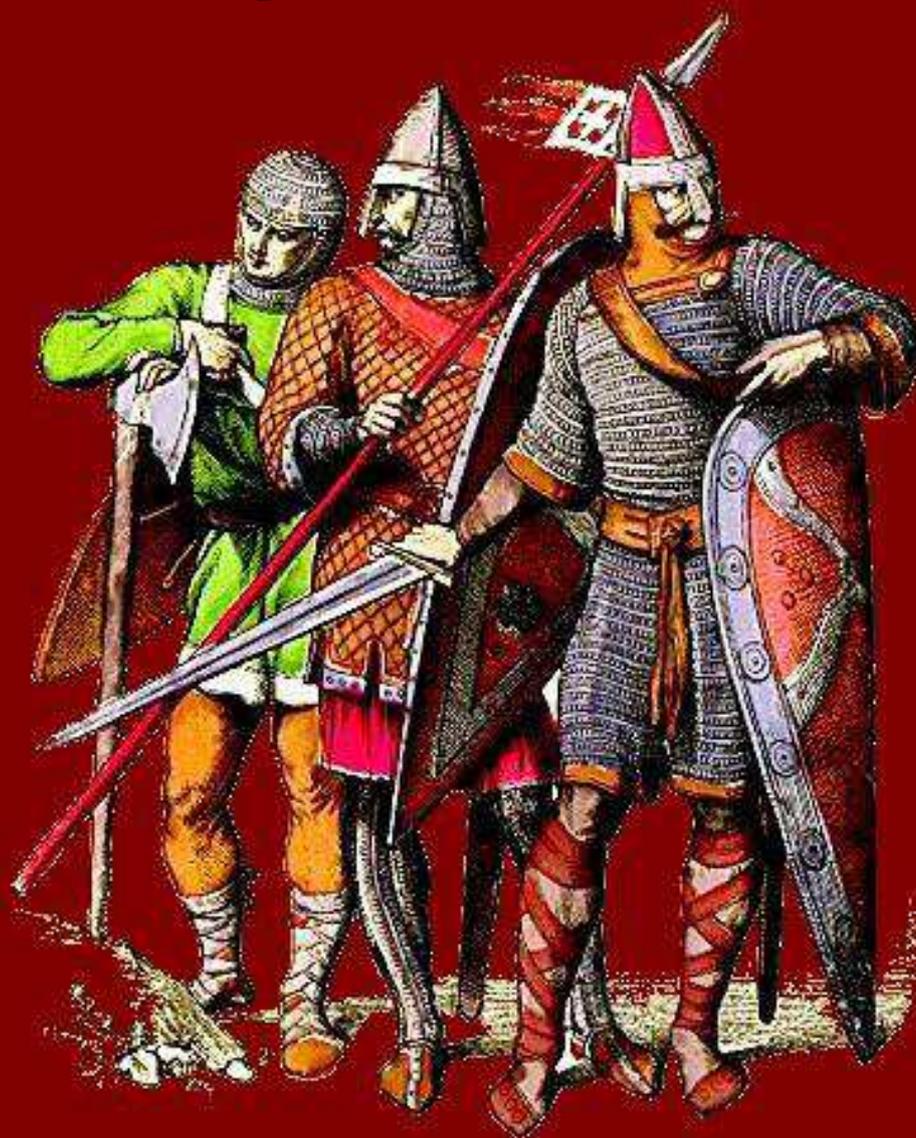


HEROQUEST

Il Ruggito del Leone

di Gianmatteo Tonci



CHIMERA E

Il Ruggito del Leone

Una campagna di imprese epiche per



Autore:

Gianmatteo Tonci

tosattearp@yahoo.it

Illustrazione di copertina:

The history of costume by Braun & Schneider (1861-1880), Plate #14d - Eleventh Century, Knights and soldiers - First Crusade

Mappe delle imprese, nuove tessere, carte e segnalini:

Gianmatteo Tonci

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

Copyright © 2012 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHQ8 – 1ª Edizione – Marzo 2012

Il Ruggito del Leone

Ricordi perfettamente l'odore acre del fumo e la luce rossastra dell'incendio nella buia notte stellata, mentre nella testa ti risuonano le grida dei componenti della tua famiglia, intrappolati tra le fiamme implacabili. Sdraiato sull'erba umida, hai assistito impotente al rogo che ha distrutto il castello della tua nobile stirpe. Dopo che i rampolli della casata Rotfalke hanno trovato una morte orrenda nell'incendio, sei tu l'ultimo sopravvissuto dell'intero ramo familiare, e ancora oggi il dolore causato da quell'avvenimento è vivo nella tua mente e nella tua anima.

Sono ormai trascorsi molti mesi da quella terribile notte. Alcuni dei servitori più fedeli sono riusciti a salvarti, recuperando dalle fiamme anche una minima parte dei cimeli di famiglia. Tra questi, la tua armatura, uno scudo con lo stemma dei Rotfalke e il martello da guerra di tuo padre. Animato dalla sete di vendetta, hai seguito le orme del tuo defunto genitore e hai deciso di prendere il suo posto nell'Ordine del Martello, un gruppo di cavalieri famoso in tutto l'Impero per il ferreo rispetto del codice cavalleresco, da sempre impegnati in prima linea nella lotta al Caos.

Gli anziani hanno deciso di accettare la tua candidatura a membro dell'Ordine e ti è stato conferito il titolo di Cavaliere. Ancora una volta, un Rotfalke è in prima linea nell'eterna battaglia contro le forze del Caos. Spinto da inesauribile sete di vendetta e smanioso di scoprire i responsabili dell'eccidio della tua famiglia, a lungo hai investigato sugli avvenimenti di quella tragica notte, aiutato dai tuoi compagni dell'Ordine. Nel frattempo, il tuo martello da guerra ha vibrato molti colpi fatali contro i servitori del Caos, procurandoti una meritata fama tra i Cavalieri.

Quando infine Lord Skarrigan, il signore dell'Ordine del Martello, ti ha convocato per comunicarti che era stato scoperto il colpevole dello sterminio della tua famiglia, il suo nome ti ha fatto gelare il sangue nelle vene: si tratta di Herr Wernderogwel, uno dei più fidati amici di tuo padre! Si dice che egli abbia rinnegato l'affiliazione all'Ordine del Martello, abbracciando i poteri contorti del Caos, e pare che l'eccidio al maniero Rotfalke sia stata una sorta di iniziazione impostagli dalle forze oscure a cui Wernderogwel ha giurato fedeltà.

In considerazione dei terribili atti compiuti, Herr Wernderogwel è stato rinominato il Rinnegato e il suo nome non viene più pronunciato tra i Cavalieri. Lord Skarrigan ti ha affidato il compito di inseguire il Leone Rinnegato ed eliminarlo, estirpando per sempre la sua malvagità. Assieme a te viaggeranno altri avventurieri che da molto tempo si oppongono alle forze del Caos. Solo unendo le forze riuscirete a penetrare nella corrotta roccaforte del nemico, presidiata dalla sua guarnigione personale di mercenari, per porre definitivamente fine alla minaccia che rappresenta.

Regole particolari di gioco

Quella che state leggendo è una campagna per HeroQuest, formata da otto imprese collegate tra loro e da giocarsi nell'ordine cronologico presentato, che catapulteranno gli Eroi nella roccaforte di Herr Wernderogwel, un cavaliere traditore passato dalla parte delle forze oscure del Caos. Traditi i suoi antichi compagni dell'Ordine del Martello, il Leone Rinnegato ha riunito attorno a sé un esercito di spietati mercenari e sta seminando il terrore nelle terre dell'Impero, combattendo al fianco delle forze oscure che un tempo aveva giurato di sconfiggere.

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

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

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 i saloni del maniero di Herr Wernderogwel il traditore...

Non rimane che augurare buona fortuna ai coraggiosi che tenteranno di vendicare la casata dei Rotfalke. Possa la loro spada colpire con fermezza, la loro magia sconfiggere i seguaci mercenari del Caos e il loro coraggio resistere al terrore suscitato da... Il Ruggito del Leone!

Il Cavaliere del Martello

Il Cavaliere del Martello è un nuovo Eroe appositamente studiato per questa avventura a tema cavalleresco. Il motto dell'Ordine – “Onore ai giusti, morte agli empi” – incarna perfettamente lo spirito del personaggio. I membri dell'Ordine, tutti appartenenti alla nobiltà imperiale, giurano di seguire i principi della cavalleria e di impegnarsi senza timore nella lotta alle forze del Caos, in qualunque forma si presentino e dovunque si manifestino.

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

Regole speciali:

1. Il Cavaliere del Martello inizia il gioco con un Martello da Guerra.
2. Il Cavaliere del Martello è senza macchia e senza paura, non subisce quindi gli effetti della paura, del terrore e del controllo mentale (anche se causati da abilità dei mostri o da incantesimi).
3. Il Cavaliere del Martello non può utilizzare armi a distanza, perché il suo codice cavalleresco non glielo permette.
4. Il Cavaliere del Martello non può mai ritirarsi da un combattimento contro un Guerriero o un Mago del Caos e deve attaccare a vista questi nemici.

