e lunghi denti canini, sono vulnerabili alla luce diretta del sole e agli oggetti sacri. Per ucciderli definitivamente, occorre decapitarli oppure trapassargli il cuore con un paletto di frassino. Sono formidabili combattenti e al tempo stesso stregoni di grande potere, capaci non solo di mutare forma in lupo, pipistrello o nebbia, ma anche di ipnotizzare con lo sguardo le vittime, per renderle innocue prima di succhiare loro il sangue.

Attacco: 4 dadi da combattimento

Mente: 6

Difesa: 6 dadi da combattimento

Corpo: 5

Movimento: 8

Regole speciali:

I Vampiri conoscono gli Incantesimi Vampiri e possono utilizzarli contro gli Eroi. Le carte di questi incantesimi sono riportate in allegato a questo Libro delle Imprese.

In combattimento possono mordere gli Eroi e succhiarne il sangue per rigenerarsi, assorbendo nuova linfa vitale. Ogni volta che un Vampiro infligge almeno 1 punto di danno a un Eroe in combattimento, significa che è riuscito a morderlo e può recuperare 1 Punto Corpo (senza superare il punteggio massimo).

I Vampiri sono talmente potenti da non venire distrutti dall'Acqua Benedetta, ma subiscono soltanto 1 Punto Corpo di danno.

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

Trappole e trabocchetti

Le sale della Torre Oscura del Conte Vampiro sono protette non solo dai servitori nonmorti di Von Orloff, ma anche da numerose trappole, ingegnose e letali. Ogni volta che gli Eroi si imbattono in una trappola nel corso delle imprese di questo volume, Morcar dovrà fare riferimento a questa sezione per determinarne gli effetti.

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

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



Masso Cadente: Ogni Eroe che passa attraverso una casella con un Masso Cadente fa scattare la trappola. Il masso cade sulla casella contrassegnata sulla mappa dell'impresa, bloccando il passaggio. Chi si trova in quella casella, sia esso un mostro o un Eroe, deve tirare 3 dadi da

combattimento – la vittima perde 1 Punto Corpo per ogni teschio ottenuto e deve poi spostarsi in una casella adiacente non occupata. Se non riesce a evitare in qualche modo il masso, muovendosi in una casella vicina, questo lo schiaccierà uccidendolo.



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



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



Sciame di Pipistrelli Vampiro: Quando un Eroe entra nella casella attiva la trappola, che fa aprire una sezione del soffitto e libera uno sciame di pipistrelli vampiro succiasangue contro chiunque si trovi nella casella indicata sulla mappa dell'impresa e nelle otto caselle adiacenti, a patto che siano nella stessa stanza o corridoio in cui è scattata la trappola. Ogni vittima deve lanciare 3 dadi da combattimento e, per ogni teschio ottenuto, subisce 1 Punto Corpo di danno a causa dei morsi dei pipistrelli e della perdita di sangue. Una volta scattata, la trappola diviene innocua e la casella può essere attraversata senza pericolo.



