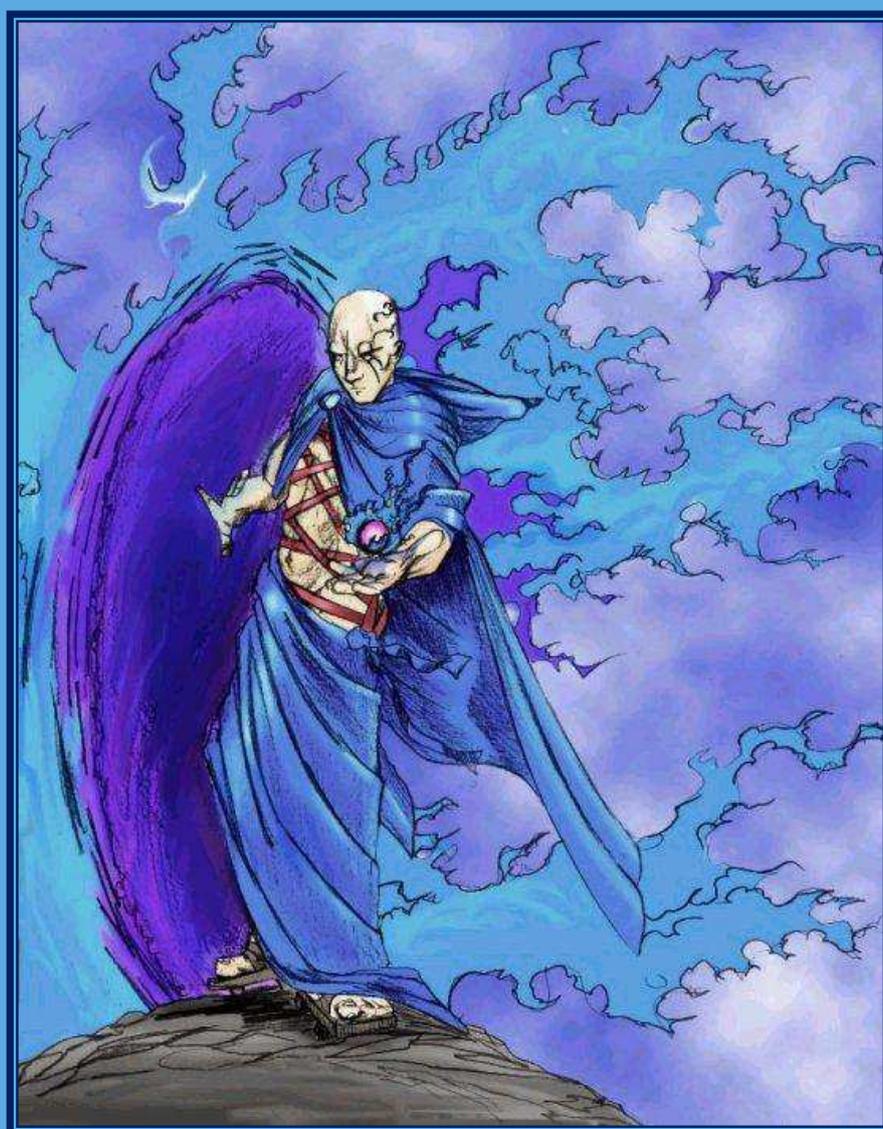


HEROQUEST

Il Maestro delle Illusioni

di Gianmatteo Tonci



CHIMERAE

Il Maestro delle Illusioni

Una campagna di imprese epiche per



Autore:

Gianmatteo Tonci

tosattearp@yahoo.it

Illustrazione di copertina:

Ryan Bourret

<http://www.elfwood.com/~bourret>

Mappe delle imprese, nuove tessere, carte e segnalini:

Gianmatteo Tonci

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

Copyright © 2014 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHQ10 – 1ª Edizione – Marzo 2014

Lo sguardo di Mentor è preoccupato, mentre vi scruta da sotto le folte sopracciglia di un bianco candido. Il suo volto accigliato non vi fa presagire nulla di buono, mentre vi accomodate nel suo studio pieno zeppo di oggetti insoliti e polverosi tomi arcani. Il fuoco crepita nel camino, ma nemmeno le fiamme sembrano riuscire a riscaldare l'atmosfera gelida che vi circonda, e anche la voce del vecchio saggio vi pare più stentata e stridente.

Amici miei, vi ho convocati qui stanotte in gran fretta perché l'ora è grave e grandi rischi incombono su di noi e sull'Impero tutto. Alle propaggini dei territori imperiali una nuova minaccia è sorta, oscura e più subdola che mai. Stavolta non ci sono orde di pelleverde spietati o silenti schiere di nonmorti resuscitati dalla tomba, eppure il tanfo della magia del Chaos è tornato ancora ad appestare la nostra nobile terra.

Da molti mesi, una banda formata dalle creature più svariate sta compiendo razzie, ahimè sempre più audaci e sanguinarie, ai danni delle popolazioni della regione circostante e delle carovane mercantili che sono costrette a passare nella zona. A costo di molti pericoli e sacrifici, le nostre spie sono riuscite a scoprire che c'è un'unica mente diabolica dietro queste infamie, quella di un Mago del Chaos che si fa chiamare il Maestro delle Illusioni.

La sua magia ci è quasi del tutto sconosciuta e, si dice, si basa su incantesimi mai visti prima. Non sono le usuali magie del Chaos che abbiamo affrontato così tante volte, bensì incantesimi più subdoli eppure potentissimi, in grado di ingannare la mente e i sensi delle vittime, confondendole e annebbiandole. Nessuno sa fino a che punto i poteri di questo stregone possano spingersi, per cui è bene che lo affrontiate con grande prudenza.

Attorno a lui, nella sua roccaforte zeppa di segreti e livelli nascosti, ci sono servitori nonmorti, spregevoli pelleverde e corrotti Guerrieri del Chaos. Il vostro compito è quello di penetrare nei domini dello stregone e trovare la via per il suo laboratorio, attraverso cancelli magici e altre protezioni arcane, per poterlo finalmente sconfiggere e porre così fine al suo regno di terrore, oltre che recuperare il suo grimorio di Incantesimi d'Illusione.