Gli sgherri del Leone Rinnegato

Herr Wernderogwel, meglio noto come il Leone Rinnegato dopo il suo tradimento nei confronti dell'Ordine del Martello, ha riunito intorno a sé una schiera di soldati e mercenari, devoti alla causa del Caos o semplicemente attirati dalla ricca paga promessa dal cavaliere traditore. Sotto l'insegna del leone rampante dei Wernderogwel si sono riuniti alcuni dei soldati di professione più temprati, abili e temibili del Vecchio Mondo. Gli Eroi si troveranno ad affrontare, una volta tanto, non nemici mostruosi e creature fantastiche, ma veterani di mille battaglie forgiati nel sangue e nell'acciaio.



Mercenario

Soldati di ventura pronti a tutto per un pugno d'oro, ubriaconi e stupratori, ladri e bestemmiatori, la feccia di ogni esercito e il terrore di ogni nemico. Sopravvissuti a innumerevoli combattimenti, veterani di guerre combattute in terre lontane e villaggi sperduti, questi uomini hanno dimostrato di essere abbastanza abili da riuscire a cavarsela nelle situazioni più disperate. I Mercenari rappresentano la forza più numerosa delle truppe al servizio del Leone Rinnegato e ricoprono i ruoli di sentinelle e milizia. Trattandosi di uomini d'armi prezzolati, il traditore preferisce assegnare loro i compiti più pericolosi e di minore responsabilità, facendo affidamento su altre truppe per formare la propria guardia personale. Per chi ha scelto di fare della guerra un mestiere, non costituisce certo un problema morale schierarsi al soldo di un rinnegato pronto ad allargare i cordoni della borsa.

Attacco:	2 dadi da combattimento	Mente:	3
Difesa:	2 dadi da combattimento	Corpo:	2
Movimento:	8 caselle		

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



Balestriere

Al pari dei Mercenari, si tratta di soldati veterani di innumerevoli battaglie ed esperti nell'arte della guerra. I Balestrieri sono una truppa importante nello scacchiere tattico delle forze del traditore, in quanto hanno la capacità di colpire i nemici dalla distanza grazie alle loro balestre. Quando vengono ingaggiati in mischia sfoderano invece lunghi pugnali o corte spade per difendersi. Molto spesso queste truppe, piuttosto che agire da sole, fungono da supporto alle altre unità bersagliando il nemico dalla lunga distanza mentre gli Eroi sono ancora lontani oppure si trovano impegnati in corpo a corpo con gli altri sgherri del Leone Rinnegato.

Attacco: 3 dadi da combattimento **Mente:** 3
Difesa: 2 dadi da combattimento **Corpo:** 1
Movimento: 10 caselle

Regole speciali:

In ogni turno, un Balestriere può decidere di attaccare a distanza un qualsiasi nemico entro la linea di vista, scagliando un dardo con la balestra. Non può farlo se è ingaggiato in un combattimento di mischia, ma può tirare contro gli Eroi che si trovano in una casella adiacente alla sua.

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



Alabardiere

Questi guerrieri d'élite sono tra i combattenti più temibili al soldo del Leone Rinnegato. Pur essendo abili ed esperti come i Mercenari, possono vantare un addestramento e un equipaggiamento da battaglia nettamente migliori, che li rendono delle vere e proprie macchine da guerra. A questi soldati è affidato il compito di pattugliare e sorvegliare le zone strategicamente più importanti del maniero e talvolta un Alabardiere è posto alla guida di un drappello di Mercenari o Balestrieri, per fornire supporto in battaglia e coordinare le strategie di combattimento.

Attacco: 3 dadi da combattimento **Mente:** 3
Difesa: 3 dadi da combattimento **Corpo:** 2
Movimento: 6 caselle

Regole speciali:

Un Alabardiere può attaccare diagonalmente, grazie alla sua arma lunga.

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



Maestro di Spada

Questi formidabili spadaccini sono maestri del combattimento di mischia e brandiscono pesanti spadoni a due mani. Sono generalmente dei nobili, che fanno della guerra una vera propria ragione di vita. Si tratta della guardia scelta più fidata del Leone Rinnegato, già fedele al traditore prima che questi abbracciasse le forze del Caos. Il Leone Rinnegato affida ai Maestri di Spada la sua protezione personale, la guida delle altre truppe e la difesa degli obiettivi strategici del maniero, sapendo che i suoi fedeli spadaccini preferiranno perdere la vita in battaglia piuttosto che arrendersi o tradire la sua fiducia. I devastanti colpi degli spadoni sono in grado di penetrare qualsiasi armatura e potenzialmente possono uccidere sul colpo un avversario, decapitando un uomo o persino spaccando in due il coriaceo torace di un gigantesco Ogre.

Attacco: 4 dadi da combattimento **Mente:** 3
Difesa: 4 dadi da combattimento **Corpo:** 3
Movimento: 6 caselle

Regole speciali:

Quando un Maestro di Spada ottiene 4 teschi lanciando i propri dadi da combattimento in Attacco, mette a segno un colpo mortale che riduce immediatamente a 0 i Punti Corpo del nemico, senza che questi abbia la possibilità di difendersi lanciando i suoi dadi da combattimento in Difesa.

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



Mago della Guerra

Al pari dei Guerrieri del Caos, i Maghi della Guerra sono degli uomini che si sono tramutati in mostri e sono diventati schiavi delle tenebre. Pur non essendo altrettanto corazzati come le loro controparti guerriere, che non riescono a eguagliare nemmeno nella maestria con le armi, sono in grado di utilizzare al massimo vantaggio gli Incantesimi della Guerra grazie ai poteri magici del Caos. Questi temibili Maghi mettono paura anche agli avversari più coraggiosi (o incoscienti).

Attacco: 2 dadi da combattimento **Mente:** 6
Difesa: 4 dadi da combattimento **Corpo:** 3
Movimento: 10 caselle

Regole speciali:

Il Mago della Guerra può utilizzare gli Incantesimi della Guerra. Trovi le carte tra gli allegati a questo Libro delle Imprese.

Per rappresentare il Mago della Guerra, utilizza la miniatura del Mago del Caos che trovi nella confezione base di HeroQuest o il segnalino che trovi in allegato a questo Libro delle Imprese.



Il Leone Rinnegato

Herr Wernderogwel era un tempo un valente Cavaliere del Martello. Nobile di alto lignaggio, per molti anni è stato impegnato in prima linea nella lotta alle forze del Caos. Durante una delle sue incursioni contro alcuni Guerrieri del Caos, venne catturato e fu oggetto di orribili torture ed esperimenti nelle segrete di un potente e malvagio Mago del Caos. A seguito di questi accadimenti, il nobile impazzì e le tremende forze oscure del Caos corrupevano irrimediabilmente la sua mente e la sua anima. Quando il Mago fu sicuro che il Cavaliere era finalmente stato acquistato alla causa del Caos, decise di liberarlo perché potesse tornare ai suoi possedimenti e servire i suoi nuovi padroni. I malevoli e capricciosi dei del Caos, per essere sicuri che Wernderogwel fosse divenuto veramente un loro seguace, gli imposero una terribile prova. Avrebbe dovuto sterminare la famiglia del suo più fedele amico, la casata dei Rotfalke, con il devastante incendio che distrusse il castello e uccise tutti i membri della famiglia, tranne per l'ultimo che divenne poi un Cavaliere del Martello (è presentato come nuovo Eroe in questa impresa). Da quel giorno il valoroso Leone è divenuto a tutti gli effetti un traditore, un rinnegato cacciato dagli stessi Cavalieri che un tempo erano suoi compagni e alleati nella lotta al Caos.

Attacco: 5 dadi da combattimento **Mente:** 5
Difesa: 5 dadi da combattimento **Corpo:** 5
Movimento: 6 caselle

Regole speciali:

Grazie al suo scudo con gli spuntoni, il Leone Rinnegato può sferrare due attacchi per turno (anche contro bersagli differenti). I colpi sono risolti simultaneamente, ma quello con lo scudo ottiene solamente 2 dadi in Attacco, mentre quello con la spada utilizza il normale valore di Attacco.

Grazie alla sua armatura pesante e allo scudo, il Leone Rinnegato si difende assorbendo il danno sia con gli scudi neri che con quelli bianchi, per cui è molto difficile da ferire.

Grazie ai poteri dell'Elmo Cornuto del Caos, il Leone Rinnegato rigenera un Punto Corpo all'inizio di ogni suo turno e può ignorare gli effetti degli incantesimi diretti contro di lui se ottiene uno scudo qualsiasi lanciando un dado da combattimento. Se il Leone viene ucciso, l'Elmo perde i suoi poteri e si sgretola in un ammasso di ruggine e ferraglia senza valore.

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

Trappole e trabocchetti

Le stanze del maniero di Herr Wernderogwel sono sorvegliate non solo dai suoi mercenari, 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 schiaccerà uccidendolo.



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



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



Trappola Esplosiva: Quando viene attivata, questa trappola causa un'esplosione all'interno della casella indicata sulla mappa. La vittima che si trova all'interno della stessa casella di questo trabocchetto subisce 2 Punti Corpo di danno e deve lanciare 2 dadi da combattimento; ha diritto a ridurre di 1 Punto Corpo il danno subito per ogni scudo bianco che ottiene. Una volta scattata, la trappola diviene innocua e la casella può essere attraversata senza pericolo, ma non può essere disattivata in alcun modo se non facendola scattare.