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



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

Pozioni Magiche

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

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

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

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

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

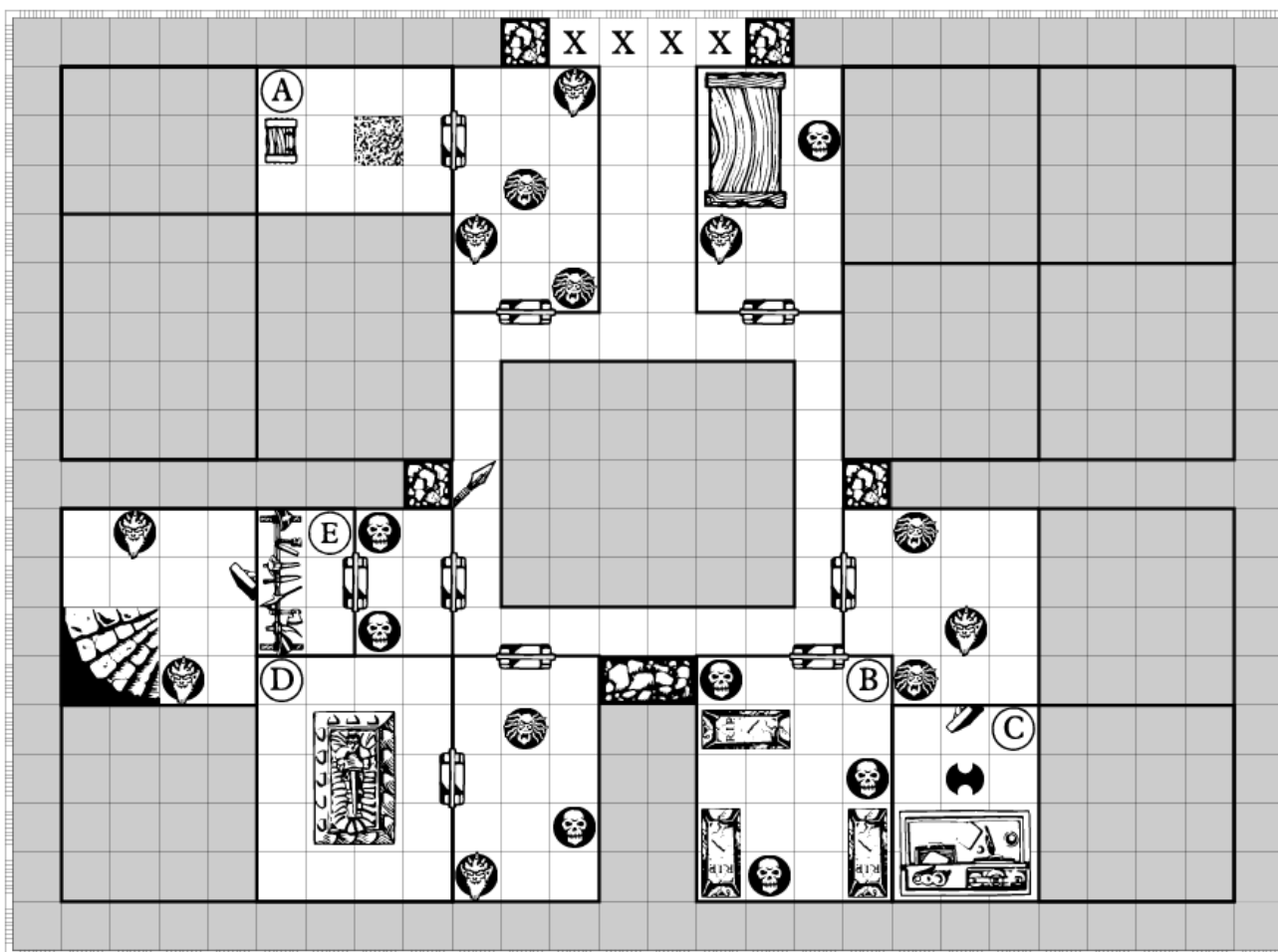
- 1) **Pozione di Rapidità:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, al tuo prossimo turno, dovrai lanciare un numero di dadi normali doppio rispetto al normale per il tuo movimento.
- 2) **Pozione del Recupero:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, la prossima volta che lanci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

Rinforzi per lo Stregone

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

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

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



Le Schiere dei Morti

Il vostro compito è di penetrare nella Torre Oscura del malvagio Conte e attraversare le sale inferiori, che si dice siano infestate dai servitori nonmorti di Von Orloff, per giungere alla scalinata di pietra che porta ai piani superiori, verso il nero cuore della tetra dimora ancestrale del Vampiro.