Regole particolari di gioco

Quella che state leggendo è una campagna per HeroQuest, formata da sei imprese collegate tra loro e da giocarsi nell'ordine cronologico presentato, che catapulterà gli Eroi nella sinistra roccaforte del Signore delle Illusioni, dove il Mago del Caos capace di utilizzare gli Incantesimi d'Illusione si annida, protetto non soltanto da orde di servitori e subdole trappole, ma anche da ingegnose difese magiche. Al servizio di questo temibile stregone ci sono sia nonmorti rianimati che pelleverde comprati dall'oro, oltre che gli immancabili Guerrieri del Caos corrotti dalle forze oscure.

Le imprese in questo libro sono riservate agli Eroi con poca o media esperienza, che abbiano completato con successo non più di metà 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 pericoli che incontreranno in questa campagna.

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, le carte degli Incantesimi d'Illusione (che saranno disponibili anche per gli Eroi in campagne future), più nuovi artefatti magici. Tutte 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!

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 Stregone. Se qualcuno degli Eroi dovesse morire durante la campagna, consentite al giocatore di sostituirlo con un altro, ma senza permettergli di tenere nessuno degli oggetti e dei pezzi di equipaggiamento, ordinari o magici, che ha raccolto durante le avventure precedenti. Il nuovo Eroe deve ricominciare da zero, mentre cerca fama e fortuna avventurandosi tra le mille insidie che lo attendono nella roccaforte...

Non rimane che augurare buona fortuna ai coraggiosi che tenteranno di cancellare per sempre dalla faccia della terra la minaccia dei razziatori guidati dallo stregone. Possa la loro spada colpire con fermezza, la loro magia sconfiggere i seguaci del Caos e il loro coraggio resistere agli orrori che ha in serbo per loro... Il Maestro delle Illusioni!

Trappole e trabocchetti

La roccaforte sotterranea in cui dimora il Maestro delle Illusioni è protetta non soltanto dai suoi sgherri, 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, lo Stregone dovrà fare riferimento a questa sezione per determinarne gli effetti.

Come sempre, si ricorda allo Stregone che soltanto gli Eroi possono far scattare una trappola e ne subiscono gli effetti. I mostri non azionano trappole, e possono liberamente passare su caselle che contengono trappole nascoste. Tuttavia una volta che una trappola è posta sul tabellone, i mostri dovranno seguire le stesse regole degli Eroi.

Per rappresentare quelle trappole che rimangono sul tabellone dopo essere state attivate, utilizza i tasselli che trovi nella scatola base di HeroQuest.



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.

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 carta 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:

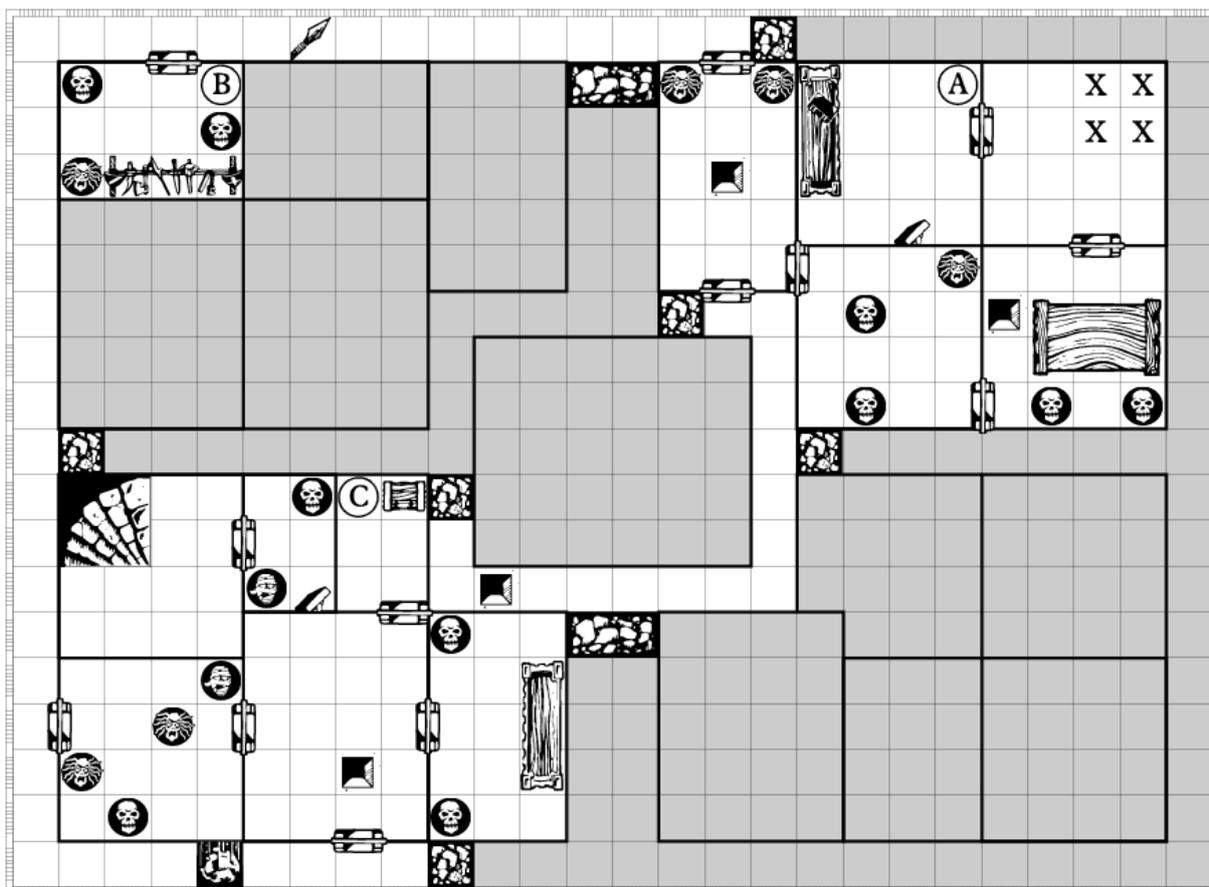
- 1) **Pozione di Rapidità:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, al tuo prossimo turno, dovrai lanciare un numero di dadi normali doppio rispetto al normale per il tuo movimento.
- 2) **Pozione del Recupero:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, la prossima volta che lanci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

Lo Stregone 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, lo Stregone 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, lo Stregone non potrà mettere in campo il suo mostro aggiuntivo finché non avrà una miniatura appropriata a disposizione.