Pozioni Magiche

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

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

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

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

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

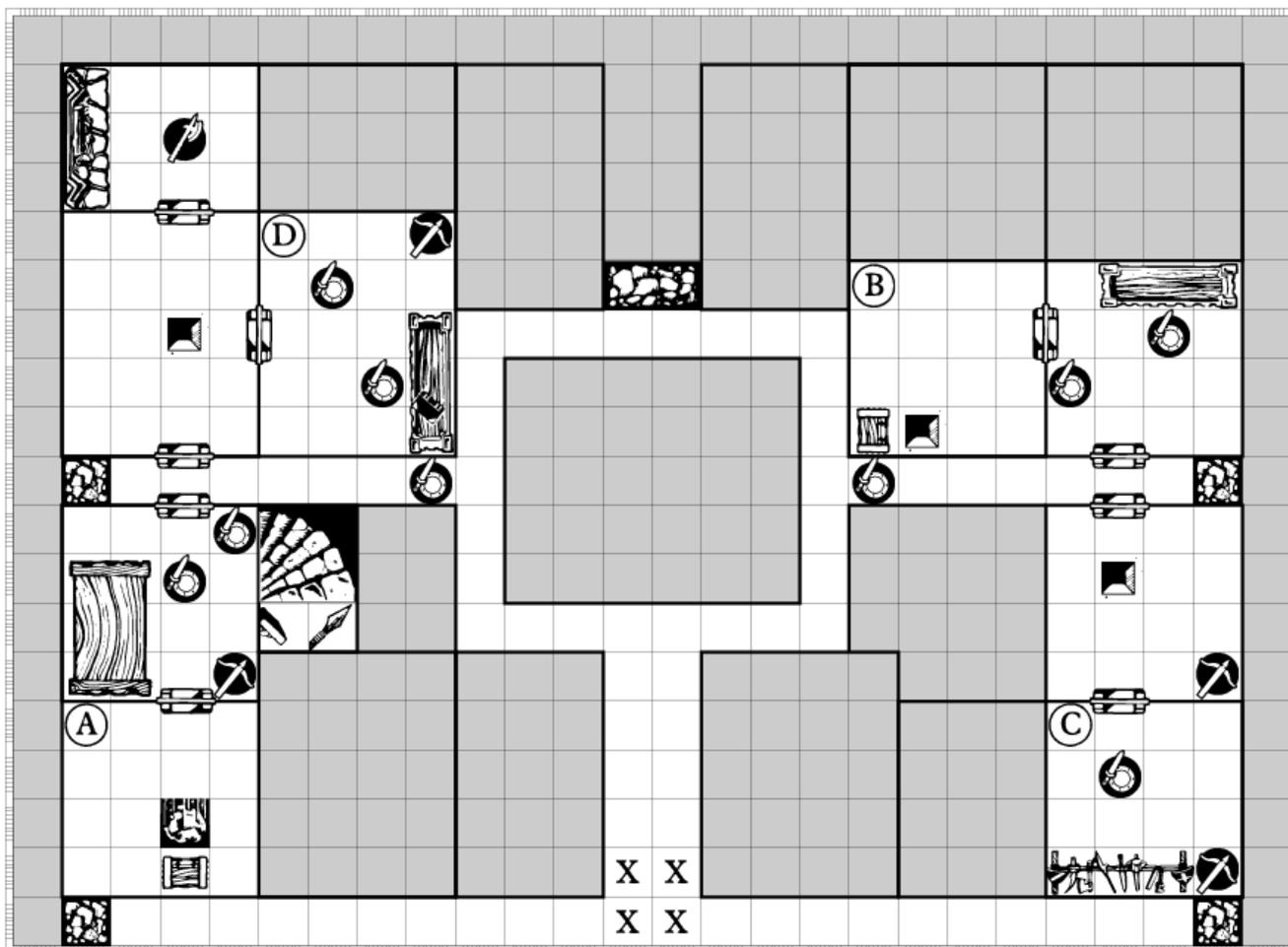
- 1) **Pozione di Rapidità:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, al tuo prossimo turno, dovrai lanciare un numero di dadi normali doppio rispetto al normale per il tuo movimento.
- 2) **Pozione del Recupero:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, la prossima volta che lanci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

Rinforzi per lo Stregone

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

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

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



Ingresso al maniero del Leone Rinnegato

Il vostro compito è quello di penetrare all'interno del castello del cavaliere traditore, forzando i cancelli che sono protetti dalle schiere di soldati di ventura al soldo del rinnegato. Dovrete esplorare le quattro torri e trovare la scalinata che conduce alle sale interne della fortezza dei Wernderogwel.

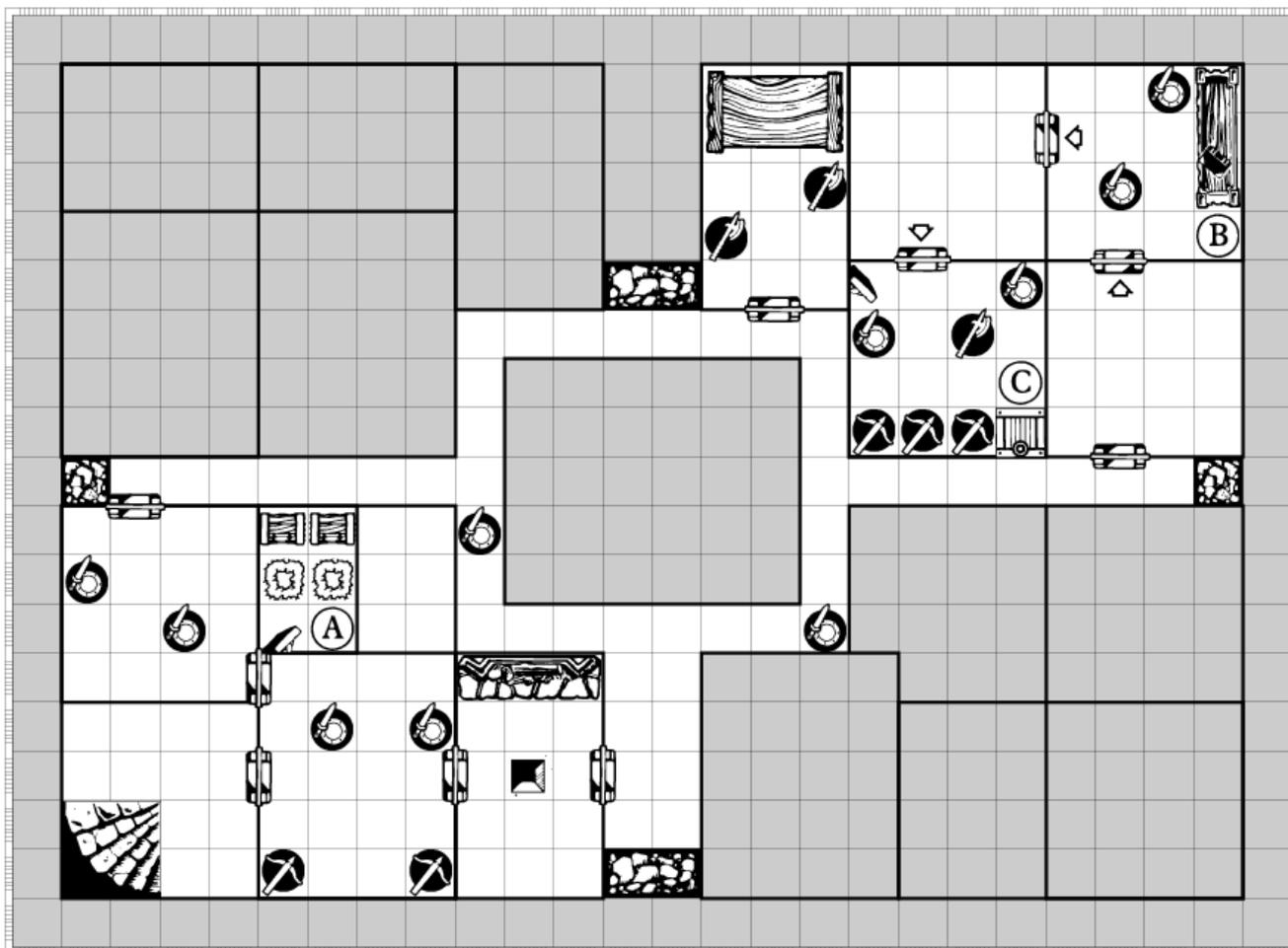


Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: All'interno dello scrigno del tesoro è custodita una Pozione Magica.
- B: Nello scrigno del tesoro ci sono una Pozione Magica e 25 monete d'oro.
- C: Dalla rastrelliera delle armi è possibile prendere un Elmo e uno Spadino.
- D: Solo azionando una leva nascosta tra i volumi della libreria è possibile aprire la porta segreta che conduce ai gradini.

Mostro Errante: Mercenario

Rinforzi: 1 Mercenario e 1 Balestriere



Le sale interne

Dovrete ora attraversare le sale interne pattugliate dagli sgherri del traditore. Il vostro compito è quello di cercare il passaggio segreto che conduce ai sotterranei del castello. Non rischiate inutilmente la vita negli scontri con le guardie, ma cercate la via più breve per le segrete del maniero.