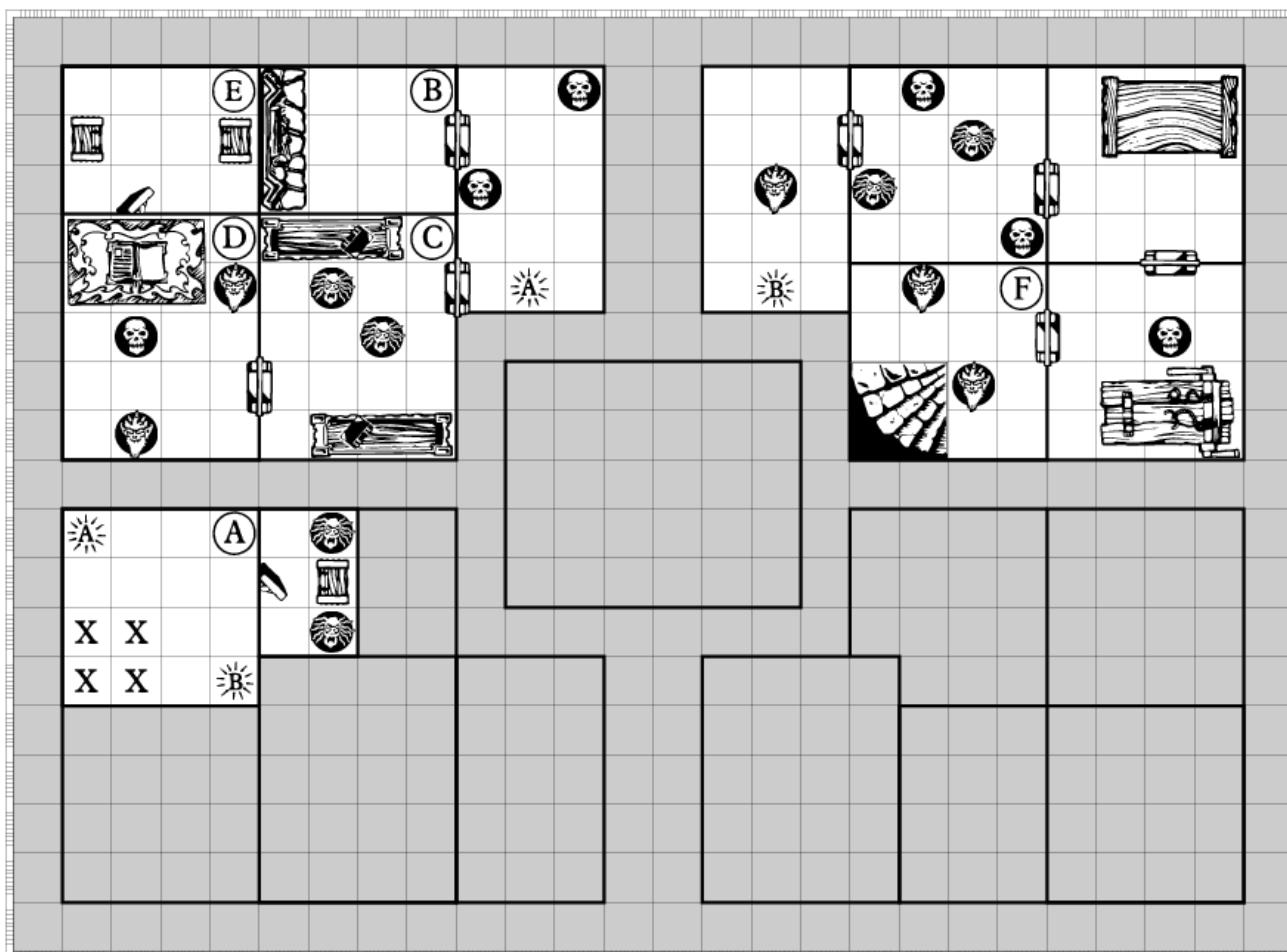


Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini per salire al piano successivo della Torre Oscura.

- A: Nello scrigno del tesoro sono custodite 10 monete d'oro e una Pozione Magica.
- B: All'interno di ogni sarcofago ci sono un numero di monete d'oro pari alla somma del lancio di 2 dadi normali. In uno di essi c'è anche una Pozione Magica.
- C: In uno dei cassetti della scrivania dell'alchimista è nascosta una Pozione Magica.
- D: Solo azionando una leva nascosta nella falsa tomba è possibile aprire la porta segreta della stanza E.
- E: Sulla rastrelliera porta armi si trova una Lancia. La porta segreta in questa stanza può essere aperta solo azionando la leva nascosta nella falsa tomba della stanza D.

