

HERO QUEST

L'Artiglio del Demone

di Gianmatteo Tonci



CHIMERA E

L'Artiglio del Demone

Una campagna di imprese epiche per



Autore:

Gianmatteo Tonci

tosattearp@yahoo.it

Illustrazione di copertina:

© 2008 M. E. Volmar

www.simari.co.uk

www.mevolmar.com

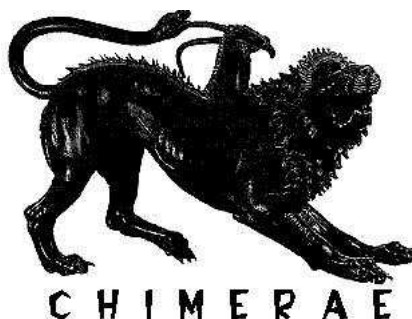
Mappe delle imprese, nuove tessere, carte e segnalini:

Gianmatteo Tonci

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

Copyright © 2013 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHQ9 – 1ª Edizione – Maggio 2013

Siete in piedi nell'austera cattedrale di pietra, avvolti da un silenzio quasi innaturale. Immersi nella semioscurità, in cui le ombre danzano alla luce tremolante delle molte candele accese dai devoti, attendete che gli ultimi fedeli se ne vadano per poter essere ammessi a colloquio col vescovo Tarrek. L'ecclesiastico vi ha mandati a chiamare con urgenza e vi siete precipitati qui, scortati dalle minacciose guardie private vestite di bianco e porpora. Non è facile ignorare la convocazione di uno degli uomini più potenti della città!

Come in una silenziosa processione, vi incamminate in fila indiana su per una angusta scala a chiocciola che conduce ai piani superiori dell'edificio. Arrivate di fronte a una porta di legno socchiusa e una voce profonda e decisa vi invita a entrare. Il salone circolare è illuminato da un grande lampadario di ferro battuto su cui ardono un centinaio di candele. Su uno scranno imbottito, con un alto schienale, è seduto un uomo di mezza età, magrissimo e pallido, abbigliato con una sfarzosa veste color porpora, che vi fissa con due occhi di ghiaietto incastonati in un viso severo.

Con un gesto, il vescovo vi invita ad accomodarvi, quindi inizia a parlare con calma, anche se le sue parole sono gravi. "Vi ringrazio per essere venuti subito, perché non abbiamo molto tempo a disposizione. Persino tra queste mura sacre il Male potrebbe raggiungerci, se tardiamo a contrastarlo." Aggrottando le folte sopracciglia, continua prevenendo ogni vostra domanda. "Tutto è cominciato sei mesi fa, quando alcuni volumi proibiti sono stati trafugati dalla nostra biblioteca. A rubarli è stato un giovane accolito, da poco nominato aiuto bibliotecario."

Una ruga profonda solca la fronte del vescovo, che continua. "Dopo molte ricerche, siamo riusciti a trovare le tracce del ladro. Senza dubbio un adoratore dei demoni, che si è infiltrato nel nostro sacro ordine." La voce dell'uomo cala ancora di tono, divenendo un rauco sussurro. "Con i tomi rubati, antichi testi proibiti di demonologia e magia nera, la sua setta è stata in grado di evocare un maligno demone. Ben presto egli scaglierà la sua furia sulla popolazione innocente e ignara del pericolo, e di fronte a lui gli altari si macchieranno del sangue di innumerevoli innocenti sacrificati."

Prosegue gravemente. "Il vostro compito è di recarvi nella roccaforte della setta, sconfiggere i membri del culto e recuperare i volumi, perché siano riposti nuovamente al sicuro. E ovviamente dovete sbarazzarvi del demone. Con voi invieremo un nostro devoto seguace, un Paladino che ha dedicato l'esistenza a estirpare il Male in tutte le sue forme." Un austero guerriero in armatura viene introdotto nella stanza, e vi si presenta con fare austero. Senza troppi convenevoli, uscite dalla cattedrale e vi avviate nella notte, diretti verso il nascondiglio dei vostri nemici.

Regole particolari di gioco

Quella che state leggendo è una campagna per HeroQuest, formata da sette imprese collegate tra loro e da giocarsi nell'ordine cronologico presentato, che catapulteranno gli Eroi nel covo di una setta dedicata al Male, i cui seguaci hanno evocato un terribile demone. Incaricati da un vescovo della Vera Fede e accompagnati da un Paladino, un guerriero abile sia nel combattimento che capace di compiere veri e propri miracoli.

Le imprese in questo libro sono riservate agli Eroi di qualsiasi esperienza, che abbiano completato con successo almeno un paio delle 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 dei Miracoli, 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 di eliminare il Male dalle oscure sale del covo della setta demoniaca...

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 del Male e il loro coraggio resistere al terrore suscitato da... L'Artiglio del Demone!

Il Paladino

Il Paladino è un nuovo Eroe appositamente studiato per questa avventura. È un nobile e coraggioso cavaliere, devoto seguace della Vera Fede, che ha giurato di dedicare la propria esistenza a lottare contro il Male, estirpandolo dovunque e in qualsiasi forma si presenti. Oltre a essere un guerriero addestrato al combattimento, le divinità a cui è consacrato gli garantiscono la propria benevolenza, che si manifesta nella sua capacità di operare dei miracoli.

Attacco:	2 dadi da combattimento	Mente:	4
Difesa:	3 dadi da combattimento	Corpo:	6
Movimento:	2 dadi normali		

Regole speciali:

1. Il Paladino è in grado di operare dei miracoli, come descritto al paragrafo relativo.

I miracoli della Vera Fede

Il Paladino è in grado di operare miracoli in nome della Vera Fede. All'inizio di ogni impresa, mischia le carte del Mazzo dei Miracoli (che trovi in allegato) e mettile a faccia in giù vicino al tabellone. Durante il proprio turno, invece di effettuare una qualsiasi altra azione (eccettuato il movimento, che è sempre consentito), il Paladino può cercare di operare un miracolo.

Tira un numero di dadi da combattimento pari al suo valore attuale di Mente. Se ottiene almeno uno scudo nero, riesce nel suo intento. In questo caso deve pescare la prima carta del Mazzo dei Miracoli, e seguire le istruzioni riportate. Se invece fallisce, non può fare altro per quel turno, a parte muoversi (se non lo ha già fatto in precedenza).

I miracoli sono differenti dalla normale magia degli incantesimi, e gli oggetti che operano in maniera specifica sugli incantesimi (es. aumentandone la potenza, proteggendo dai loro effetti, ecc.) non hanno alcun effetto sui miracoli.

Durante ogni singola impresa, il Paladino può operare un numero massimo di miracoli pari al suo punteggio iniziale di Mente. Fino a che non raggiunge questo limite, può effettuare quanti tentativi desidera.

I seguaci del culto del Male

Il culto demoniaco protagonista di questa avventura è formato da uomini malvagi dall'animo nero, e da altre creature ancora più immonde e mostruose che si aggirano nel covo della setta.



Scheletri

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

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



Zombi

Cadaveri animati magicamente che, a differenza degli Scheletri, posseggono ancora tracce di pelle e muscoli, anche se in avanzato stato di decomposizione. Si muovono lentamente e con difficoltà, portandosi dietro il fetore della tomba.