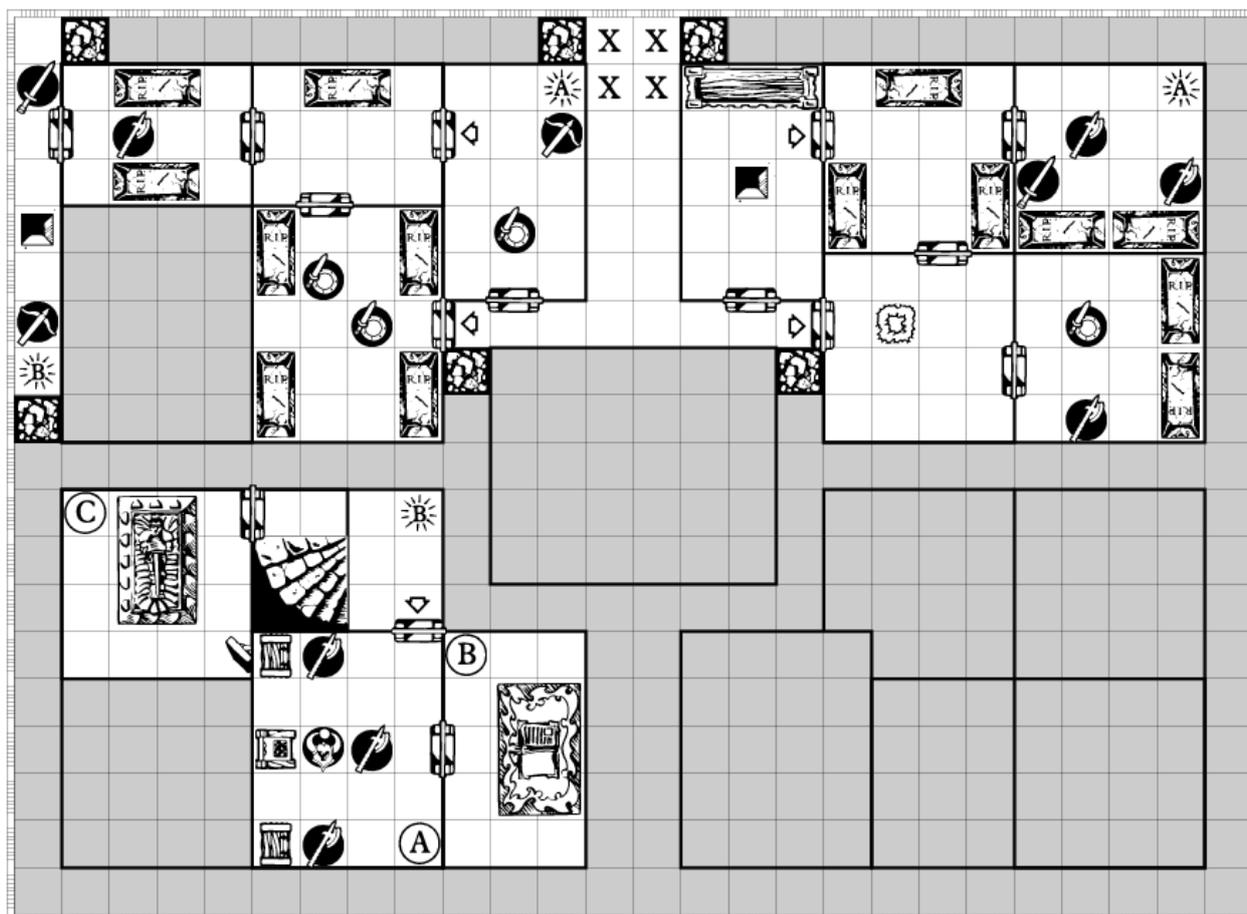


Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono raggiungere la botola. Alcune porte si aprono solamente nella direzione indicata dalla freccia.

- A: Lo scrigno del tesoro di destra contiene 25 monete d'oro, l'altro una Pozione Magica.
- B: La libreria contiene antichi tomi di sapere arcano. Un Eroe in grado di lanciare incantesimi può riprendere in mano uno degli incantesimi che ha già utilizzato e può lanciarlo nuovamente nel prosieguo dell'impresa. Un solo Eroe può recuperare in questo modo un incantesimo.
- C: La botola conduce al livello successivo. Per aprirla è necessario impiegare un'azione, durante la quale l'Eroe (che deve trovarsi nella casella della botola o in una adiacente) non può nemmeno difendersi. Gli Eroi che riescono a entrare nella botola possono fuggire e completano l'impresa, anche se tutti i nemici non sono stati ancora sconfitti.

Mostro Errante: Mercenario

Rinforzi: 1 Mercenario e 1 Balestriere



La Necropoli sotterranea

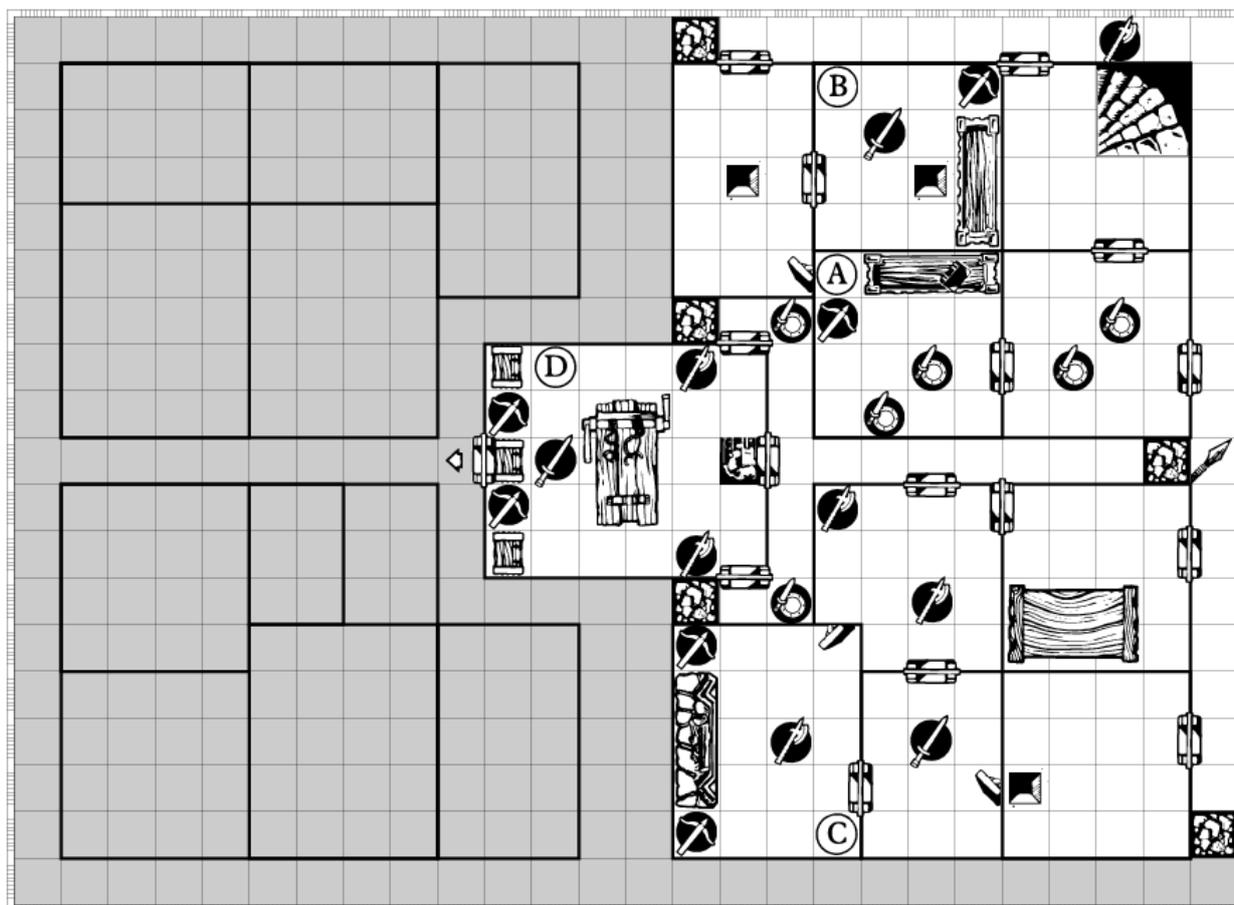
C'è un unico modo per sorprendere la guarnigione ed evitare lo scontro diretto con la milizia del castello. Dovrete attraversare le catacombe, ove riposano i resti degli avi di Wernderogwel e dove ora si nasconde il suo Mago del Caos, per raggiungere il passaggio segreto che conduce nel cuore del castello.

Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini. Alcune porte si aprono solamente nella direzione indicata dalla freccia. Gli Eroi che attraversano il teletrasporto vengono spostati nella stanza corrispondente. Il teletrasporto funziona in entrambi i sensi e può essere usato anche per tornare indietro.



- A: In questa stanza c'è un Mago della Guerra. All'interno degli scrigni del tesoro ci sono rispettivamente il Pendente del Fulgore (vedi la carta in allegato) e una Pozione Magica.
- B: Esaminando il bancone del mago, è possibile trovare il grimorio del Mago della Guerra, in cui sono vergati gli Incantesimi della Guerra, che il Mago (e solo lui) potrà utilizzare a partire dalla prossima impresa, se lo desidera, scegliendoli al posto di un altro gruppo di incantesimi. L'incantesimo Immolazione Eroica non è disponibile per gli Eroi, ma solo per il Mago della Guerra. Le carte degli Incantesimi della Guerra sono riportate negli allegati.
- C: La tomba nella stanza è quella del capostipite dei Wernderogwel. Il ricco corredo funerario con cui l'antico guerriero è stato sepolto ha un valore complessivo di 275 monete d'oro.