Mostro Errante: Scheletro

Rinforzi: 1 Scheletro



Il Laboratorio degli Esperimenti

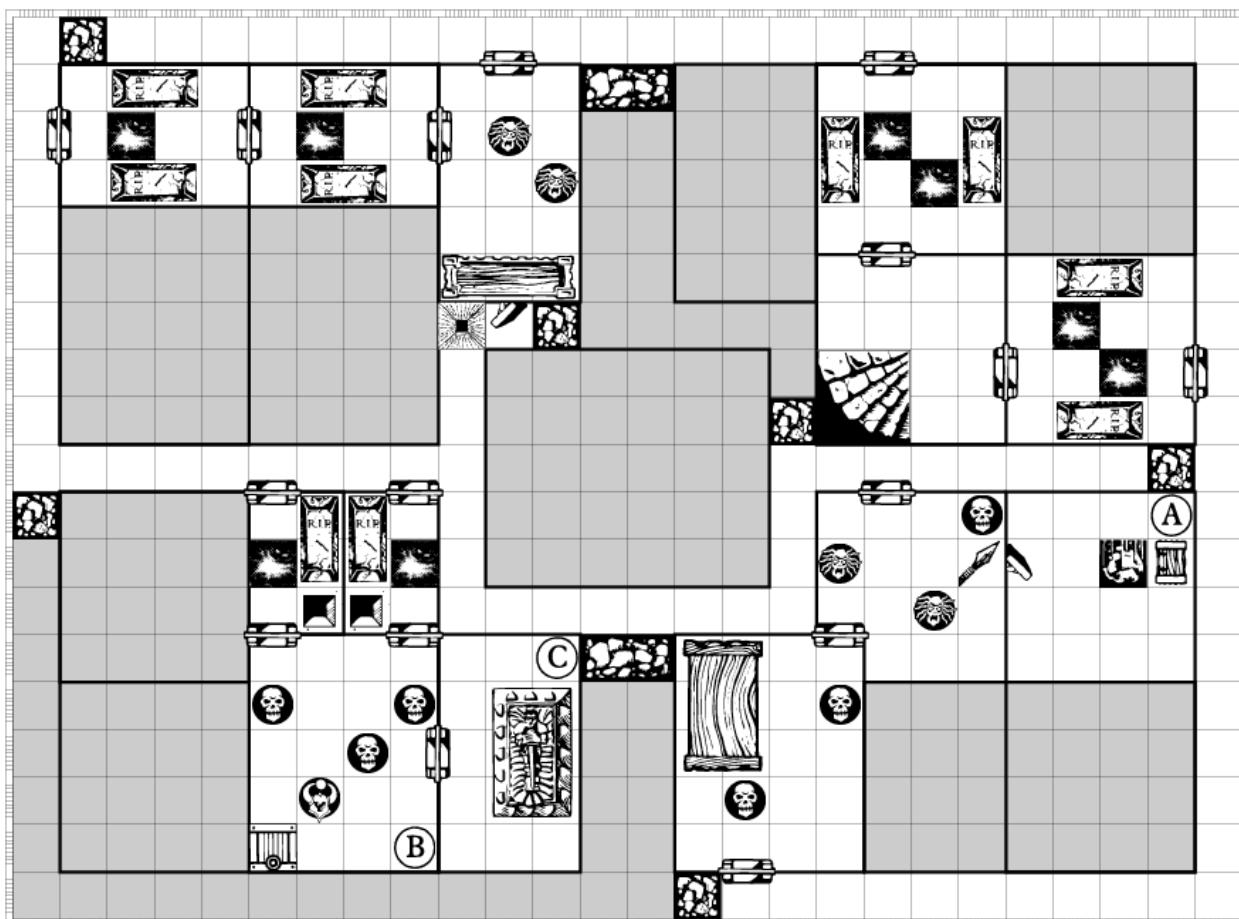
In questo sinistro laboratorio il malvagio Conte ha condotto innumerevoli esperimenti blasfemi, torturando delle vittime innocenti e martoriandole attraverso rituali magici. Dovrete trovare la chiave, custodita nella sala degli studi del Vampiro, che vi permetterà di accedere al livello successivo.



Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini per salire al piano successivo della Torre Oscura.

- A: Gli Eroi che attraversano i teletrasporti magici vengono spostati nelle stanze corrispondenti. Il teletrasporto funziona in entrambi i sensi e può essere usato anche per tornare indietro in questa stanza.
- B: Nello scrigno del tesoro sono custodite 45 monete d'oro.
- C: In una delle librerie è nascosta una Pozione Magica.
- D: Tra le cianfrusaglie che ingombrano il bancone del mago si trovano la chiave che apre la porta della stanza F e una Pozione Magica.
- E: Negli scrigni del tesoro sono celati rispettivamente l'Amuleto della Mente (vedi la carta in allegato) e 250 monete d'oro.
- F: La porta che dà accesso a questa stanza può essere aperta solo con la chiave della stanza D.