La fortezza dimenticata

Un pericoloso Mago del Caos, specializzato negli Incantesimi d' Illusione, ha riunito un gruppo di scagnozzi in un' antica fortezza abbandonata, che usa come base operativa per lanciare scorribande nella zona. Il vostro compito è di penetrare nella roccaforte e trovare la via per i livelli inferiori.

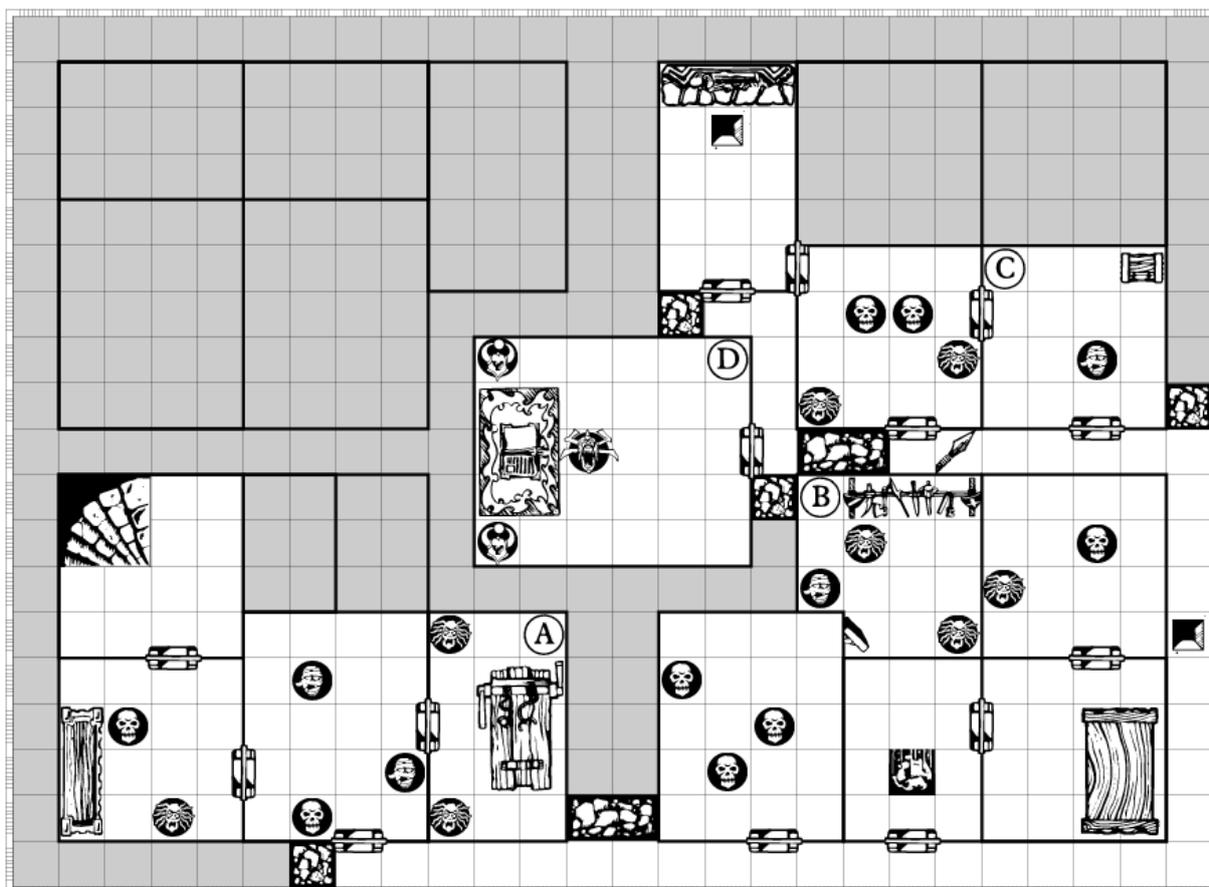


Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: Tra i volumi della libreria è nascosto un sacchetto con 25 monete d'oro.
- B: Sulla rastrelliera porta-armi è appeso uno Scudo.
- C: Nello scrigno del tesoro ci sono 75 monete d'oro e una Pozione Magica.

Mostro Errante: Scheletro

Rinforzi: 2 Scheletri



La Stanza dei Sussurri

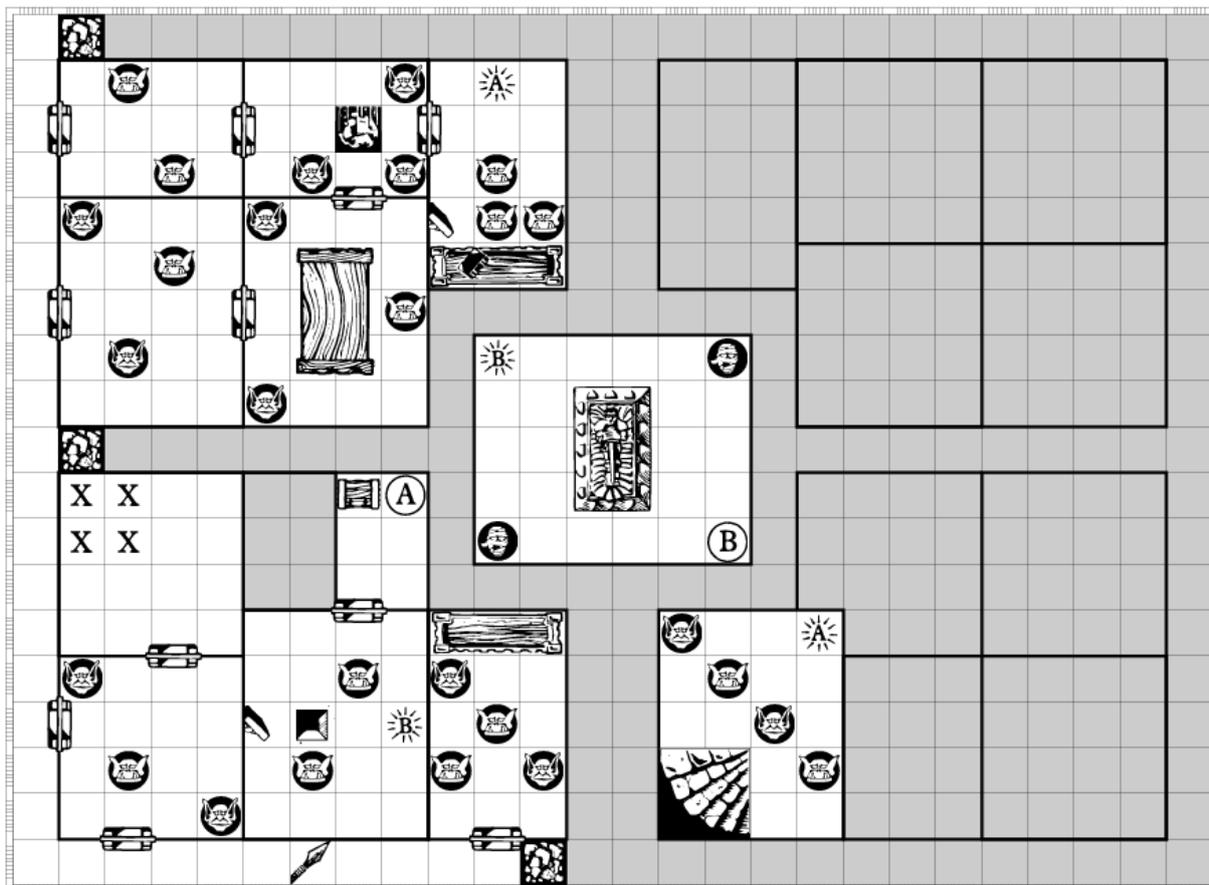
Prima di poter proseguire nella vostra missione, miei Eroi, dovete scoprire la parola segreta che aziona il cancello del teletrasporto. Si dice che sia custodita in una stanza incantata, in cui persino le pareti sono in grado di parlare, e protetta anche da un custode soprannaturale.



Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono sconfiggere i mostri guardiani della stanza D.

- A: Sul tavolo di tortura ci sono i resti di una sfortunata vittima, con addosso una Pozione Magica.
- B: Sulla rastrelliera porta-armi è appeso un Arco della Buona Mira (vedi la relativa carta).
- C: Nello scrigno del tesoro ci sono 40 monete d'oro.
- D: Questa è la Stanza dei Sussurri, in cui le pareti bisbigliano magicamente in continuazione. Ciò crea un effetto magico che ostacola l'uso degli incantesimi. Ogni Eroe che desidera lanciare un incantesimo mentre si trova qui dentro deve tirare un dado da combattimento e ottenere un teschio, altrimenti la magia non ha effetto ma deve essere comunque scartata.

Mostro Errante: Scheletro
Rinforzi: 1 Scheletro e 1 Zombi



Il cancello del teletrasporto

In questo livello si trova un cancello magico. Dovete entrare in un pentacolo per venire teletrasportati all'interno di una sala segreta, e altrimenti inaccessibile, attraverso cui si accede al passaggio per le aree più nascoste dei domini del malvagio Maestro delle Illusioni.

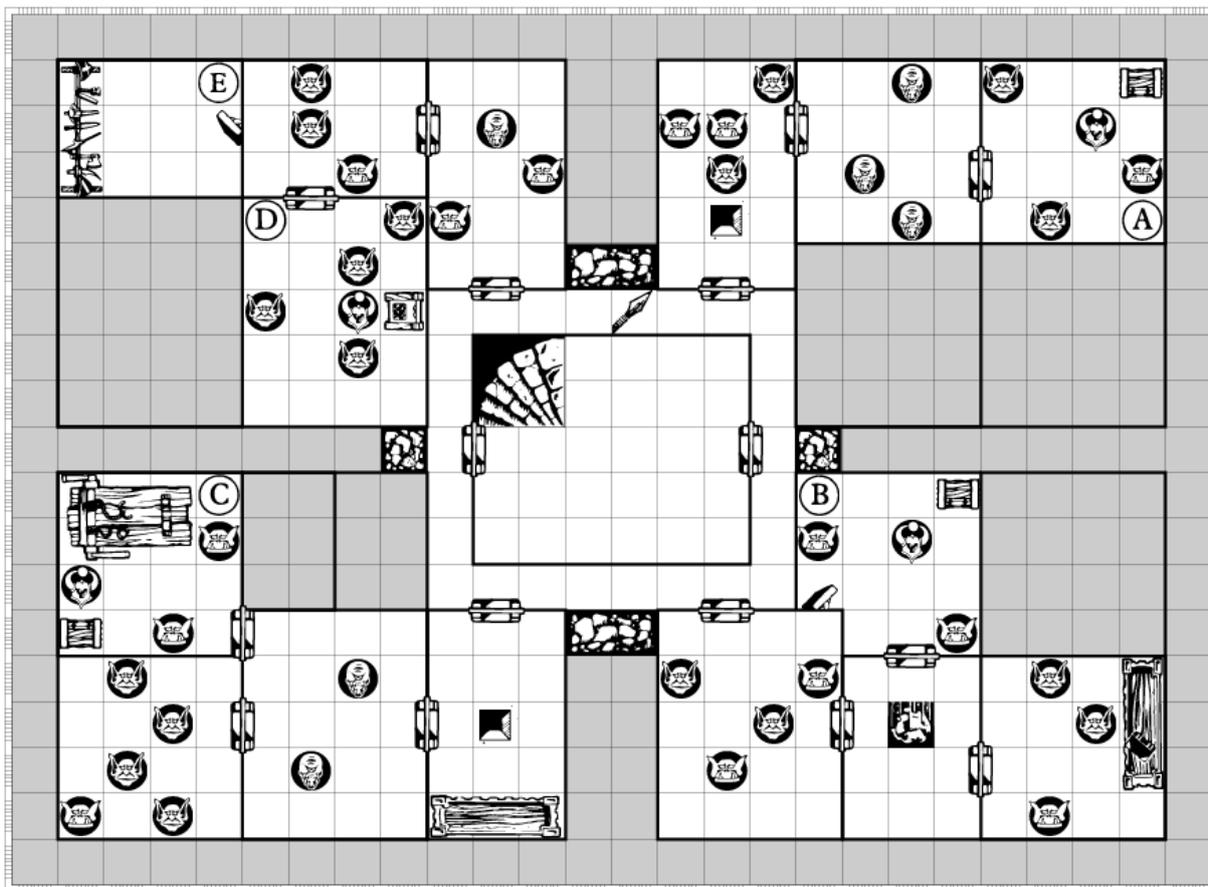
Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle con la X e devono raggiungere i gradini.