Mostro Errante: Alabardiere
Rinforzi: 2 Balestrieri



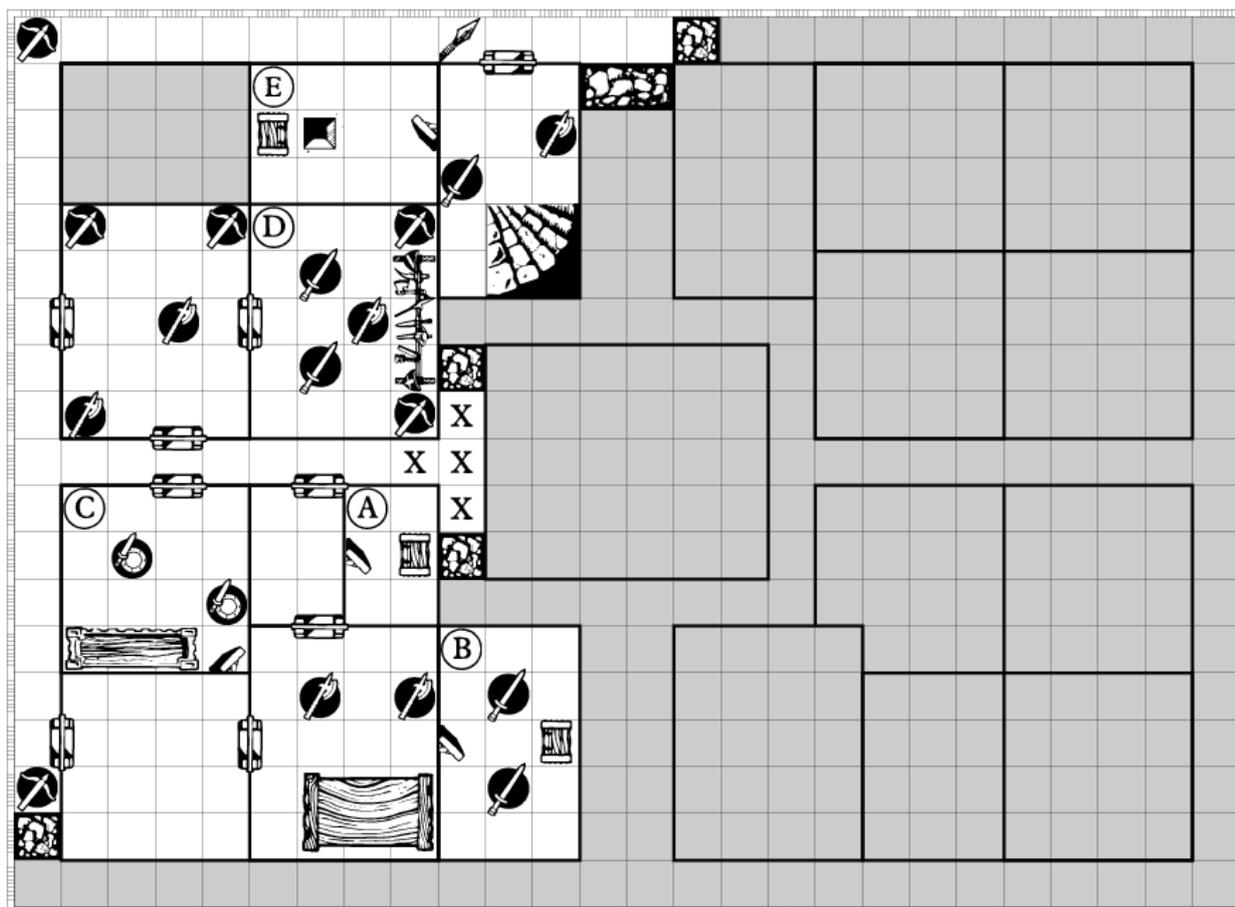
Le stanze della guarnigione

Miei Eroi, ora che siete penetrati nelle sale che ospitano la guarnigione mercenaria al soldo del rinnegato, il vostro compito è quello di uccidere il capo dei soldati di ventura, un veterano di mille battaglie noto per la sua ferocia e per le sue cicatrici, che gli hanno valso il soprannome di Sfregiato.

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono uccidere lo Sfregiato, per poi uscire dalla porta indicata dalla freccia.

- A: Tra i volumi della libreria è celata una Pozione Magica.
- B: All'interno dell'armadio si trovano 75 monete d'oro e una Pozione Magica.
- C: Dietro a una pietra mobile all'interno del camino sono nascoste 60 monete d'oro.
- D: Il Maestro di Spada in questa stanza è lo Sfregiato, capo dei mercenari nonché luogotenente del Leone Rinnegato, che ha le seguenti caratteristiche: Movimento 6 caselle, Attacco 4 dadi, Difesa 4 dadi, Corpo 4, Mente 4. Lo Sfregiato si difende assorbendo il danno sia con gli scudi neri che con quelli bianchi. Negli scrigni del tesoro ci sono rispettivamente 50 monete d'oro, una Pozione Magica e i Guanti dell'Orso (vedi la carta in allegato). Solo dopo avere ucciso lo Sfregiato sarà possibile completare l'impresa attraversando la porta indicata dalla freccia.

Mostro Errante: Alabardiere
Rinforzi: 1 Mercenario e 1 Balestriere



L' armeria della fortezza

Siete ormai giunti a un passo dalla vostra meta. Non vi resta che attraversare l' armeria della fortezza, dove sono custodite potenti armi incantate che vi saranno di aiuto nella vostra missione. Ma attenti, perché i mercenari rimasti vorranno vendicare l' uccisione del loro capo.

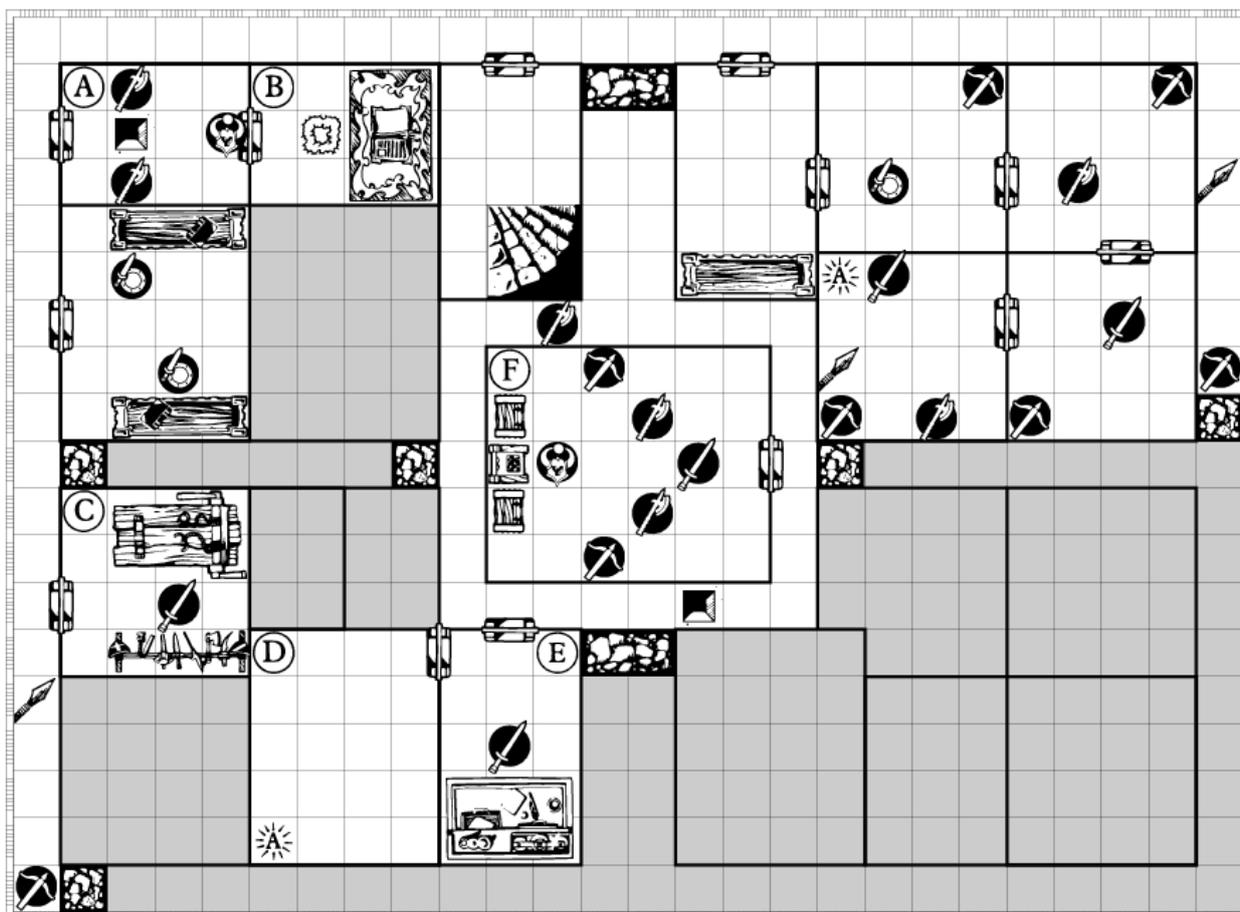


Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: Lo scrigno del tesoro cela 40 monete d'oro e una Pozione Magica.
- B: Lo scrigno del tesoro nasconde il Mazzafrusto Sacro (vedi la carta in allegato).
- C: Nell'armadio si trova, tra le cianfrusaglie, una Pozione Magica.
- D: Sulla rastrelliera si trova il Pavese del Fulmine (vedi la carta in allegato).
- E: Persino il Leone Rinnegato ignora l'esistenza di questa camera segreta, dato che non risulta in alcuna mappa della fortezza. Per questo motivo nessuno è entrato qui dentro per molti secoli, al punto tale che la sala è permeata di un gas, inodore e incolore, potenzialmente letale. All'inizio del proprio turno, ogni Eroe nella stanza deve lanciare un dado da combattimento: se esce un teschio, perde 1 Punto Corpo. All'interno dello scrigno è custodito un prezioso e potente artefatto, la Spada Vampira (vedi la carta in allegato). Lo scrigno è chiuso e per aprirlo occorre ottenere un scudo nero lanciando 1 dado da combattimento. Soltanto un Eroe può tentare di aprire lo scrigno durante un turno.