Mostro Errante: Scheletro
Rinforzi: 2 Scheletri



Il Labirinto delle Ombre

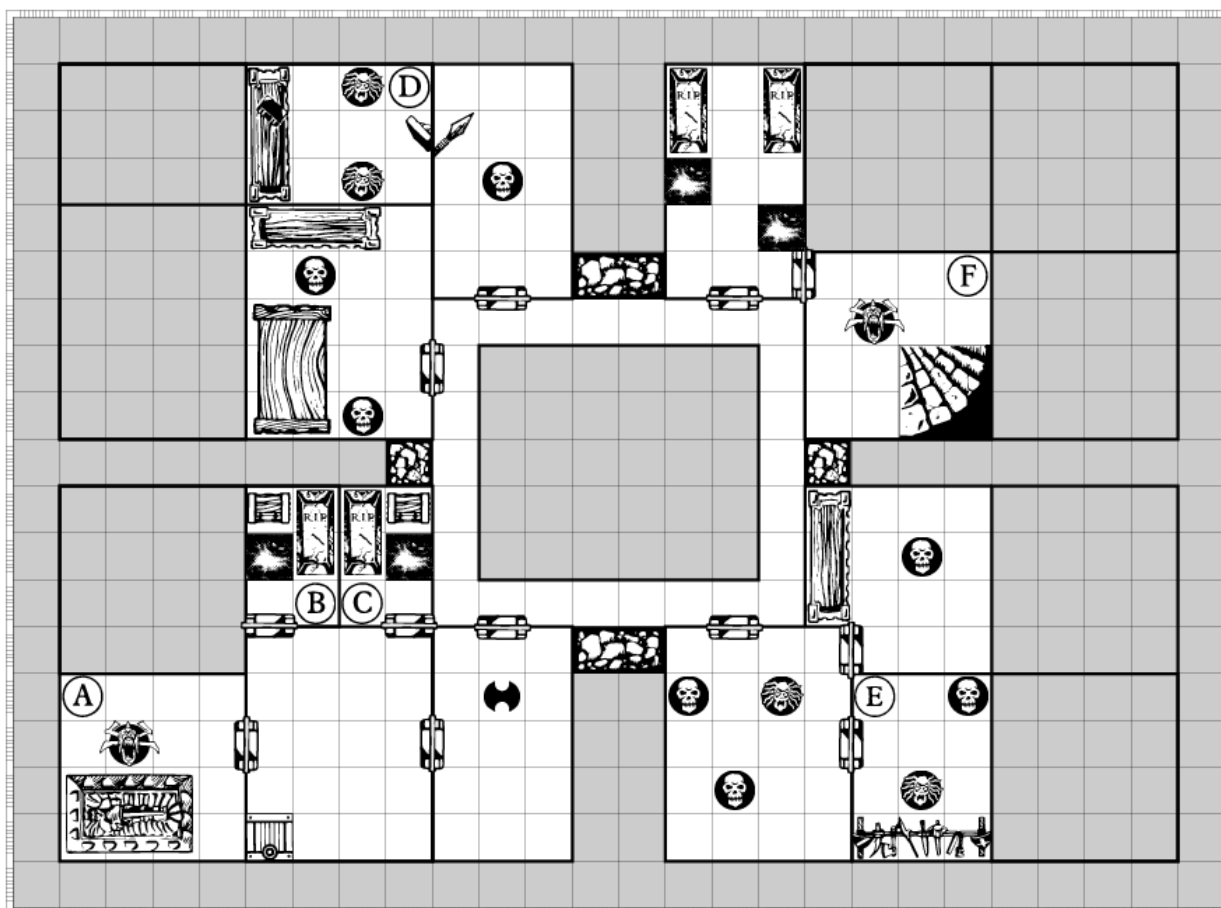
Dovrete ora attraversare il più tenebroso dei livelli della Torre, in cui spettri e nonmorti si aggirano tra freddi sarcofagi di pietra. Qui dovrete cercare la Sacra Croce, un antico artefatto capace di opporsi ai poteri del Vampiro, ma attenti... perché il Conte è sulle vostre tracce!

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono raggiungere la botola per passare al livello successivo della Torre.

- A: Nello scrigno del tesoro è nascosta una Pozione Magica.
- B: La botola dà accesso al prossimo livello. Il Conte Vampiro affronta qui gli Eroi, ma non appena rischia di venire ucciso userà il suo incantesimo Forma di Nebbia e si defilerà attraverso la botola. È essenziale che Von Orloff non venga ucciso, perché l'incontro finale con gli Eroi è previsto al culmine della campagna di imprese!
- C: Quando la tomba viene aperta, balza fuori un'Ombra. Una volta ucciso il nonmorto, gli Eroi trovano all'interno del sepolcro la Sacra Croce (vedi la carta in allegato) e un diadema ingioiellato del valore di 400 monete d'oro.

