

CHQP

HERO QUEST



CHIMERA E

Il Mazzo delle Pozioni

Carte aggiuntive per le tue partite a HeroQuest
realizzate da Gianmatteo Tonci

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 scoperte 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 nuove e completamente 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 beneficiarne. Tutte le carte del Mazzo delle Pozioni vanno scartate dopo l'uso.

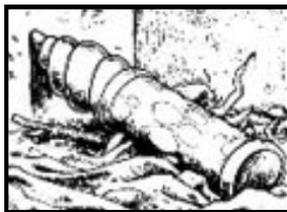
Troverai le carte da stampare per comporre il Mazzo delle Pozioni in questo volume. Se lo Stregone e i giocatori sono d'accordo, possono utilizzare il Mazzo delle Pozioni in tutte le loro avventure.

Acido Corrosivo



Trovi una fiala di Acido Corrosivo. Puoi usarla come arma a distanza, scagliandola contro un nemico entro la linea di vista, causandogli 3 Punti Corpo di danno. La vittima lancia i suoi dadi da combattimento in Difesa per ridurre il danno subito, come se si trattasse di un normale attacco.

Acqua Benedetta



Trovi un'ampollina di Acqua Benedetta. Puoi usarla, invece di effettuare un attacco, per eliminare un qualsiasi nonmorto.

Alito di Drago



Trovi una Pozione di Alito di Drago. Dopo averla bevuta, come prossimo attacco soffierai un getto di fiamme infuocate contro un bersaglio entro la linea di vista, ottenendo 4 dadi da combattimento in Attacco. Mentre la pozione è attiva, non puoi lanciare incantesimi.

Balsamo Curativo



Trovi una bottiglietta colma di un liquido che si rivela essere un Balsamo Curativo. Puoi berlo in qualsiasi momento per riguadagnare fino a 2 Punti Corpo perduti.

Balsamo Toccasana



Trovi una bottiglietta colma di un liquido che si rivela essere un Balsamo Toccasana. Puoi berlo in qualsiasi momento per riguadagnare fino a 2 Punti Corpo e 2 Punti Mente perduti.

Bottiglia dell'Efreeti



Scopri una strana bottiglia in cui è imprigionato un genio. Puoi stapparla e liberarlo in qualsiasi momento. L'efreeti ti ringrazierà aprendo una qualsiasi porta chiusa sul tabellone OPPURE attaccando con 5 dadi da combattimento una qualunque miniatura, dopodichè il genio scomparirà in una nuvola di fumo.

Elisir di Invisibilità



Scopri una fiala di Elisir di Invisibilità. Dopo averlo bevuto, fino all'inizio del tuo prossimo turno potrai spostarti attraverso caselle occupate da Mostri o Eroi. Inoltre i nemici non ti vedono e non possono attaccarti o lanciarti contro degli incantesimi, ma tu non puoi attaccare o lanciare incantesimi a tua volta.

Estratto di Volontà



Trovi una bottiglia di vetro scuro tappata con un turacciolo di sughero, che contiene Estratto di Volontà. Quando bevi questa pozione, per ogni 2 punti che sottrai dai tuoi Punti Mente, puoi recuperare 1 Punto Corpo.

Fiala di Teletrasporto



Scovi una Fiala di Teletrasporto. Puoi bere il liquido in qualsiasi momento e, invece di lanciare i dadi, al prossimo movimento potrai spostarti in una qualsiasi casella vuota del tabellone che sia già stata rivelata.

Fiala di Veleno



Trovi una Fiala di Veleno. Puoi applicarlo alla tua arma e al prossimo attacco che sferrerai dovrai tirare i normali dadi da combattimento in Attacco, ma ogni colpo andato a segno (dopo che il nemico avrà lanciato i suoi dadi da combattimento in Difesa) infliggerà 2 Punti Corpo di danno invece di 1 come normale.

Fluido Incapacitante



Trovi una fiala di Fluido Incapacitante. Puoi usarlo come arma a distanza, scagliandolo contro un nemico entro la linea di vista. La vittima dovrà saltare il suo prossimo turno.

Fulmine in Bottiglia



Scopri un flaconcino che contiene un Fulmine in Bottiglia. Puoi usarlo come arma a distanza, scagliandolo contro un nemico entro la linea di vista. La vittima subisce 1 Punto Corpo di danno e deve saltare il suo prossimo turno.