Mostro Errante: Alabardiere

Rinforzi: 1 Mercenario e 1 Balestriere



Scontro finale!

È giunta l'ora di affrontare il Leone Rinnegato in un duello all'ultimo sangue. Corrotto dalle lusinghe del Chaos, il malvagio cavaliere ha eretto nel suo maniero un tempio blasfemo, che dovrete attraversare per giungere alla sala del trono, protetta da innumerevoli guardie scelte.

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono sconfiggere il rinnegato. Gli Eroi che attraversano il teletrasporto vengono spostati nella stanza corrispondente. Il teletrasporto funziona in entrambi i sensi e può essere usato anche per tornare indietro.



- A: In questa stanza c'è un Mago della Guerra.
- B: Sul bancone del mago c'è una Pergamena Paralizzante (vedi la carta in allegato).
- C: Appesa alla rastrelliera porta armi c'è la Daga Stillasangue (vedi la carta in allegato).
- D: Questa stanza è il Tempio del Chaos (vedi la tessera in allegato, con le regole speciali).
- E: Sulla scrivania dell'alchimista c'è una Pozione Magica
- F: Questa stanza è la Sala del Trono (vedi la tessera in allegato). Ogni scrigno del tesoro contiene 300 monete d'oro. Una volta ucciso il Leone Rinnegato, gli Eroi avranno completato con successo la campagna di imprese. Complimenti!

Mostro Errante: Alabardiere

Rinforzi: 1 Balestriere e 1 Alabardiere

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



Cavaliere del Martello



Tu sei il Cavaliere del Martello, coraggioso e nobile, hai giurato di difendere i deboli e lottare contro le forze del Caos.

Attacco

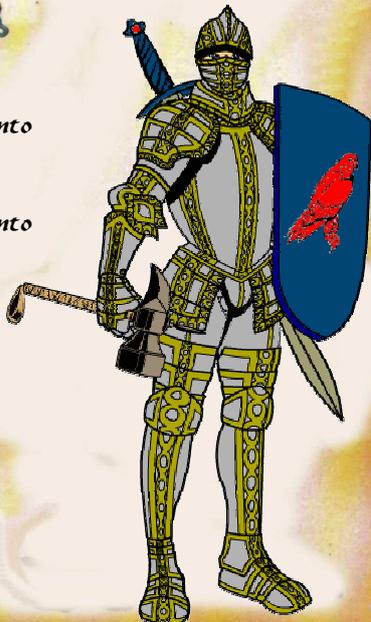
tira 2 dadi da combattimento

Difesa

tira 2 dadi da combattimento

Movimento

tira 2 dadi normali



Mente 3
Corpo 7

PIEGARE ED
INCOLLARE



CAVALIERE
DEL MARTELLO

Martello da Guerra



Il Cavaliere del Martello inizia il gioco con un Martello da Guerra, che permette di tirare 3 dadi da combattimento in Attacco.

Non può essere usato dal Mago e dall'Elfo.

ARMA





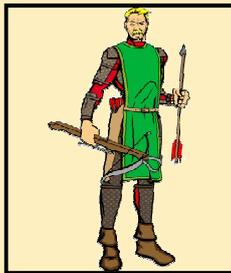
Mercenario



Movimento 8 caselle
 Attacco 2 dadi
 Difesa 2 dadi
 Corpo 2
 Mente 3



Balestriere

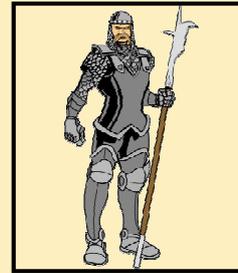


Movimento 10 caselle
 Attacco 3 dadi
 Difesa 2 dadi
 Corpo 2
 Mente 3

Attacco a distanza



Alabardiere

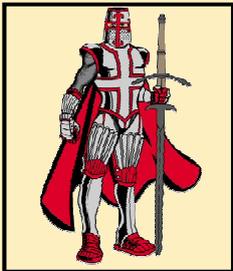


Movimento 6 caselle
 Attacco 3 dadi
 Difesa 3 dadi
 Corpo 2
 Mente 3

Attacco in diagonale



Maestro di Spada



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

Colpo mortale



Mago della Guerra



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

Incantesimi della Guerra



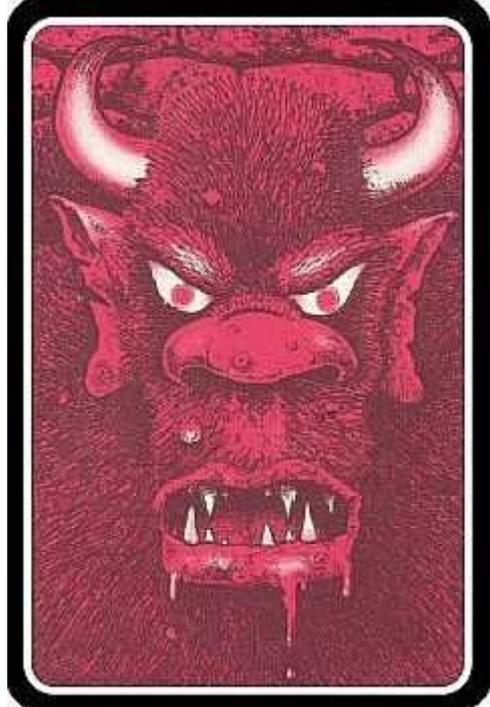
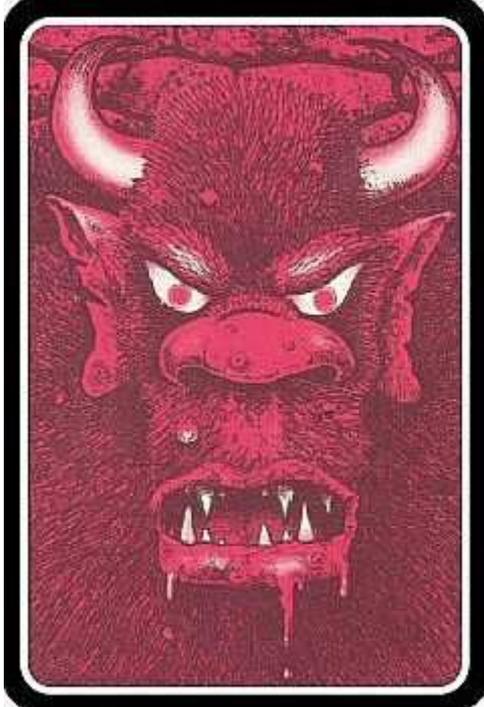
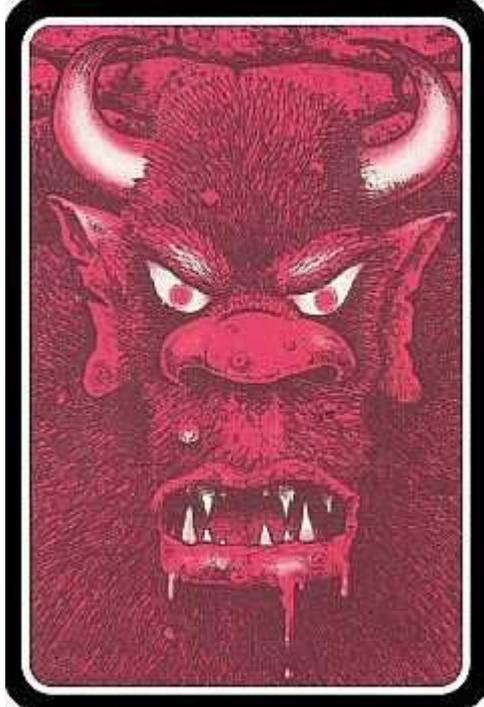
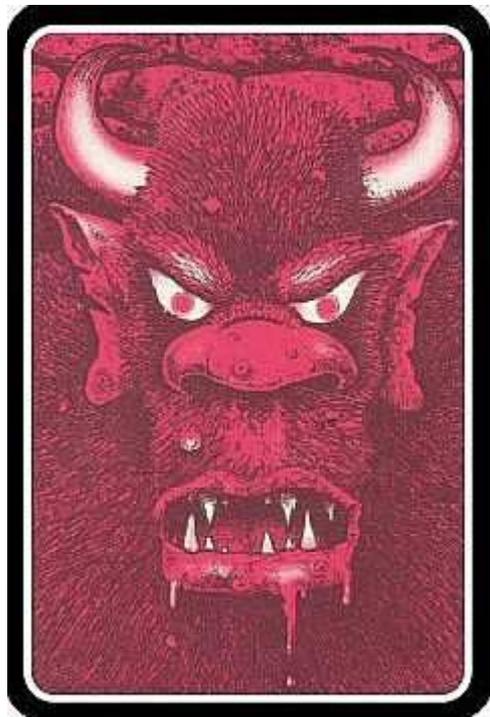
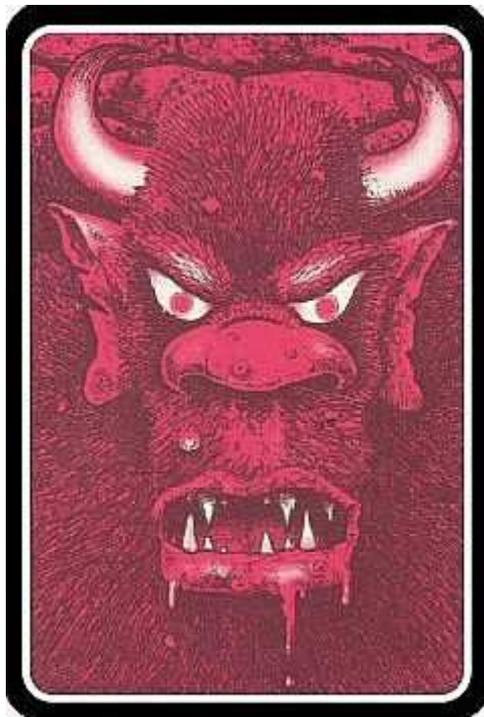
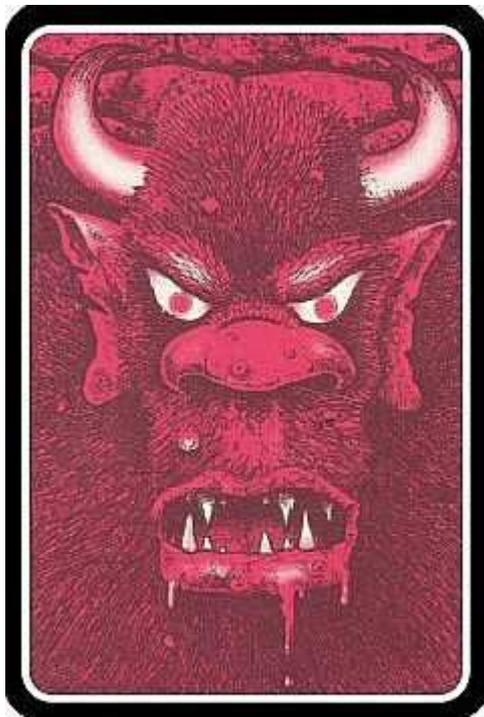
Leone Rinnegato