Mostro Errante: Scheletro

Rinforzi: 1 Ombra



Le Sale della Dannazione

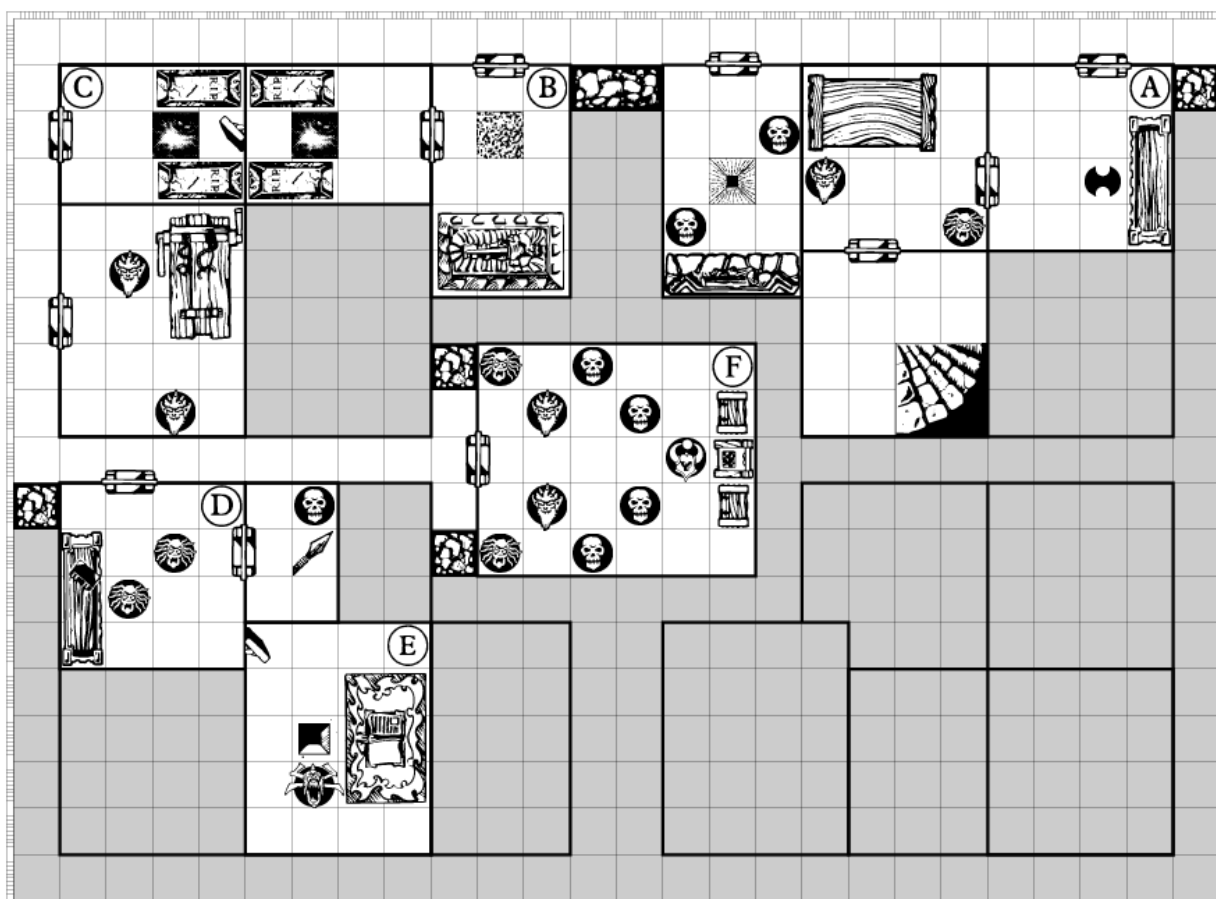
Il rifugio del vostro nemico è sempre più vicino, ma per arrivarci dovrete prima attraversare le Sale della Dannazione, sorvegliate dalle terrificanti anime lamentose conosciute come 'Banshee. In questo livello della Torre è nascosta una lancia di grande potere, che vi sarà di aiuto nello scontro finale.

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza in cui si trova la botola e devono raggiungere i gradini per salire all'ultimo livello della Torre.

- A: Non appena la tomba viene toccata, una Banshee si materializza e attacca gli Eroi. Una volta uccisa, sarà possibile azionare la leva nascosta che sblocca la porta della stanza F. Nella tomba c'è anche una preziosa collana che vale 200 monete d'oro.
- B: Nello scrigno del tesoro c'è una Pozione Magica.
- C: Nello scrigno del tesoro ci sono 75 monete d'oro.
- D: Tra i volumi della libreria è nascosta una Pozione Magica.
- E: Appesa alla rastrelliera porta armi c'è la Lancia Cercacuore (vedi la carta in allegato).
- F: Questa Banshee, quando era in vita, era la consorte del Conte Von Orloff. La Contessa ha le statistiche di una normale Banshee, ma con 6 Punti Mente. Una volta uccisa è possibile raccogliere i gioielli che indossa, che hanno un valore complessivo di 240 monete d'oro.