Attacco:	2 dadi da combattimento	Corpo:	1
Difesa:	3 dadi da combattimento	Mente:	0
Movimento:	5 caselle		



Mummie

Imbalsamate e ben conservate in virtù di antiche e segrete arti occulte, le Mummie sono mosse da un tipo di magia ancora più potente di quella che anima gli Zombi e gli Scheletri. In uno scontro a tu per tu sono quasi sempre invincibili.

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



Ghoul

I Ghoul sono demoni minori, che hanno l'aspetto di esseri umani torvi ed emaciati e si spostano con movimenti rapidi. Hanno il volto di iene e si nutrono di carne umana, divorando sia i cadaveri dei morti che i vivi, di cui bevono anche il sangue.

Attacco:	4 dadi da combattimento	Corpo:	3
Difesa:	4 dadi da combattimento	Mente:	3
Movimento:	8 caselle		

Regole speciali:

I Ghoul sono resistenti alla magia (ma non ai miracoli) e possono ignorare gli effetti degli incantesimi diretti contro di loro se ottengono uno scudo (bianco o nero) lanciando un dado da combattimento.

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



Cultisti

I Cultisti sono uomini corrotti, membri della setta demoniaca, pazzi e fanatici completamente asserviti ai poteri del Male, resi ancor più pericolosi perché possono usare gli Incantesimi del Caos.

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

Regole speciali:

I Cultisti possono lanciare un singolo Incantesimo del Caos, determinato a caso da Morcar lanciando due dadi normali e consultando la lista seguente:

- 2) Evoca Morti Viventi
- 3) Scarica di Fulmini
- 4) Palla di Fuoco

- 5) Turbine Tempestoso
- 6) Paura
- 7) Comando
- 8) Sonno
- 9) Nube del Caos
- 10) Ruggine
- 11) Tempesta di Fuoco
- 12) Evoca Morti Viventi

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



Demone

Evocato dalle formule contenute in antichi tomi proibiti di magia nera, il Demone è una creatura spaventosa, capace di terrorizzare anche il nemico più coraggioso. I suoi artigli possono fare a pezzi un uomo senza difficoltà e la sua pelle innaturale è difficile da ferire con armi e incantesimi.

Attacco:	6 dadi da combattimento	Corpo:	6
Difesa:	4 dadi da combattimento	Mente:	5
Movimento:	8 caselle		

Regole speciali:

Grazie alla sua diabolica pelle innaturale, il Demone si difende assorbendo il danno sia con gli scudi neri che con quelli bianchi, per cui è molto difficile da ferire.

Il Demone è immune alla magia (ma non ai miracoli) e può automaticamente ignorare gli effetti degli incantesimi diretti contro di lui.

La terrificante presenza del Demone incute orrore e panico in tutti coloro che gli stanno intorno. All'inizio di ogni turno, ogni Eroi che si trova nella stessa stanza o corridoio del Demone viene paralizzato dalla paura e non può muoversi, attaccare, difendersi o fare nessuna altra azione, a meno che non ottenga un 6 tirando un numero di dadi normali pari ai suoi Punti Mente.

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

Trappole e trabocchetti

Le stanze segrete dei sotterranei del culto blasfemo sono sorvegliate non solo dai cultisti con i loro servitori nonmorti, 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 ad Ascia: Quando la trappola viene attivata, una gigantesca e affilatissima lama sbuca 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 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:

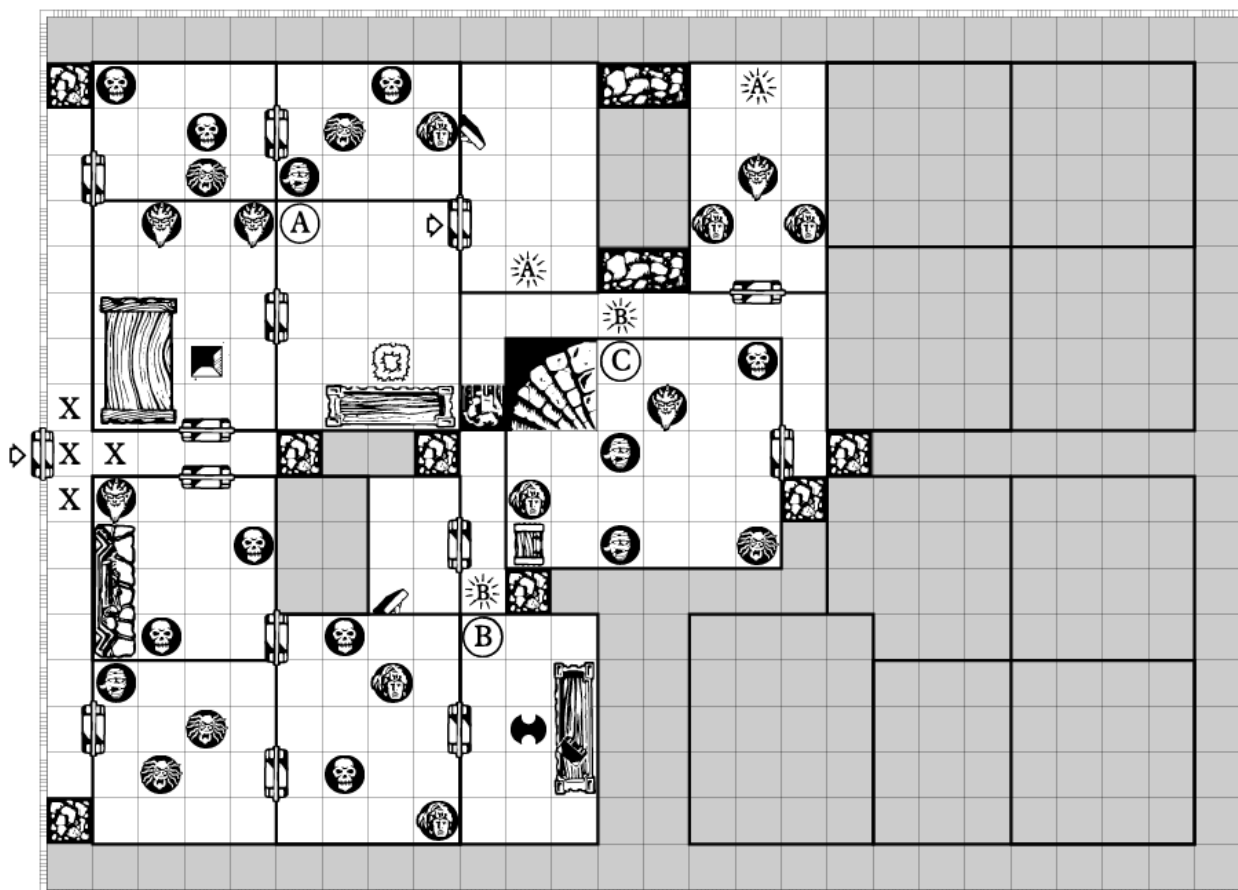
- 1) **Pozione di Rapidità:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, al tuo prossimo turno, dovrai lanciare un numero di dadi normali doppio rispetto al normale per il tuo movimento.
- 2) **Pozione del Recupero:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, la prossima volta che lanci 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 covo dei cultisti

La vostra missione è quella di penetrare nelle stanze sotterranee in cui si annidano i perversi adoratori del male. Il covo è protetto dai fanatici Cultisti e da altri esseri ben più terribili: i nonmorti rianimati dalla magia nera. Dovete trovare le scale che conducono ai livelli inferiori del nascondiglio.