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

Attacco con lo scudo
 Difesa migliorata
 Elmo Cornuto del Caos





Immolazione Eroica



Permette al Mago della Guerra di immolarsi in un'esplosione di fiamme per infliggere 4 Punti Corpo di danno a sé stesso e a tutti coloro, amici o nemici, che si trovano nelle caselle adiacenti. Ogni vittima lancia 4 dadi da combattimento e per ogni scudo bianco ottenuto il danno subito viene ridotto di un punto. Questo incantesimo è riservato esclusivamente ai Maghi della Guerra e non può essere lanciato

Impeto



Questo incantesimo permette al lanciatore di effettuare due attacchi invece di uno solo nel suo prossimo turno. Gli effetti della magia svaniscono se il lanciatore non li sfrutta durante il suo prossimo turno.

Ira Funesta



Questo incantesimo suscita un'ira furente nel lanciatore che dovrà, quando sferrerà il prossimo colpo, lanciare il doppio dei normali dadi da combattimento in Attacco.

Pioggia di Pietre



Questo incantesimo colpisce un bersaglio entro la linea di vista del lanciatore con una pioggia di pietre appuntite. Il lanciatore tira 2 dadi da combattimento e infligge alla vittima 1 Punto Corpo di danno per ogni teschio ottenuto.



Ascia del Caos



Ogni volta che utilizzi l'Ascia del Caos in combattimento, lancia 1 dado normale per vedere quanti dadi da combattimento in Attacco ottieni per il resto del turno:

- 1-2) 2 dadi da combattimento
- 3-5) 3 dadi da combattimento
- 6) 4 dadi da combattimento

Non può essere usata dal Mago.

ARMA

Daga Stillasangue



Questo pugnale a lama ricurva è incantato in maniera tale da permetterti di tirare 2 dadi da combattimento in Attacco. Se nel turno precedente hai danneggiato un nemico usando la Daga Stillasangue, in questo turno devi tirare 3 dadi da combattimento in Attacco.

ARMA

Guanti dell'Orso



Questi guanti magici ti permettono di aggiungere 1 dado da combattimento in Attacco mentre li indossi, indipendentemente dall'arma che stai utilizzando.

Mazzafrusto Sacro



Il Mazzafrusto Sacro ti permette di tirare 2 dadi da combattimento in Attacco OPPURE 4 dadi da combattimento in Attacco contro i nonmorti.

Non può essere usato dal Mago.

ARMA

Pavese del Fulmine



Questo scudo magico ti fa ottenere 1 dado da combattimento in più in Difesa. Una volta per impresa, ti permette, invece di effettuare un attacco, di scagliare un fulmine contro un bersaglio entro la linea di vista. La vittima deve saltare il suo prossimo turno. Non può essere usato dal Mago o dall'Elfo.

CORAZZA

Pendente del Fulgore



Una volta per impresa, permette a chi lo indossa di far avvampare di fiamme un bersaglio entro la linea di vista, invece di effettuare un attacco. La vittima subisce 2 Punti Corpo di danno, ma ha diritto a lanciare 2 dadi da combattimento e può ridurre il danno subito di 1 Punto Corpo per ogni scudo (bianco o nero) ottenuto.

Pergamena Paralizzante



Puoi leggere la Pergamena invece di sferrare un attacco. Un bersaglio entro la linea di vista rimane paralizzato e deve saltare il suo prossimo turno.

La Pergamena va scartata dopo essere stata letta e può essere utilizzata solo dal Mago e dall'Elfo (o dagli Eroi in grado di lanciare incantesimi).