- A: Lo scrigno del tesoro è protetto da una trappola, che può essere ricercata e disinnescata normalmente. Se non viene disattivata, chi lo apre deve tirare 2 dadi da combattimento e perderà 1 Punto Corpo per ogni teschio ottenuto. Nello scrigno ci sono 80 monete d'oro e una Pozione Magica.
- B: All'interno della tomba, tra i resti di un cadavere quasi ridotto in polvere, c'è l'Amuleto Deflettente (vedi la relativa carta).

Mostro Errante: Goblin

Rinforzi: 1 Fimir





I quattro custodi

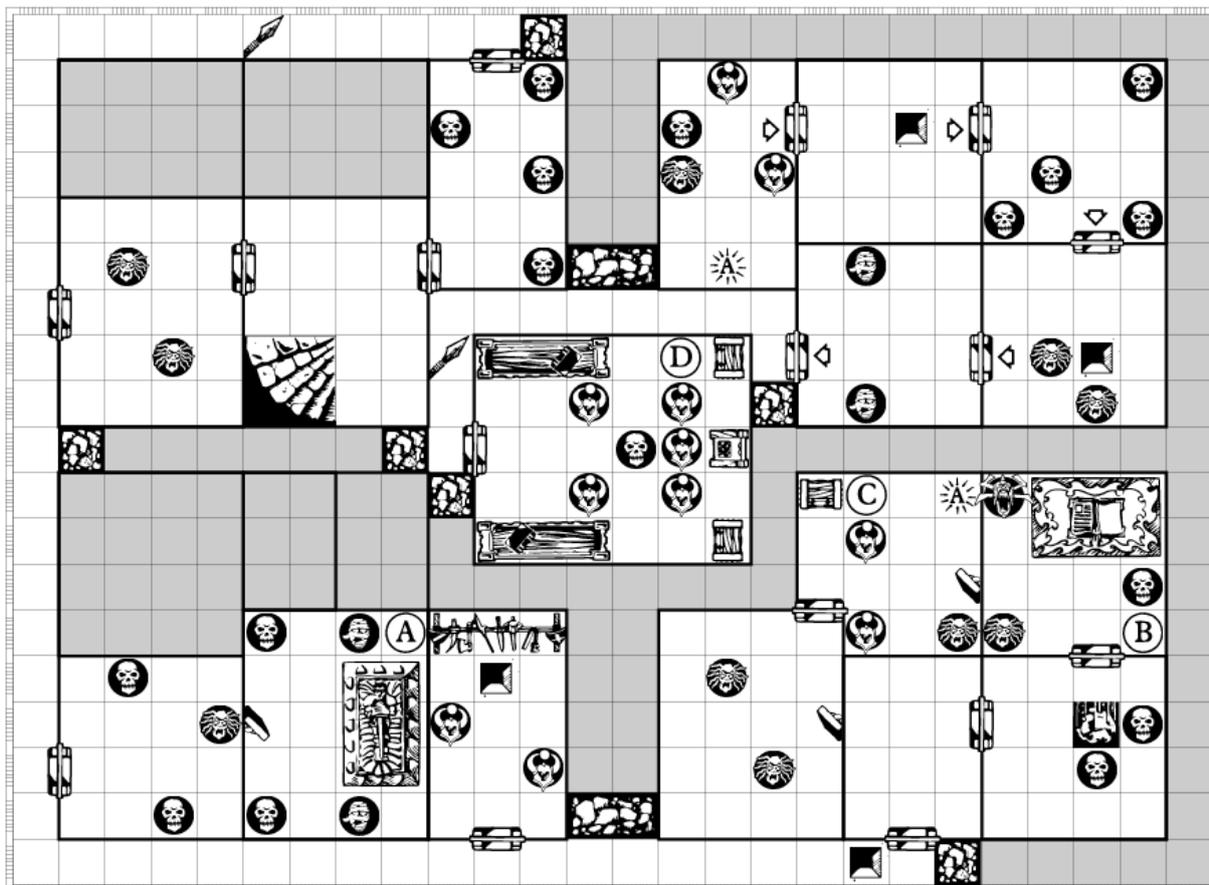
Il Maestro delle Illusioni vi è sfuggito, rintanandosi ancora più in profondità nel suo covo. Per ottenere l'accesso al suo ultimo rifugio, dovete prima recuperare le quattro chiavi magiche che sono custodite dai suoi luogotenenti, i Guerrieri del Caos più fidati.

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono recuperare le quattro chiavi. Solo allora l'impresa sarà conclusa e si proseguirà al livello successivo.

- A: In questa stanza c'è il Primo Luogotenente. Nello scrigno del tesoro si trova la Prima Chiave, assieme a una Pozione Magica.
- B: In questa stanza c'è il Secondo Luogotenente. Nello scrigno del tesoro si trova la Seconda Chiave, assieme a un sacchetto con 75 monete d'oro.
- C: In questa stanza c'è il Terzo Luogotenente. Nello scrigno del tesoro si trova la Terza Chiave, assieme a una Pozione Magica.
- D: In questa stanza c'è il Quarto Luogotenente. Sul trono è appesa la Quarta Chiave.
- E: Sulla rastrelliera porta-armi si trova il Pugnale Sventratore (vedi la relativa carta).

Mostro Errante: Goblin
Rinforzi: 1 Fimir





La resa dei conti

Utilizzando le quattro chiavi incantate avete finalmente accesso al livello più profondo della roccaforte. Il malvagio stregone vi attende per lo scontro finale! Il vostro compito, miei Eroi, è quello di eliminarlo una volta per tutte e recuperare il suo grimorio magico degli Incantesimi d'Illusione.



Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono eliminare il Maestro delle Illusioni.

Alcune porte si aprono soltanto nella direzione indicata dalla freccia.

- A: Il cadavere nella tomba è stato sepolto con la Bacchetta dell'Ipnosi (vedi la relativa carta).
- B: Sul bancone del mago c'è il grimorio con tutti gli Incantesimi d'Illusione.
- C: Nello scrigno del tesoro sono custodite 60 monete d'oro e una Pozione Magica.
- D: Davanti al trono c'è il Maestro delle Illusioni (usa la miniatura del Mago del Caos per rappresentarlo), che ha le seguenti caratteristiche: Movimento 9 caselle, Attacco 3 dadi, Difesa 4 dadi, Corpo 4, Mente 8. È in grado di lanciare tutti gli Incantesimi d'Illusione. Ogni scrigno contiene 125 monete d'oro.