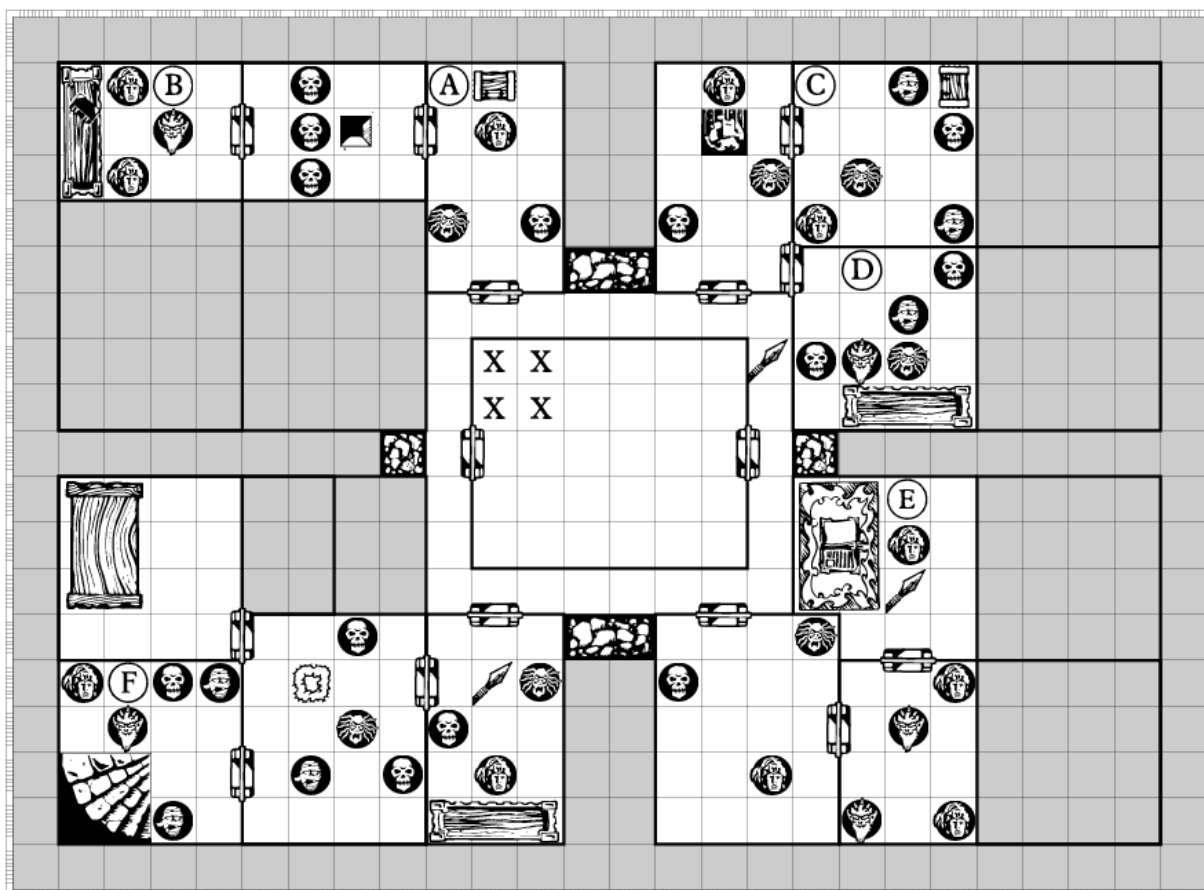


Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

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: Nell'armadio è nascosta una Pozione Magica.
La porta indicata dalla freccia è falsa e non può essere aperta in alcun modo. Quando il primo Eroe tenta di aprirla, viene colpito da un Comando (vedi la carta tra gli Incantesimi del Caos) e deve attaccare i compagni finché non si libera dagli effetti della magia.
- B: Dietro i volumi della libreria sono nascoste 60 monete d'oro.
- C: Nello scrigno ci sono una Pozione Magica e 80 monete d'oro.

Mostro Errante: Zombi
Rinforzi: 2 Scheletri



Le sale segrete

Vi trovate adesso nelle stanze più interne, dove sono celati i segreti del culto demoniaco. Prima di scendere i gradini che portano ai livelli inferiori dovete trovare il grande libro segreto del culto, dove sono descritti i rituali necessari per ricacciare il Demone dagli inferi da cui è stato evocato.