Gas dell'Invulnerabilità



Trovi un'ampolla piena di un liquido gorgogliante di bollicine: un Gas di Invulnerabilità. Puoi berlo in qualsiasi momento e diventerai invulnerabile fino all'inizio del tuo prossimo turno. Mentre il Gas è attivo, ignora qualsiasi effetto che ti fa perdere dei Punti Corpo.

Goccia di Adrenalina



Trovi una fiala di Goccia di Adrenalina. Quando la bevi, raddoppi i dadi da combattimento che ottieni in Attacco e in Difesa fino all'inizio del tuo prossimo turno, poi devi perdere 1 Punto Corpo. Questa pozione è efficace solo per gli Eroi che non possono lanciare incantesimi.

Infuso della Memoria



Scopri una bottiglia di Infuso della Memoria. Puoi berlo in qualsiasi momento per riprendere in mano un incantesimo che hai già lanciato in precedenza. Questa pozione è efficace solo per gli Eroi in grado di lanciare incantesimi.

Infuso Eroico



Una sacca di pelle contiene una pozione magica: l'Infuso Eroico, da bere prima di andare all'attacco. Dopo aver bevuto la pozione, potrai effettuare due attacchi invece di uno nel prossimo turno in cui ingaggerai un combattimento.

Infuso Ritemprante



Trovi una bottiglietta colma di un liquido che si rivela essere un Infuso Ritemprante. Puoi berlo in qualsiasi momento per riguadagnare un numero massimo di Punti Corpo pari ai tuoi dadi da combattimento in Attacco. Questa pozione è efficace solo per gli Eroi che non possono lanciare incantesimi.

Luce in Bottiglia



Scopri una piccola fiala trasparente piena di liquido dorato, che irradia una luce purificante quando viene agitato. Puoi usare la Luce in Bottiglia, invece di effettuare un attacco, per infliggere 1 Punto Corpo di danno a tutti i nonmorti che si trovano nelle otto caselle intorno alla tua.

Pozione Antifiamma



Scopri una fialetta ricolma di Pozione Antifiamma. Puoi berla in qualsiasi momento e, fino all'inizio del tuo prossimo turno, sarai immune al fuoco, incluso quello magico creato dagli incantesimi.

Pozione del Recupero



Trovi un flaconcino con dentro una Pozione del Recupero. Puoi berla in qualsiasi momento, per ottenere 2 dadi da combattimento supplementari in Difesa la prossima volta che verrai attaccato.

Pozione della Mente



Trovi un'ampolla di vetro con uno strano liquido all'interno, che si rivela essere una Pozione della Mente. Puoi berla in qualsiasi momento per riguadagnare fino a 2 Punti Mente perduti.

Pozione della Salute



Trovi una bottiglietta colma di un liquido che si rivela essere una Pozione della Salute. Puoi berla in qualsiasi momento per riportare al valore massimo i tuoi Punti Corpo.

Pozione di Attacco



Scopri una bottiglietta che contiene un liquido color indaco, una Pozione di Attacco. Puoi berla in qualsiasi momento, per raddoppiare il numero di dadi da combattimento in Attacco la prossima volta che sferrerai un colpo.

Pozione di Difesa



Scopri un flaconcino trasparente con dentro una Pozione di Difesa. Puoi berla in qualsiasi momento, per raddoppiare il numero di dadi da combattimento in Difesa la prossima volta che verrai attaccato.

Pozione di Intelletto



Trovi una Pozione di Intelletto all'interno di un'ampolla di vetro. Puoi berla in qualsiasi momento per riportare al valore massimo i tuoi Punti Mente.

Pozione di Magia



Trovi una piccola fialetta ricolma di liquido ambrato che scopri essere una Pozione di Magia. Puoi berla in qualsiasi momento e, per il turno in corso, potrai lanciare due incantesimi invece di uno solo. Questa pozione è efficace solo per gli Eroi in grado di lanciare incantesimi.

Pozione di Rapidità



Trovi uno strano flacone contenente una Pozione di Rapidità. Puoi berla in qualsiasi momento e alla tua prossima mossa dovrai tirare un numero di dadi per il movimento doppio rispetto al normale.

Pozione di Resistenza



Trovi un flaconcino trasparente con dentro una Pozione di Resistenza.
Puoi berla in qualsiasi momento, per ottenere 1 dado da combattimento supplementare in Difesa le prossime tre volte che verrai attaccato.