Mostro Errante: Scheletro

Rinforzi: 1 Zombi e 1 Mummia

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



Danza delle Moltitudini



Questo incantesimo crea una serie di duplicati illusori di te stesso. Tira un dado da combattimento per ogni Punto Mente che hai: per ogni teschio ottenuto, viene creato un duplicato. Ogni volta che subisci 1 Punto Corpo di danno (dopo esserti difeso normalmente), perdi invece uno dei duplicati. Gli effetti della magia terminano quando tutti i duplicati sono scomparsi oppure quando lanci un altro incantesimo.

Manto d'Invisibilità



Questo incantesimo ha effetto su tutti gli Eroi nella stanza o nel corridoio in ti trovi. Durante il suo prossimo turno, ogni Eroe è invisibile agli occhi dei nemici, che non possono agire contro di lui, attaccarlo o difendersi dai suoi colpi. Inoltre, gli Eroi possono attraversare le caselle occupate dai mostri.

Muro Illusorio



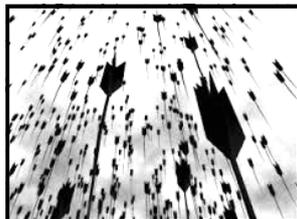
Questo incantesimo ti permette di creare una parete illusoria, identica ai muri che la circondano. Posiziona su una casella non occupata del tabellone un tassello casella bloccata singola, che rimane lì fino al termine della partita. I mostri non possono attraversare la casella in cui si trova il Muro Illusorio. Se non ci sono tasselli casella bloccata singola disponibili al momento del lancio dell'incantesimo, la magia non può essere utilizzata.

Nemesi Spettrale



Questo incantesimo crea un orribile mostro illusorio, che paralizza di terrore tutti i nemici nella stessa stanza o corridoio in cui ti trovi. Ogni nemico deve perdere il suo prossimo turno, durante il quale non può fare nulla, nemmeno difendersi.

Pioggia di Morte



Questo incantesimo ha effetto su un nemico nella tua linea di visuale. La vittima ha l'impressione di venire colpita da una pioggia di proiettili mortali. Tira un numero di dadi da combattimento pari ai tuoi Punti Mente e, per ogni teschio ottenuto, infliggi un Punto Corpo di danno alla vittima. Il danno è soltanto illusorio, ma la vittima se ne rende conto solo se, all'inizio del proprio turno, ottiene uno scudo qualsiasi lanciando un dado da combattimento. Se viene uccisa dal danno illusorio, perde i sensi e non può difendersi.

Richiamo Irresistibile



Questo incantesimo ha effetto su un nemico nella tua linea di visuale. Confonde la mente e inganna la percezione della vittima, facendogli apparire i nemici come amici, e viceversa. Al suo prossimo turno, spetta a te (e non allo Stregone) decidere le azioni del mostro, che può anche attaccare i suoi alleati. Quindi gli effetti della magia scompaiono e il bersaglio torna ad agire normalmente.