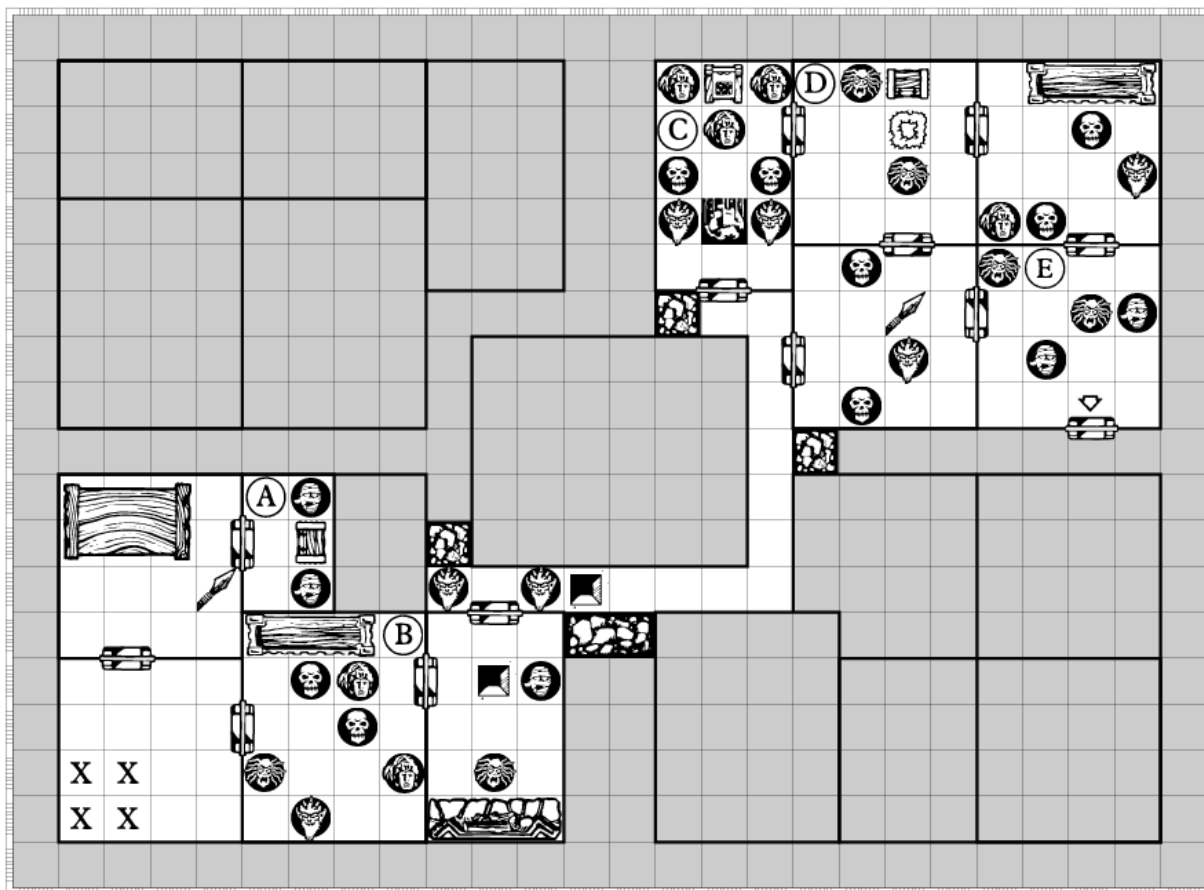


Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: Lo scrigno del tesoro contiene una Pozione Magica.
- B: La libreria contiene antichi tomi di demonologia e magia nera. Se il primo Eroe che la tocca è in grado di lanciare incantesimi, deve scartare la metà (arrotondata per eccesso) della carte degli incantesimi che ha ancora disponibili da lanciare.
- C: Nello scrigno del tesoro ci sono 50 monete d'oro e una Pozione Magica.
- D: Nascosto tra le cianfrusaglie nell'armadio c'è il Pendente Mistico (vedi la carta in allegato).
- E: Sul bancone del mago c'è il grande libro segreto del culto. Gli Eroi non possono completare l'impresa e scendere i gradini finché non lo trovano.
- F: I gradini conducono al livello successivo. Gli Eroi non possono utilizzarli finché non trovano il libro nella stanza E e non sconfiggono tutti i nemici presenti nella stanza.

Mostro Errante: Scheletro

Rinforzi: 1 Mummia



Lo Scettro del Diavolo

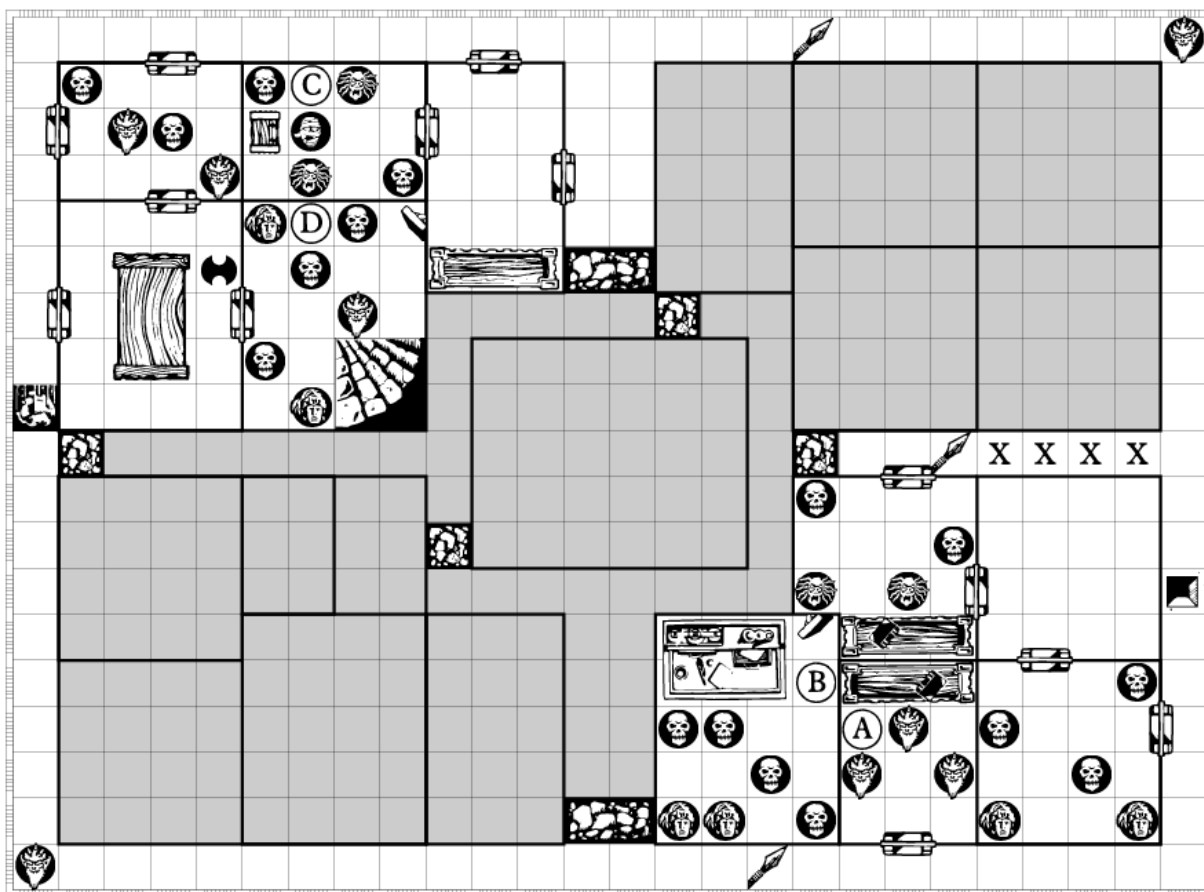
Il primo oggetto che dovete recuperare per poter officiare il rituale che bandirà il Demone negli inferi da cui proviene è lo Scettro del Diavolo, un artefatto che racchiude l'essenza diabolica infusa nell'oro di cui è forgiato. Dopo esservene impadroniti, proseguite attraverso la porta nera.

Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere la porta indicata dalla freccia.

- A: Nello scrigno del tesoro c'è una Pozione Magica.
- B: Sui ripiani dell'armadio c'è una Pozione Magica.
- C: Sul trono è poggiato lo Scettro del Diavolo (vedi la carta in allegato), che può essere recuperato dopo aver ucciso tutti i nemici presenti nella stanza.
- D: Nello scrigno del tesoro ci sono 90 monete d'oro e una Pozione Magica.
- E: La porta nera è indicata dalla freccia. Gli Eroi non possono attraversarla finché non sconfiggono tutti i nemici presenti nella stanza.

Mostro Errante: Mummia

Rinforzi: 1 Scheletro e 1 Zombi



L' Amuleto di Deimos

Il vostro compito è quello di recuperare il famigerato Amuleto di Deimos, un potente artefatto che vi sarà utile nella lotta contro il Demone e i suoi adoratori. I passaggi in cui è custodita questa preziosa reliquia sono protetti da molte trappole, oltre che dai cultisti e dai nonmorti.