Pozione Rigenerante



Trovi una bottiglietta colma di un liquido che si rivela essere una Pozione Rigenerante.
Puoi berla in qualsiasi momento per riguadagnare fino a 4 Punti Corpo perduti.

Pozione Rinforzante



Scopri una bottiglietta che contiene un liquido color porpora, una Pozione Rinforzante.
Puoi berla in qualsiasi momento, per ottenere 2 dadi da combattimento supplementari in Attacco la prossima volta che sferrerai un colpo.

Pozione Rinvigorente



Scopri una bottiglietta che contiene un liquido color rosso scuro, una Pozione Rinvigorente.
Puoi berla in qualsiasi momento, per ottenere 1 dado da combattimento supplementare in Attacco per i prossimi tre colpi che sferrerai.

Pozione Risanante



Trovi una bottiglietta colma di un liquido che si rivela essere una Pozione Risanante.
Puoi berla in qualsiasi momento per riguadagnare un numero di Punti Corpo perduti pari al risultato del lancio di un dado normale.

Pozione Rivelante



Scopri un'ampolla piena di uno strano liquido, che scopri essere una Pozione Rivelante.
Puoi berla in qualsiasi momento per vedere cosa si nasconde dietro una porta chiusa. Lo Stregone deve posizionare i mobili e i Mostri sul tabellone, proprio come se tu avessi aperto la porta.

Pozione Vuota



Scopri una bottiglietta in cui un tempo sicuramente era contenuta una pozione, ma che ora è vuota...