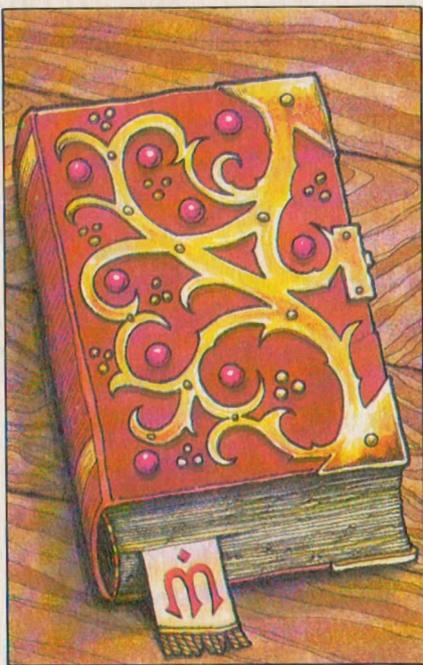
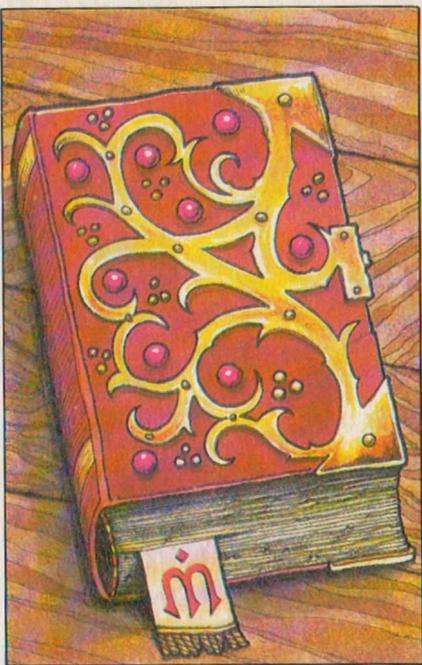
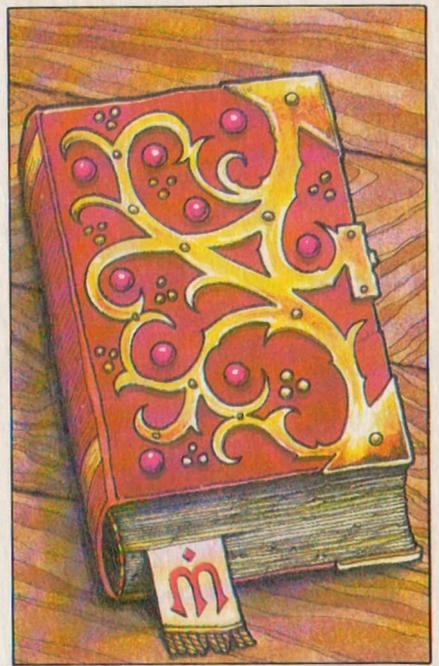
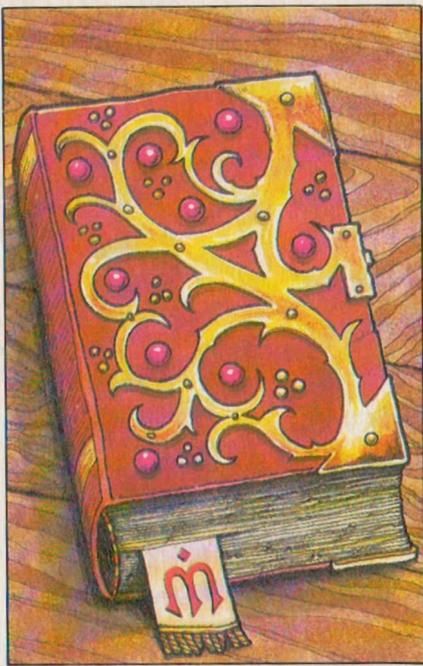
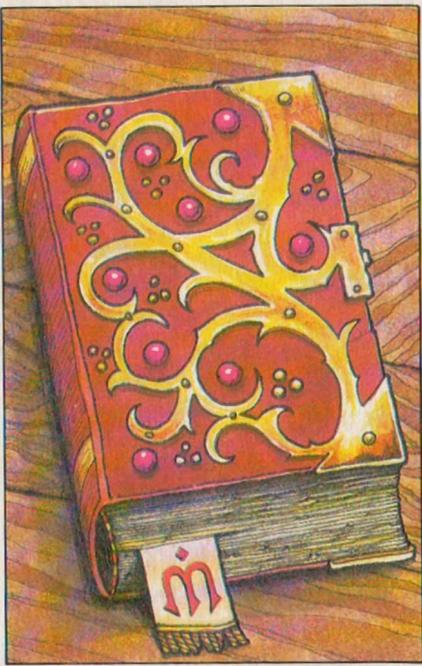
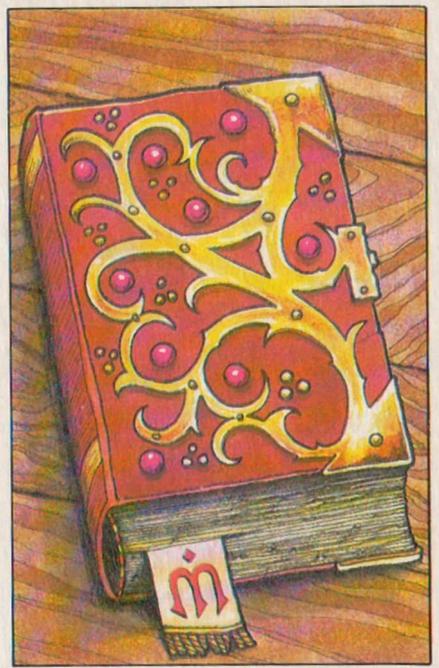
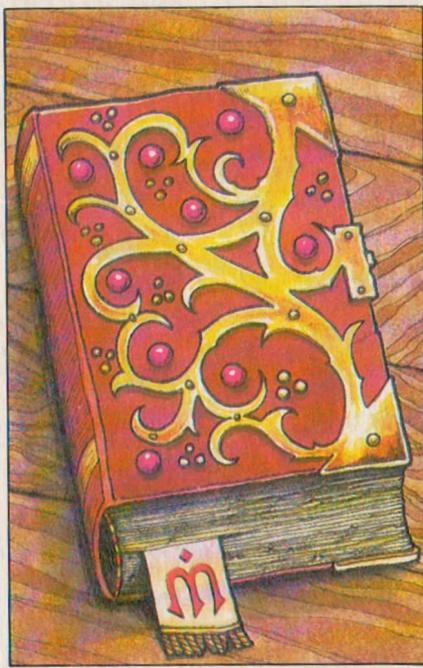
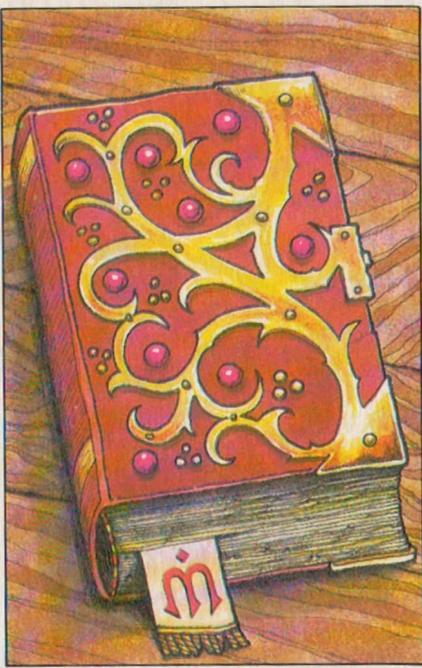
Spada Vampira



La Spada Vampira ti permette di tirare 2 dadi da combattimento in Attacco. Ogni punto di danno inflitto alla vittima, eccetto quelli causati ai nonmorti, guarisce 1 Punto Corpo a chi impugna l'arma.

Non può essere usata dal Mago.

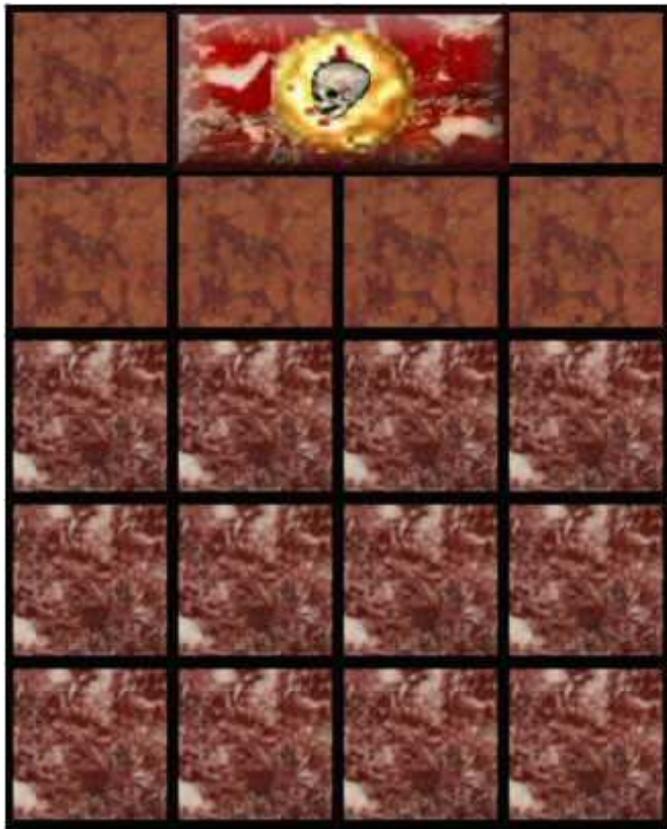
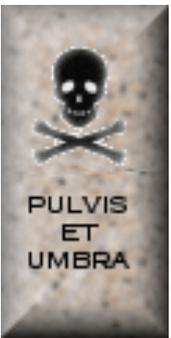
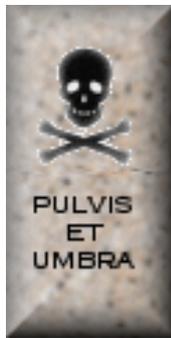
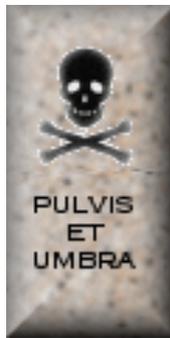
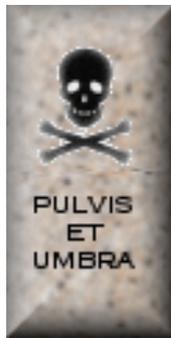
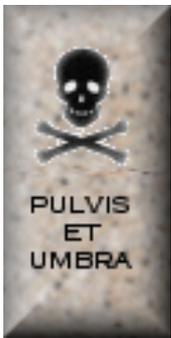
ARMA



PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE
							
							
MERCENARIO	MERCENARIO	MERCENARIO	MERCENARIO	MERCENARIO	MERCENARIO	MAGO DELLA GUERRA	IL LEONE RINNEGATO

PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE
							
							
BALESTRIERE	BALESTRIERE	BALESTRIERE	BALESTRIERE	BALESTRIERE	BALESTRIERE	MAESTRO DI SPADA	MAESTRO DI SPADA

PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE	PIEGARE ED INCOLLARE
							
							
ALABARDIERE	ALABARDIERE	ALABARDIERE	ALABARDIERE	ALABARDIERE	ALABARDIERE	MAESTRO DI SPADA	MAESTRO DI SPADA



*Tempio del Caos (Regola Speciale):
Quando tutti gli Eroi sono all'interno del tempio, le porte si chiudono magicamente e dall'altare si sprigiona un denso fumo rossastro e maleodorante, da cui si materializza un Demone per ogni Eroe. Ogni mostro sferra un attacco contro un differente Eroe lanciando 8 dadi da combattimento, prima di scomparire nel nulla. Gli Eroi possono difendersi normalmente lanciando i propri dadi da combattimento in Difesa. Solo dopo che i Demoni sono svaniti sarà possibile riaprire le porte del tempio.*

Sala del Trono