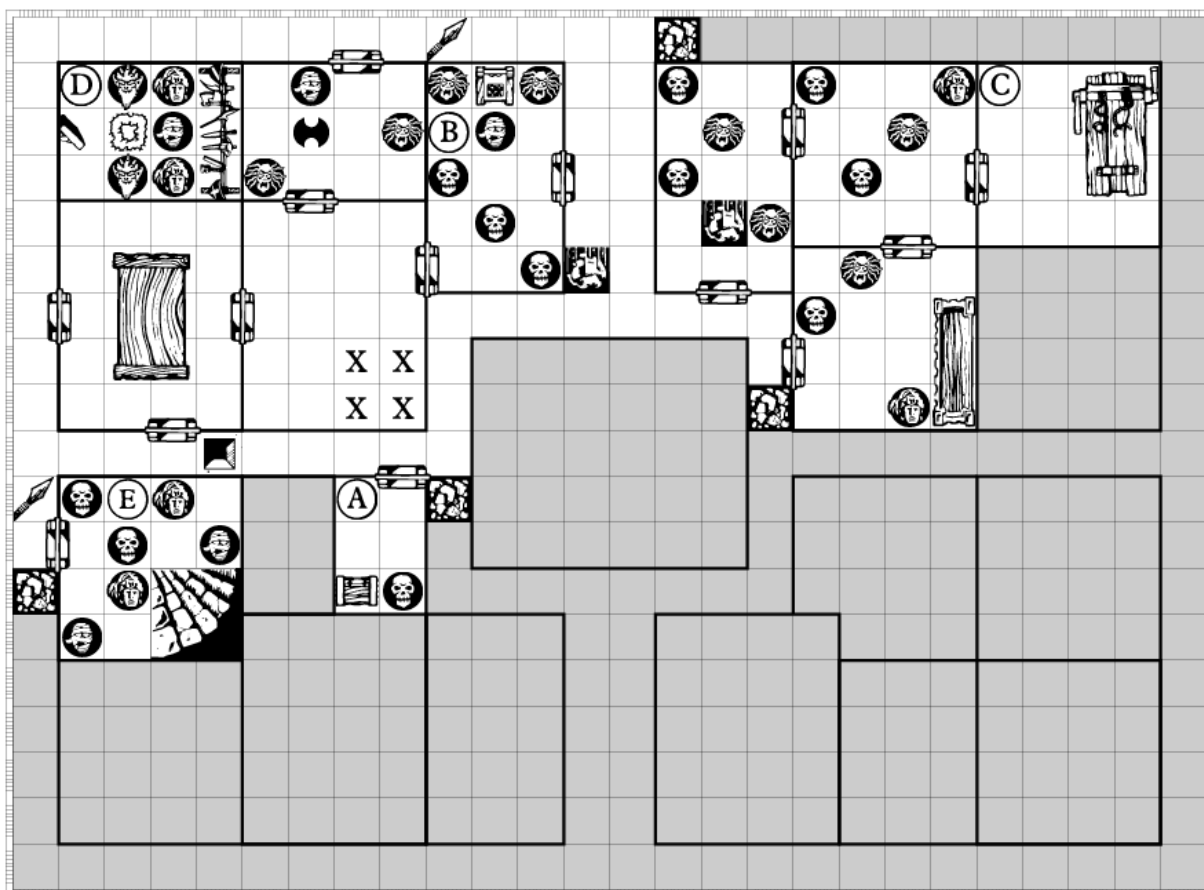
Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: Nella libreria c'è un pannello segreto che nasconde una Pozione Magica.
- B: Sulla scrivania dell'alchimista c'è l'Amuleto di Deimos (vedi la carta in allegato).
- C: Quando il primo Eroe apre lo scrigno del tesoro, viene colpito da una Palla di Fuoco (vedi la carta tra gli Incantesimi del Caos). Questa trappola magica non può essere individuata né disinnescata in alcun modo. All'interno dello scrigno del tesoro ci sono 150 monete d'oro e una Pozione Magica.
- D: Gli Eroi non possono imboccare i gradini finché non sconfiggono tutti i nemici presenti nella stanza.

Mostro Errante: Ghoul

Rinforzi: 2 Cultisti





Morgenstern!

Custodita nell' armeria dei cultisti c'è una magnifica arma, un mazzafrusto che si dice sia dotato di incredibili poteri in combattimento. Dovete impadronirvene a tutti i costi, sconfiggendo i guardiani che lo sorvegliano, prima di avventurarvi verso il prossimo livello del covo.

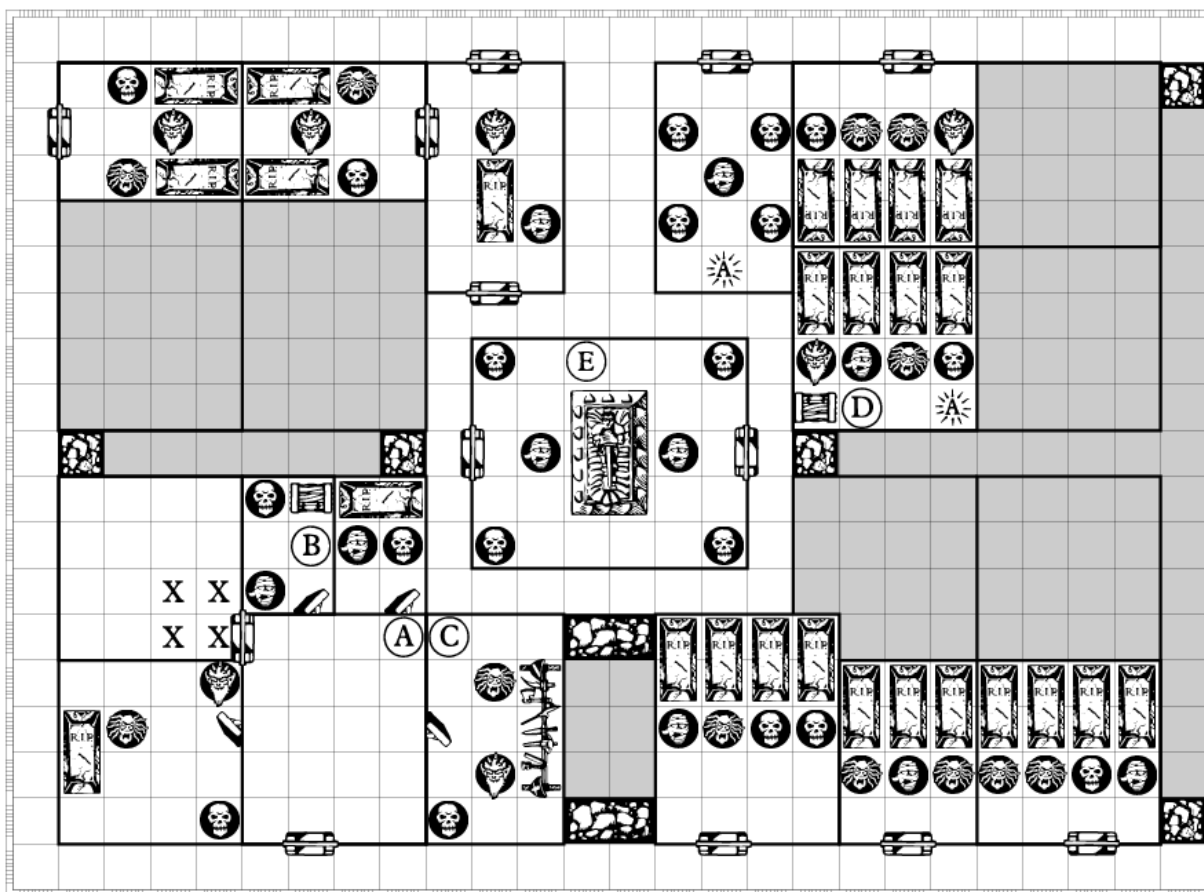


Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: Lo scrigno del tesoro cela la leva che deve essere azionata per aprire il passaggio segreto che dà accesso alla stanza D.
- B: In un pannello segreto del trono sono nascoste 90 monete d'oro e una Pozione Magica.
- C: Sul tavolo di tortura ci sono i resti di una vittima. Se vengono disturbati, uno spettro si leva dal cadavere e si infuria, scatenando una Tempesta di Fuoco nella stanza (vedi la carta tra gli Incantesimi del Caos) prima di svanire per sempre.
- D: La porta di questa stanza può essere aperta solo azionando la leva nascosta nella stanza A. Sulla rastrelliera porta armi si trovano un Bastone, uno Scudo e la Morgenstern (vedi la carta in allegato).
- E: Gli Eroi non possono imboccare i gradini finché non sconfiggono tutti i nemici presenti nella stanza.