Incantesimi d'Illusione

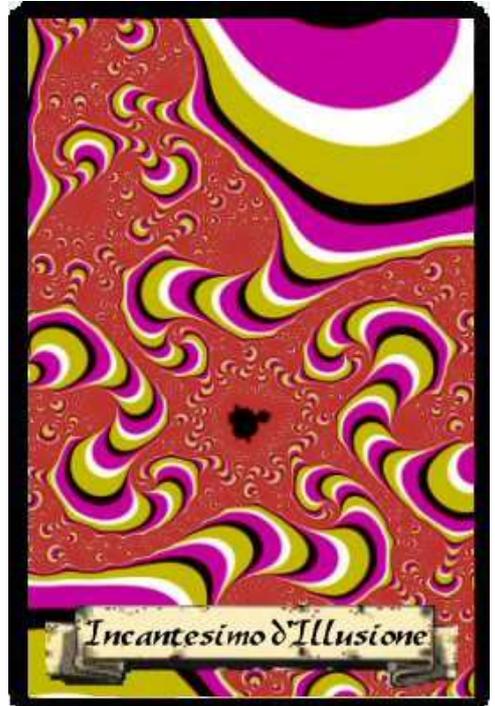
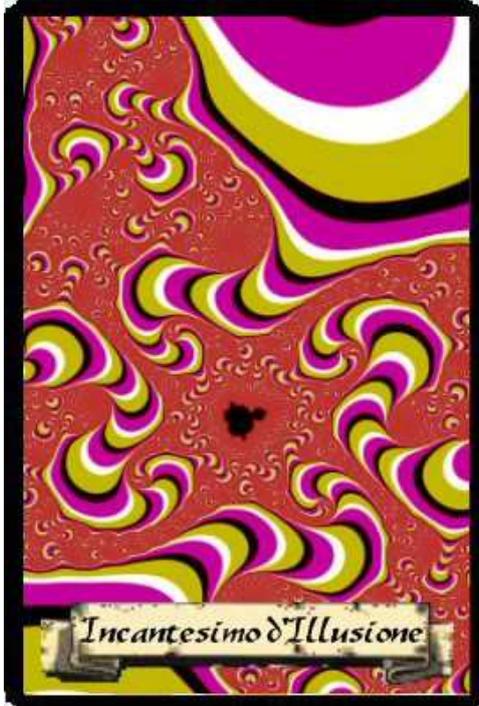
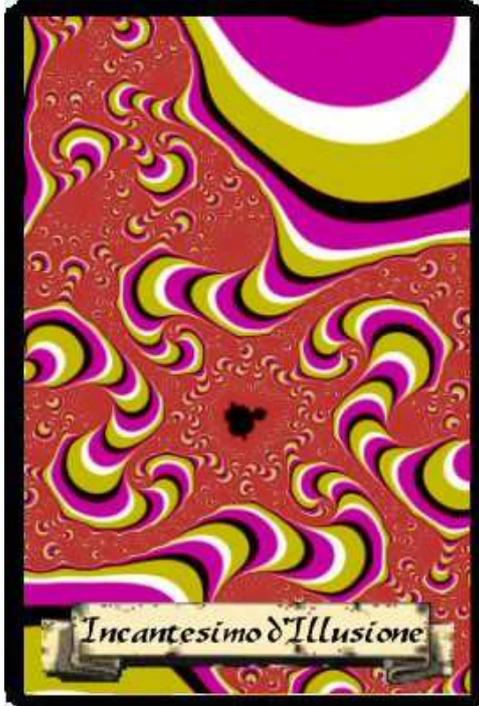
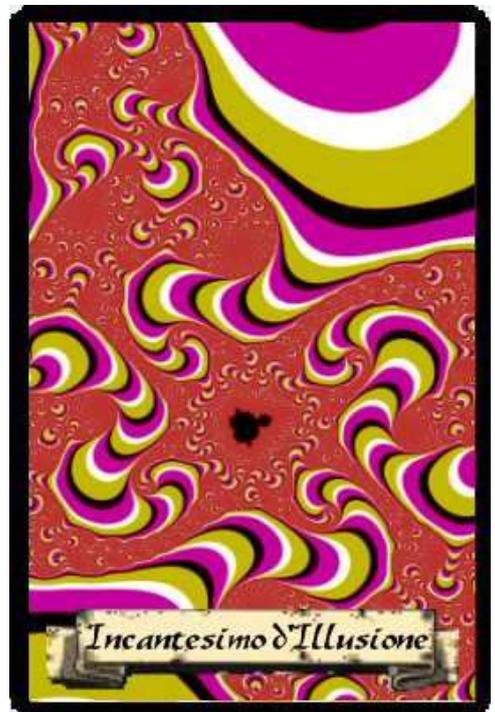
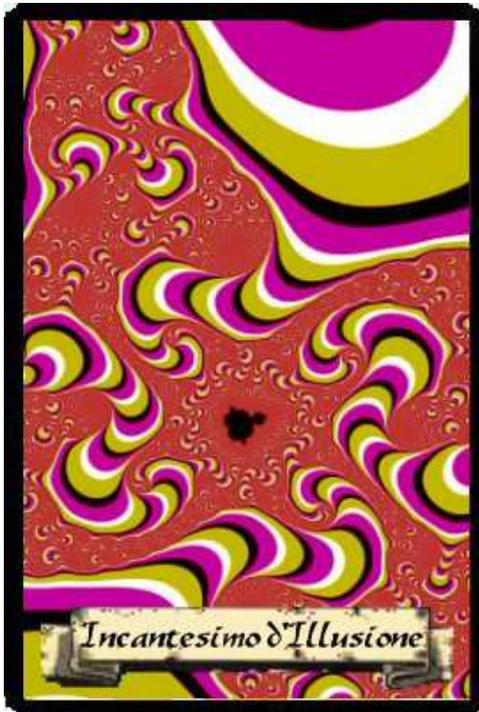
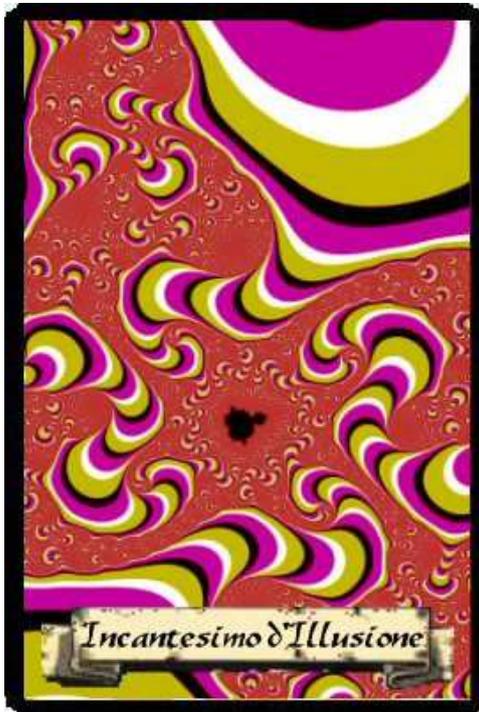
Il Mago o l'Elfo possono scegliere gli Incantesimi d'Illusione al posto di un gruppo di Incantesimi Elementali.

Gli Incantesimi d'Illusione sono sei invece di quattro, in quanto sono meno potenti di quelli della magia elementale e i mostri hanno la possibilità di resistere o ignorare i loro effetti.

Resistere alle illusioni

Ogni personaggio (Eroe o mostro) che cade vittima di un Incantesimo d'Illusione può lanciare un numero di dadi da combattimento pari al suo valore di Punti Mente. Se ottiene almeno uno scudo nero, può ignorare completamente tutti gli effetti della magia.

I mostri con un valore di Punti Mente di zero (come per esempio i nonmorti) non vengono in alcun modo influenzati dagli Incantesimi d'Illusione e ne ignorano automaticamente gli effetti.