Mostro Errante: Zombi

Rinforzi: 1 Scheletro e 1 Zombi



Il Trono Nero

Eccovi dunque giunti, o miei Eroi, al confronto finale con il crudele Vampiro. Qui, nel livello più alto della Torre Oscura, si trova la sala del Trono Nero da cui comanda tutti i suoi servitori nonmorti. Solo sconfiggendo il Conte nel duello finale potrete completare la missione che vi è stata affidata!



Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini.

- A: Nascosto nell'armadio c'è un sacchetto con 100 monete d'oro.
- B: Nella tomba riposa il Conte Vampiro durante il giorno. Attualmente il sarcofago è vuoto, ma non appena viene aperto si attiva la trappola dello Sciame di Pipistrelli Vampiro.
- C: In uno dei sarcofagi c'è una Pozione Magica.
- D: Nella libreria è custodito un antico tomo del valore di 80 monete d'oro.
- E: Questo è lo studio privato del Conte. Il primo Eroe che tocca il bancone del mago può utilizzare nuovamente tutti gli incantesimi di uno stesso gruppo che ha già lanciato. Questo effetto si verifica solo una volta e ne può beneficiare solamente un Eroe in grado di usare gli incantesimi.
- F: Ogni scrigno del tesoro contiene 400 monete d'oro. In uno dei due c'è anche il Rubino di Sangue (vedi la carta in allegato). Una volta ucciso il Conte Vampiro, gli Eroi avranno completato con successo la campagna di imprese. Complimenti!

Mostro Errante: Zombi

Rinforzi: 1 Ghoul

Consigli per la stampa

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

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

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

Nota importante

Tutte le immagini che troverai in allegato a questo volume sono state impostate alle dimensioni standard di carte e tessere, si raccomanda quindi di non variarle, in modo tale da ottenere materiale pienamente compatibile con quello della versione originale di HeroQuest.

Stampa delle tessere

Una volta stampate le tessere su carta normale, occorre ritagliarle e incollarle su un cartoncino piuttosto spesso, in modo da avere un supporto resistente, che può essere utilizzato più volte senza paura di rovinarlo. Si consiglia anche la plastificazione delle tessere, per ottenere un elemento di gioco praticamente indistruttibile.

Stampa delle carte

Le nuove carte dovrebbero venire stampate su carta di grammatura superiore al normale, e quindi vanno plastificate per evitare che si danneggino durante il gioco. In alternativa, è possibile inserirle nelle speciali bustine protettive utilizzate anche per i giochi di carte.

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

Stampa delle schede

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

Stampa dei segnalini

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

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

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

Note finali

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

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

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. 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



Cacciatore di Vampiri



Tu sei il Cacciatore di Vampiri, nemico mortale delle malvagie creature della notte, che hai giurato di distruggere a ogni costo.

Attacco

tira 2 dadi da combattimento

Difesa

tira 2 dadi da combattimento

Movimento

tira 2 dadi normali

Mente 3
Corpo 7



PIEGARE ED
INCOLLARE



CACCIATORE
DI VAMPIRI

Acqua Benedetta



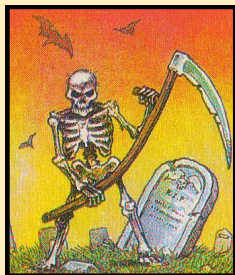
Il Cacciatore di Vampiri inizia ogni impresa con un'ampolla di Acqua Benedetta che può usare, invece di effettuare un attacco, per eliminare un qualsiasi nonmorto.

Va scartata dopo l'uso e deve essere utilizzata nel corso dell'impresa, non può essere conservata per quelle successive.





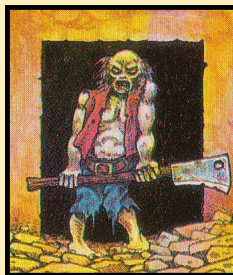
Scheletro



Movimento 6 caselle
Attacco 2 dadi
Difesa 2 dadi
Corpo 1
Mente 0



Zombi



Movimento 4 caselle
Attacco 2 dadi
Difesa 3 dadi
Corpo 1
Mente 0



Ghoul



Movimento 5 caselle
Attacco 2 dadi
Difesa 3 dadi
Corpo 2
Mente 0

Ferite infette



Ombra



Movimento 9 caselle
Attacco 3 dadi
Difesa 3 dadi
Corpo 3
Mente 0

Forma incorporea



Banshee



Movimento 8 caselle
Attacco 4 dadi
Difesa 4 dadi
Corpo 4
Mente 5

Lamento di morte



Vampiro



Movimento 8 caselle
Attacco 4 dadi
Difesa 6 dadi
Corpo 5
Mente 6

Incantesimi Vampirici
Morso Succiasangue





Forma di Lupo



Permette al Vampiro di trasformarsi in lupo fino al termine del suo prossimo turno. In forma di lupo, si muove di 12 caselle e ottiene 2 dadi da combattimento supplementari in Attacco, ma non può lanciare incantesimi finché rimane trasformato.