Mostro Errante: Zombi

Rinforzi: 1 Scheletro e 1 Zombi



Le Catacombe della Dannazione

Vi apprestate ora ad attraversare le famigerate Catacombe della Dannazione, infestate dai nonmorti e dai Ghouls al servizio della setta. Il vostro scopo è quello di raggiungere la grande tomba che, sola fra le tante altre di questo livello, cela il passaggio verso il cuore nero della roccaforte.

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono raggiungere la tomba centrale.

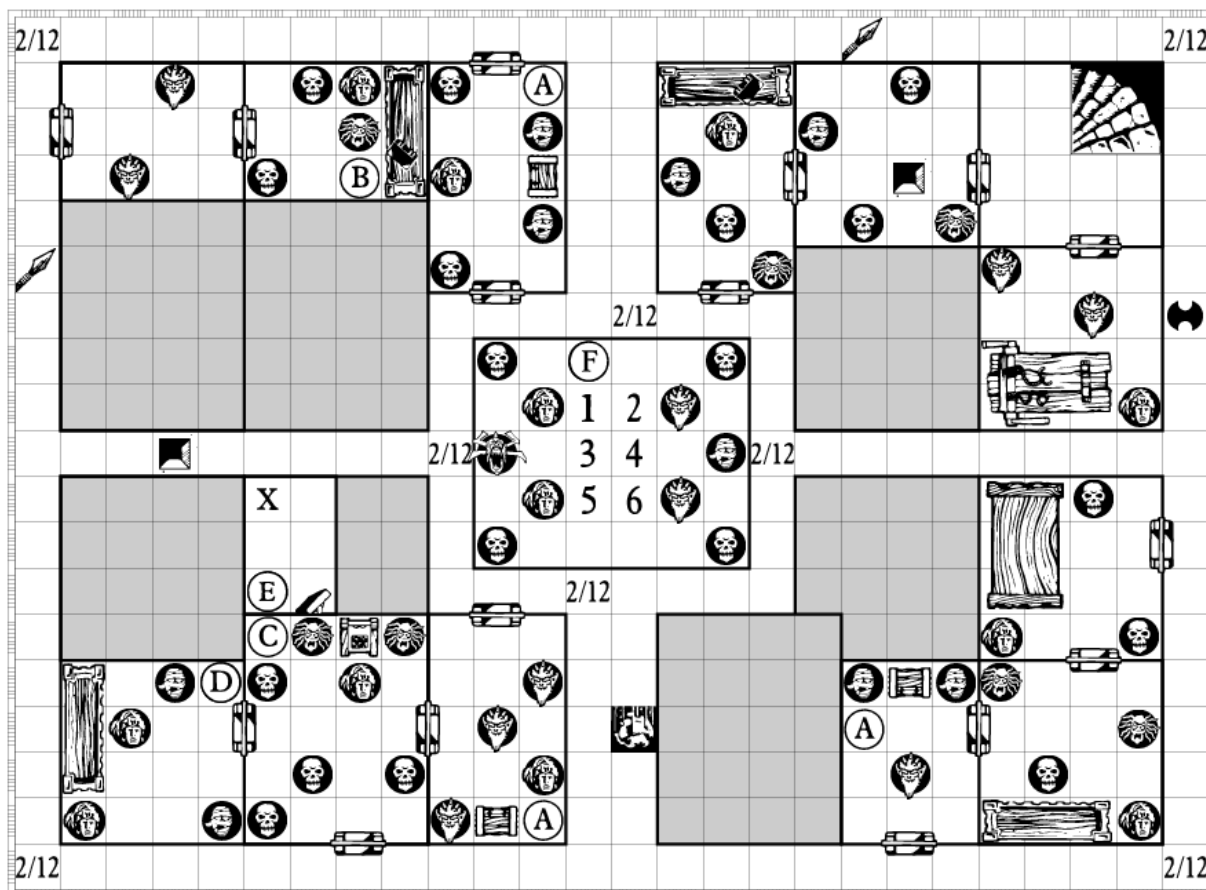
Gli Eroi che attraversano il teletrasporto vengono spostati nella stanza corrispondente. Il teletrasporto funziona in entrambi i sensi e può essere usato anche per tornare indietro.

Il primo Eroe che effettua una ricerca nell'interno di un sarcofago di pietra deve lanciare un dado normale per vedere cosa contiene: **1)** vuoto; **2)** vuoto; **3)** monete d'oro per un valore pari al risultato del lancio di un dado normale; **4)** monete d'oro per un valore pari al risultato del lancio di un dado normale moltiplicato per 10; **5)** una Pozione Magica; **6)** monete d'oro per un valore pari al risultato del lancio di un dado normale moltiplicato per 3, e una Pozione Magica.

- A: Non appena tutti gli Eroi sono nella stanza, si aprono i passaggi segreti e i mostri nascosti escono per attaccare.
- B: Lo scrigno del tesoro contiene 80 monete d'oro.
- C: Sulla rastrelliera porta armi ci sono una Lancia e una Maglia di Ferro.
- D: Nello scrigno del tesoro ci sono 140 monete d'oro e il Cammeo d'Onice (vedi la carta in allegato).
- E: Le due Mummie nella stanza hanno le seguenti statistiche: Movimento: 4 caselle, Attacco: 4 dadi, Difesa: 4 dadi, Corpo: 4, Mente: 0.

Mostro Errante: Mummia

Rinforzi: 1 Mummia



Il Santuario del Male

Siete giunti allo scontro finale e dovete ricacciare il Demone dagli inferi da cui proviene. Per raggiungere il suo rifugio, dovete prima attivare un portale magico, che può essere fatto funzionare con tre gemme magiche sorvegliate dai membri della setta. Ponete fine a questa minaccia una volta per tutte!

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono distruggere il Demone e tutti i mostri nel Santuario del Male per completare l'impresa con successo.

Ogni volta che un Eroe entra in una casella indicata dal simbolo 2/12 deve lanciare due dadi normali. Se ottiene un risultato di 2 o 12, allora deve lanciare un dado da combattimento. Se ottiene un teschio, l'atmosfera malvagia del sotterraneo prende il sopravvento sulla sua mente, viene colpito da un Comando (vedi la carta tra gli Incantesimi del Caos) e deve attaccare i compagni finché non si libera dagli effetti della magia.

- A: Ogni scrigno del tesoro contiene una delle gemme necessarie ad attivare il portale della stanza E e una Pozione Magica.
- B: Tra i volumi della libreria c'è una Pergamena Paralizzante (vedi la carta in allegato).
- C: Il Cultista in questa stanza è il capo della setta, con le seguenti statistiche: Movimento: 10 caselle, Attacco: 4 dadi, Difesa: 5 dadi, Corpo: 4, Mente: 4. Conosce tutti gli Incantesimi del Caos (vedi le carte in allegato) e indossa l'Elmo del Serpente (vedi la carta in allegato), che può essere preso dagli Eroi una volta che il mostro viene ucciso.