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



Goblin



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



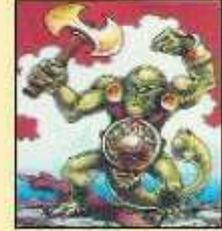
Orco



Movimento 8 caselle
Attacco 3 dadi
Difesa 2 dadi
Corpo 1
Mente 2



Fimir



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



Guerriero del Caos



Movimento 7 caselle
Attacco 4 dadi
Difesa 4 dadi
Corpo 3
Mente 3

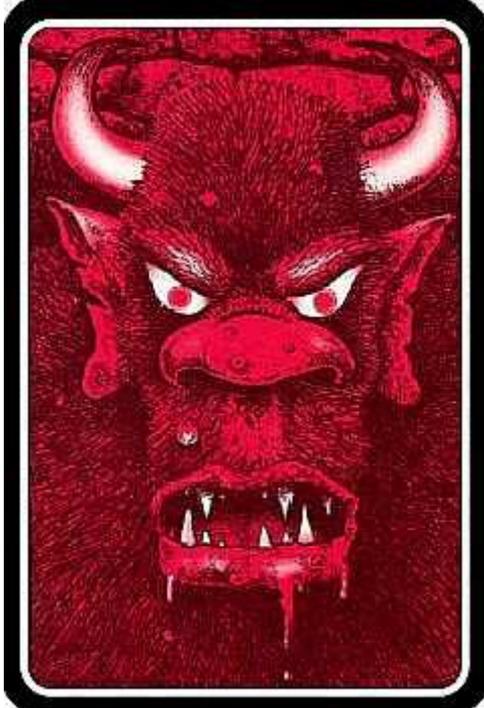
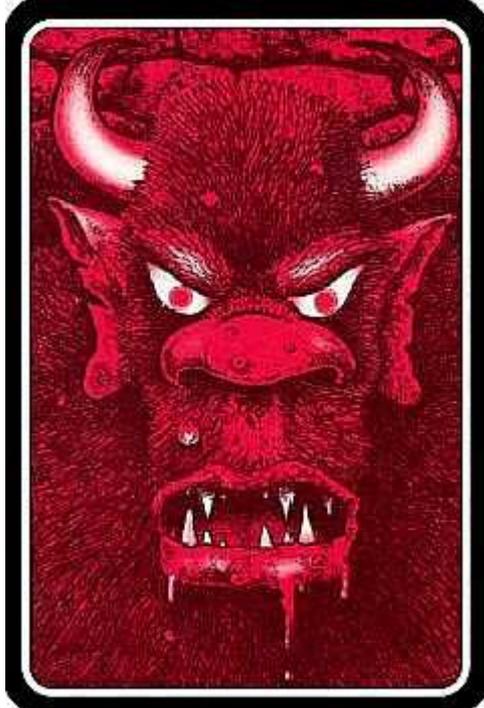
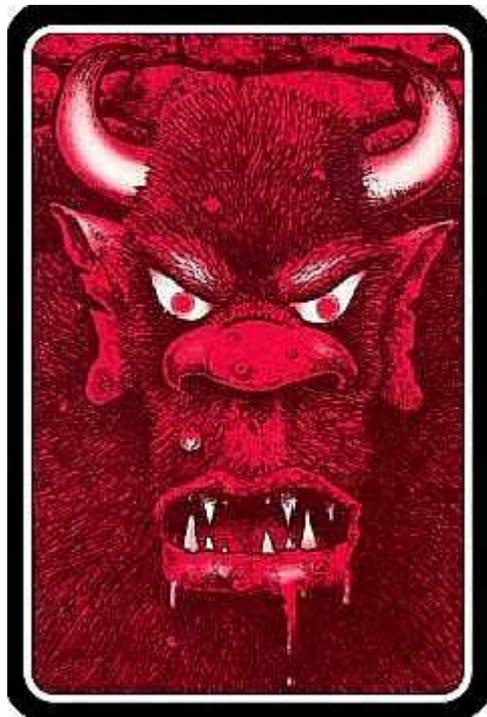
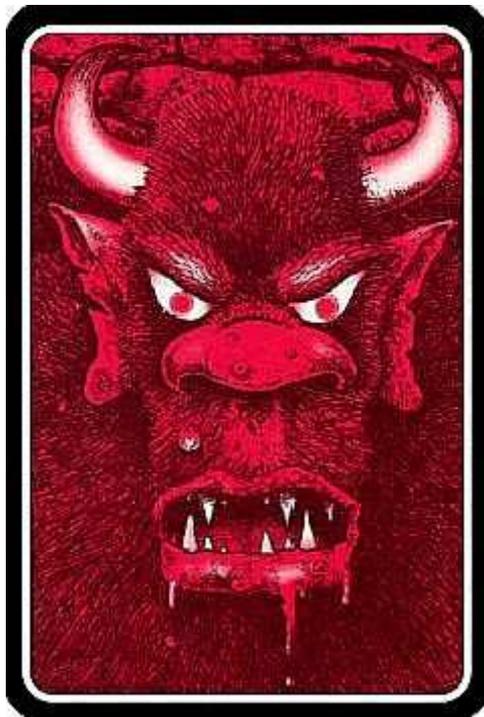
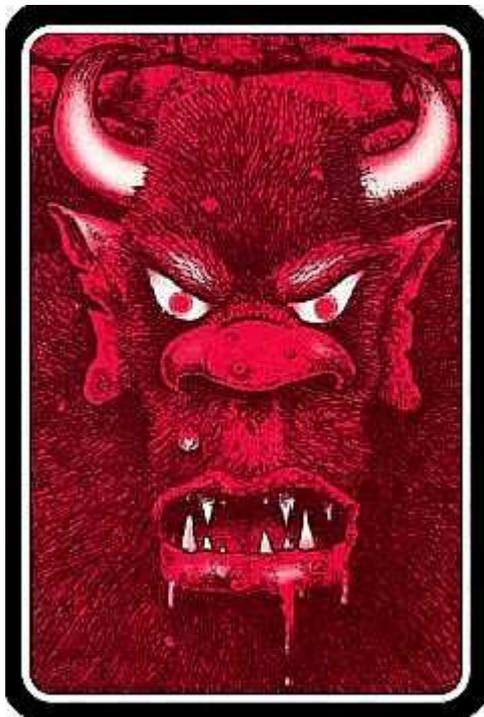


Gargoyle



Movimento 6 caselle
Attacco 4 dadi
Difesa 5 dadi
Corpo 3
Mente 4





Arco della Buona Mira



Ti permette di attaccare con 2 dadi da combattimento qualunque mostro entro la linea di visuale. Se nessuno dei 2 dadi ottiene un teschio, puoi lanciali nuovamente. Questo potere può essere usato solo una volta per ogni singolo attacco.

Non è possibile attaccare nemici che si trovano nelle caselle adiacenti.

Non può essere usato dal Mago.

ARMA

Amuleto Deflettente



Puoi usare l'amuleto dopo aver visto il risultato dei dadi di combattimento lanciati da un nemico per attaccarti. L'avversario deve lanciare nuovamente tutti i dadi che hanno ottenuto un teschio.

L'Amuleto Deflettente può essere usato solo una volta per impresa.

Anello dell'Invisibilità



Una volta per impresa, all'inizio del tuo turno, puoi diventare invisibile fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Mentre sei invisibile, puoi spostarti attraverso caselle occupate da mostri o personaggi e non puoi essere bersaglio di attacchi. Quando attacchi, il nemico ha diritto a tirare solo la metà dei normali dadi da combattimento in Difesa (arrotondati per eccesso). L'uso di questo anello non richiede alcuna azione.

Pugnale Sventratore



Ti permette di lanciare 1 dado da combattimento in Attacco.

Se ottieni un teschio, il nemico non può lanciare i dadi da combattimento in Difesa e subisce automaticamente 1 Punto Corpo di danno.

Non può essere lanciato contro i nemici.

ARMA

Bacchetta dell'Ipnosi



Ti permette di ipnotizzare un nemico entro la linea di visuale. Ha effetto solo se hai più Punti Mente del bersaglio. In questo caso, la vittima non può fare nulla, nemmeno difendersi, nel suo prossimo Turno. Non ha effetto contro nemici con zero Punti Mente. Può essere usata solo una volta per impresa e soltanto dagli Eroi in grado di lanciare incantesimi.