Lanciare questo incantesimo richiede la spesa di 2 Punti Mente.

Forma di Nebbia



Permette al Vampiro di trasformarsi in nebbia, scomparendo dal tabellone e apparendo in un'altra casella a sua scelta (anche se non ancora rivelata sul tabellone) all'inizio del suo prossimo turno.

Mentre è in forma di nebbia, il Vampiro è invulnerabile.

Lanciare questo incantesimo richiede la spesa di 3 Punti Mente.

Forma di Pipistrello



Permette al Vampiro di trasformarsi in pipistrello fino al termine del suo prossimo turno. In forma di pipistrello, si muove di 16 caselle e ottiene 2 dadi da combattimento supplementari in Difesa, ma non può lanciare incantesimi finché rimane trasformato.

Lanciare questo incantesimo richiede la spesa di 1 Punto Mente.

Sguardo Ipnotico



Permette al Vampiro di ipnotizzare una vittima entro la linea di vista. Per un numero di turni pari ai Punti Mente del Vampiro, l'Eroe non può fare nulla, nemmeno difendersi. L'Eroe lancia 1 dado da combattimento per ogni Punto Mente che ha, e per ogni scudo bianco ottenuto riduce di 1 turno la durata degli effetti dell'ipnosi.



Incantesimi Vampirici



Incantesimi Vampirici



Incantesimi Vampirici



Incantesimi Vampirici

Amuleto della Mente



Mentre è indossato, questo amuleto incantato aumenta di 2 il valore dei Punti Mente dell'Eroe.

Lancia Cercacuore



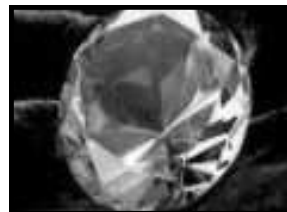
La Lancia Cercacuore ti permette di tirare 4 dadi da combattimento in Attacco e può essere usata per attaccare diagonalmente.

Non può essere lanciata contro il nemico e deve essere impugnata con due mani.

Non può essere usata dal Mago.

ARMA

Rubino del Sangue



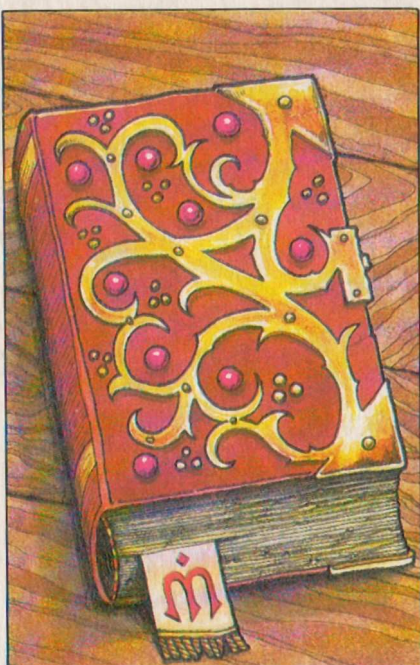
Questa gemma incantata permette a chi la possiede di poter scegliere le carte degli Incantesimi Vampirici al posto di uno degli altri gruppi di magia. Non consente di usare l'incantesimo Sguardo Ipnotico. Può essere usata solo dal Mago e dall'Elfo (o dagli Eroi capaci di lanciare incantesimi).

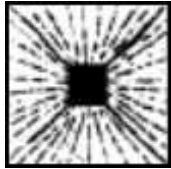
Sacra Croce



L'Eroe che impugna questa reliquia benedetta è immune allo Sguardo Ipnotico dei Vampiri e ottiene 2 dadi da combattimento supplementari in Difesa contro i nonmorti.

Chi impugna la Sacra Croce non può usare lo Scudo né le armi che richiedono l'uso di due mani.



[illegible]

PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE		PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE
								
								
OMBRA	OMBRA	OMBRA	OMBRA	OMBRA	OMBRA		BANSHEE	BANSHEE