- D: Uno scomparto segreto dell'armadio nasconde 220 monete d'oro.
- E: Nella casella segnata con la X va posizionata la tessera del portale magico (che trovi tra gli allegati). È possibile attivare il portale solo riunendo in questa stanza le tre gemme custodite negli scrigni del tesoro delle stanze A. Una volta che il portale è operativo, gli Eroi si trovano immediatamente trasportati per magia nella stanza F.
- F: Per rappresentare questa stanza usa la tessera del Santuario del Male (che trovi tra gli allegati). L'unico modo per arrivare in questa stanza, che è situata in una realtà parallela, è quella di varcare il portale magico della stanza E.
- Ogni Eroe deve lanciare un dado normale e posizionarsi nella casella indicata dal risultato ottenuto. Se la casella è già occupata, può posizionarsi in un'altra casella numerata a sua scelta.
- Quando il Demone inizia il proprio turno all'interno in una delle nove caselle centrali, contrassegnate dal pentacolo sul pavimento, se è ferito ha diritto a lanciare 1 dado da combattimento. Se ottiene un teschio, recupera automaticamente 1 Punto Corpo.
- Una volta che gli Eroi avranno eliminato il Demone e tutti i mostri nel Santuario, si ritroveranno magicamente trasportati fuori dal sotterraneo. La loro impresa è stata portata a termine con successo, complimenti!

Mostro Errante: Cultista

Rinforzi: 1 Cultista e 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. L'immagine di copertina è © 2008 M. E. Volmar ed è utilizzata con il permesso scritto dell'Autore. 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



Paladino



Tu sei il Paladino, nemico giurato del Male in ogni sua forma, abile in battaglia e armato dei miracoli della Vera Fede.

Attacco

tira 2 dadi da combattimento

Difesa

tira 3 dadi da combattimento

Movimento

tira 2 dadi normali

Mente 4
Corpo 6



PIEGARE ED
INCOLLARE



PALADINO

*Il Santuario
del Male*

*Il portale
magico*



Furia dei Giusti



Questo miracolo circonda l'Eroe con un'aura di luce rossa e gli dà diritto di lanciare 2 dadi da combattimento supplementari di Attacco. L'effetto dura per un numero di turni pari al punteggio di Mente dell'Eroe.

Aura Celestiale



Questo miracolo circonda l'Eroe con un'aura di luce scintillante che gli dà diritto di lanciare 2 dadi da combattimento supplementari di Difesa. L'effetto dura per un numero di turni pari al punteggio di Mente dell'Eroe.

Aura di Santità



Questo miracolo circonda l'Eroe con un'aura di luce azzurrina. Tutti i nemici che si trovano nella stessa stanza o nello stesso corridoio dell'Eroe subiscono 1 Punto Corpo di danno, a meno che non ottengano uno scudo nero lanciando il dado da combattimento.

Risanamento Portentoso



Questo miracolo ha effetto sull'Eroe, che deve lanciare un numero di dadi da combattimento pari al suo valore iniziale di Mente. Per ogni scudo bianco ottenuto, recupera 1 Punto Corpo.

Guarigione Miracolosa



Questo miracolo ha effetto sull'Eroe e ne riporta i Punti Corpo al valore iniziale.

Pentiti, Peccatore!



Questo miracolo colpisce un mostro visibile dall'Eroe. La vittima deve lanciare un dado normale e ottenere un risultato uguale o inferiore ai suoi Punti Mente, oppure non può fare niente (nemmeno difendersi dagli attacchi) per un numero di turni pari al punteggio di Mente dell'Eroe. Se il mostro subisce un attacco, gli effetti svaniscono immediatamente.

Folgore Celeste



Questo miracolo ha effetto contro un mostro visibile dall'Eroe. La vittima viene colpita da un fulmine, deve lanciare 3 dadi da combattimento e subisce 1 Punto Corpo di danno per ogni teschio ottenuto.

Bagno di Umiltà

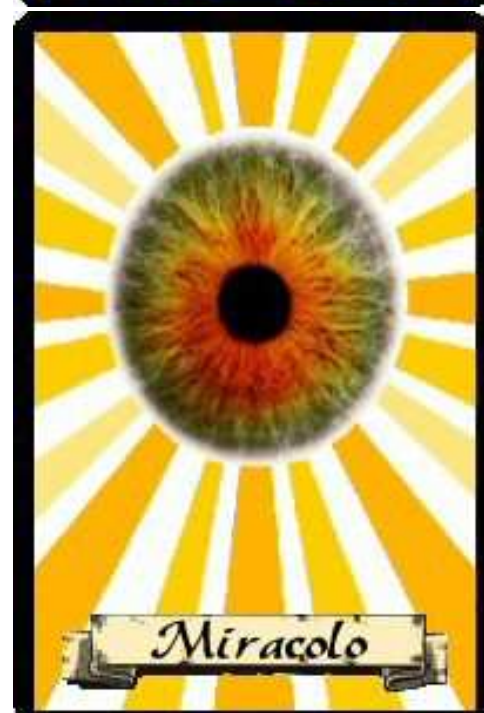
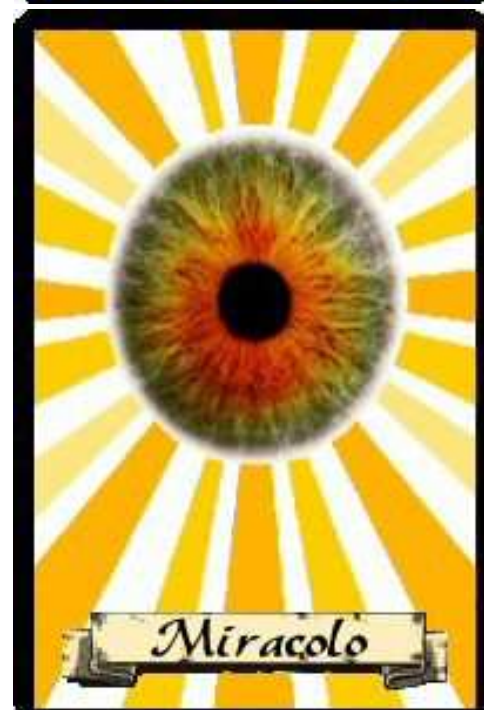
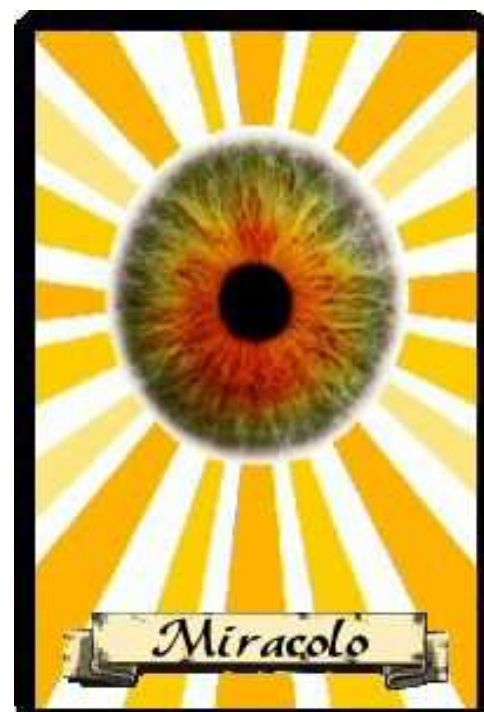


Questo miracolo ha effetto contro un mostro visibile dall'Eroe. La vittima può lanciare soltanto 1 dado da combattimento in Attacco, indipendentemente dal suo valore normale e dalle armi che utilizza. L'effetto dura per un numero di turni pari al punteggio di Mente dell'Eroe.

Luce Purificatrice



Questo miracolo ha effetto contro tutti i morti viventi e i demoni che si trovano nella stessa stanza o nello stesso corridoio dell'Eroe. In ogni turno, le vittime devono lanciare 1 dado da combattimento e subiscono 1 Punto Corpo di danno se ottengono un teschio. L'effetto dura per un numero di turni pari al punteggio di Mente dell'Eroe.





Scheletro



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



Zombi



Movimento 5 caselle
Attacco 2 dadi
Difesa 3 dadi
Corpo 1
Mente 0



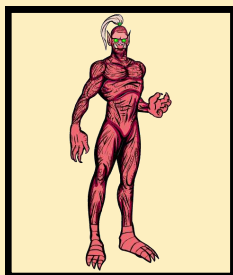
Mummia



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



Ghoul

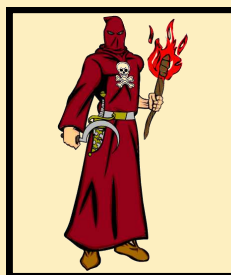


Movimento 8 caselle
Attacco 4 dadi
Difesa 4 dadi
Corpo 3
Mente 3

Resistenza alla magia



Cultista

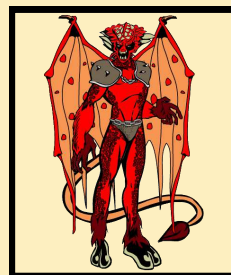


Movimento 10 caselle
Attacco 2 dadi
Difesa 4 dadi
Corpo 2
Mente 4

Incantesimi del Caos



Demone



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

Difesa migliorata
Immunità alla magia
Presenza terrificante





Evoca Morti Viventi



Questo incantesimo evoca un gruppo di nonmorti che aiutano il lanciatore, circondandolo per proteggerlo.

Lancia un dado:

1 o 2 = 4 Scheletri

3 o 4 = 3 Scheletri, 2 Zombi

5 o 6 = 2 Zombi, 2 Mummie



Comando



Questo incantesimo fa cadere un Eroe sotto il controllo di Morcar. Può venire spezzato immediatamente o nei turni seguenti, se l'Eroe ottiene un 6 tirando un numero di dadi normali pari ai suoi Punti Mente. Finché la magia è attiva, durante il suo turno Morcar può utilizzare l'Eroe come se fosse un mostro.

Nube del Caos



Questo incantesimo paralizza tutti gli Eroi che si trovano nella stessa stanza o corridoio. Le vittime non possono muoversi, attaccare o difendersi. Ogni Eroe può liberarsi immediatamente o nei turni seguenti, se ottiene un 6 tirando un numero di dadi normali pari ai suoi Punti Mente.

Palla di Fuoco



Questo incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Eroe. Infligge alla vittima 2 Punti Corpo di danno. L'Eroe deve lanciare due dadi normali. Per ogni risultato di 5 o 6, il danno subito viene ridotto di un punto.

Paura



Questo incantesimo terrorizza un Eroe, riducendo a uno il numero di dadi da combattimento lanciati per attaccare. L'incantesimo può venire spezzato immediatamente o nei turni seguenti, se l'Eroe ottiene un 6 tirando un numero di dadi normali pari ai suoi Punti Mente.

Ruggine



Questo incantesimo logora irrimediabilmente una spada o un elmo di metallo, rendendolo talmente sottile, fragile e usurato al punto da risultare inutilizzabile. Non ha effetto contro gli Artefatti.

Scarica di Fulmini



Questo incantesimo può essere lanciato in direzione orizzontale, verticale o diagonale. La scarica viaggia in linea retta finché non colpisce un muro o una porta chiusa. I fulmini infliggono 2 Punti Corpo di danno a tutti gli Eroi e i mostri che si trovano sul loro percorso.

Sonno



Questo incantesimo fa cadere un Eroe in un sonno profondo. La vittima non può muoversi, attaccare o difendersi. L'incantesimo può venire spezzato immediatamente o nei turni seguenti, se l'Eroe ottiene un 6 tirando un numero di dadi normali pari ai suoi Punti Mente.

Tempesta di Fuoco



Questo incantesimo crea una tempesta di fuoco in una stanza, infliggendo 3 Punti Corpo di danno a tutti gli Eroi e i mostri al suo interno, eccetto il lanciatore. Ogni vittima lancia due dadi normali. Per ogni risultato di 5 o 6, il danno subito viene ridotto di un punto. Non può essere usato nei corridoi.

Turbine Tempestoso



Questo incantesimo crea una piccola tromba d'aria che avvolge un Eroe a scelta del lanciatore. La vittima deve perdere il suo prossimo turno.



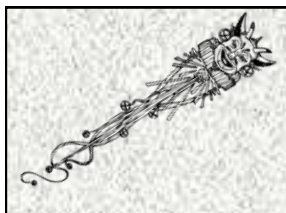
Pendente Mistico



Ogni volta che lanci un incantesimo, tira un dado da combattimento. Se ottieni un teschio nero, non devi scartare la carta della magia e puoi usarla nuovamente durante la stessa impresa.

Non può essere usato dagli Eroi che non lanciano incantesimi.

Scettro del Diavolo



Mentre impugni lo Scettro del Diavolo, hai diritto a lanciare 2 dadi da combattimento supplementari in Difesa contro i nonmorti e i Demoni (inclusi i Ghouls).

Non puoi usarlo se porti uno scudo o utilizzi un'arma a due mani.

Amuleto di Deimos



Mentre indossi l'Amuleto, ogni volta che vieni colpito da un Incantesimo del Caos hai diritto a lanciare un dado da combattimento. Se esce uno scudo bianco, la magia non ha effetto su di te, anche se è ancora efficace contro gli eventuali altri bersagli che colpisce.

Non può essere usato dagli Eroi che lanciano incantesimi.

Morgenstern



La Morgenstern ti permette di tirare 3 dadi da combattimento in Attacco OPPURE 4 dadi da combattimento in Attacco contro i Demoni (inclusi i Ghouls).

Non può essere usata dal Mago.

ARMA

Cammeo d'Onice



Questo medaglione è sbalzato con l'incisione di un guerriero. Mentre lo indossi, una volta per impresa hai diritto a lanciare un dado da combattimento supplementare in Attacco OPPURE 2 dadi da combattimento supplementari in Difesa. Devi dichiarare che vuoi utilizzare il potere del Cammeo d'Onice prima di lanciare i dadi.

Elmo del Serpente



Una volta per impresa, ti permette di sferrare un attacco avvelenato. Devi dichiarare che vuoi usare il potere dell'Elmo del Serpente prima di lanciare i dadi. Per ogni teschio ottenuto con il tuo attacco, causi 2 Punti Corpo di danno al bersaglio.

Il veleno non ha effetto contro i nonmorti.

Pergamena Paralizzante



Puoi leggere la Pergamena invece di sferrare un attacco. Un bersaglio entro la tua linea di vista rimane paralizzato e deve saltare il suo prossimo turno. La Pergamena deve essere scartata dopo che è stata letta.

Può essere usata solo dagli Eroi in grado di lanciare incantesimi.