Pozione Vuota

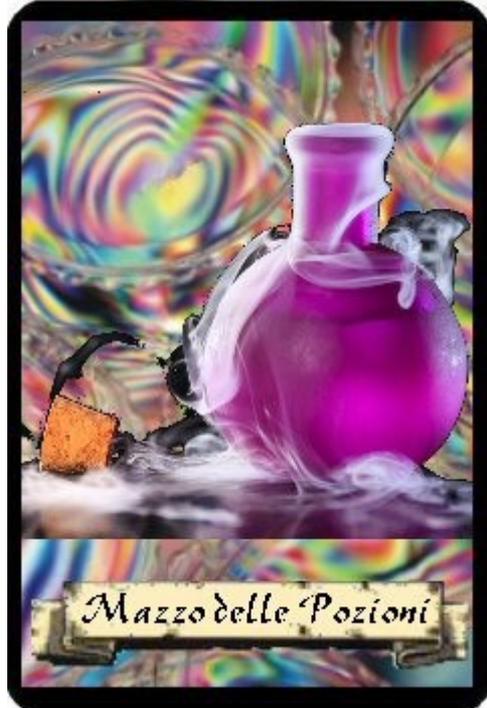
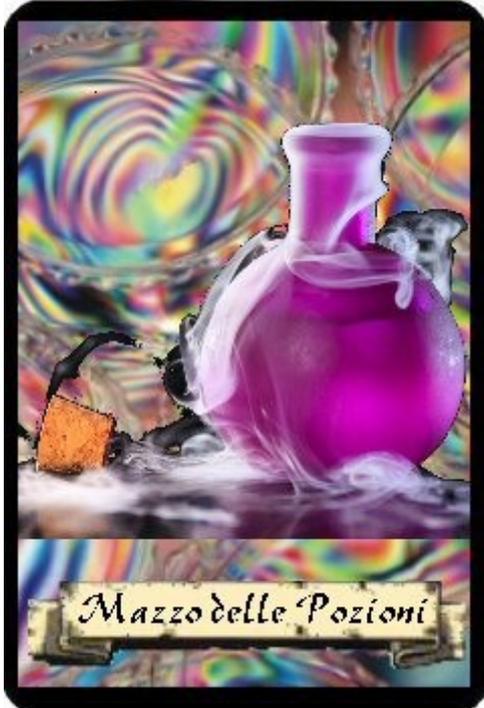
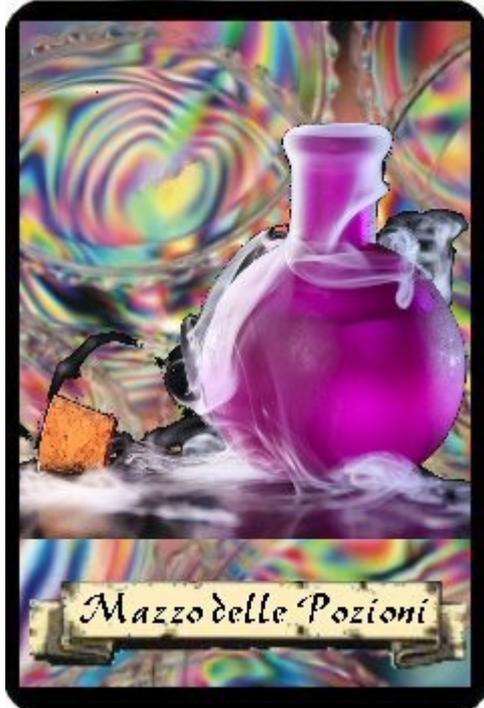
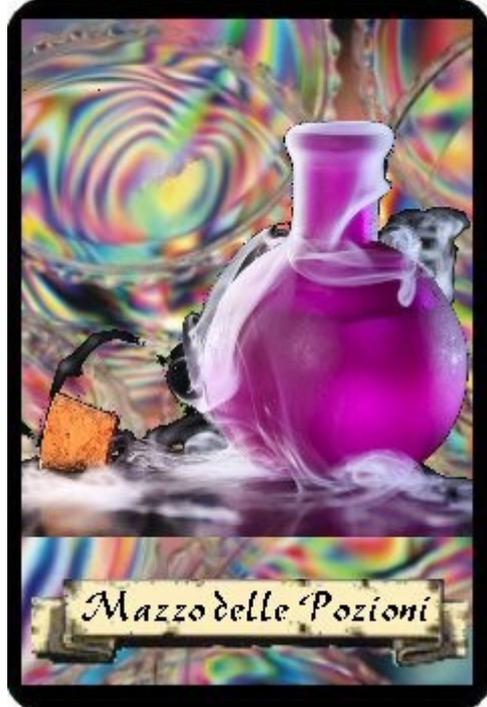
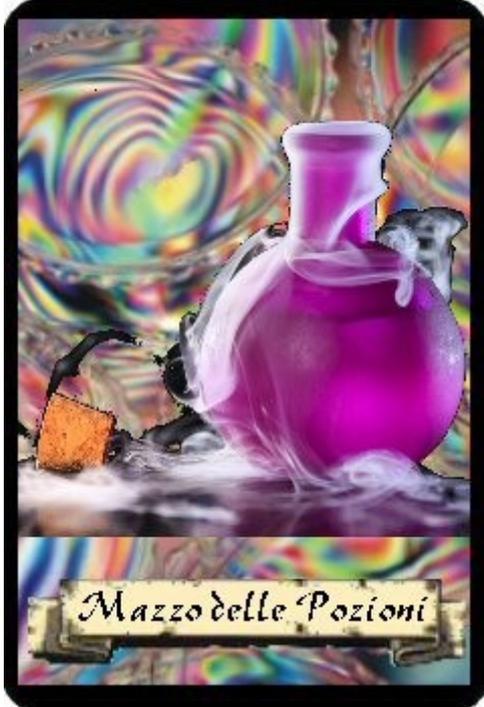
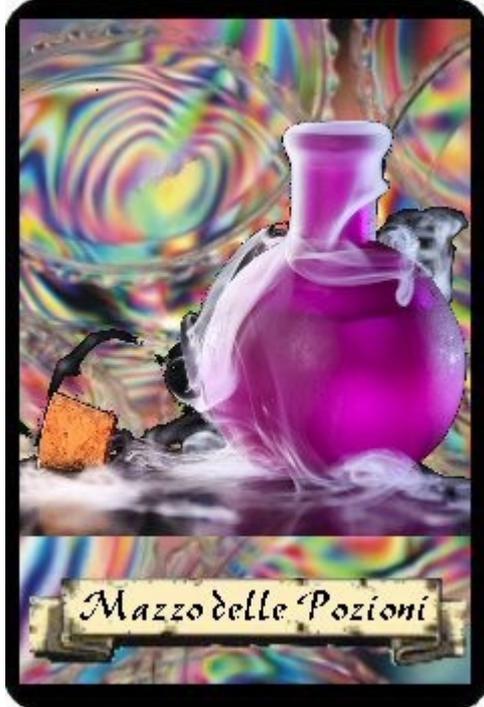
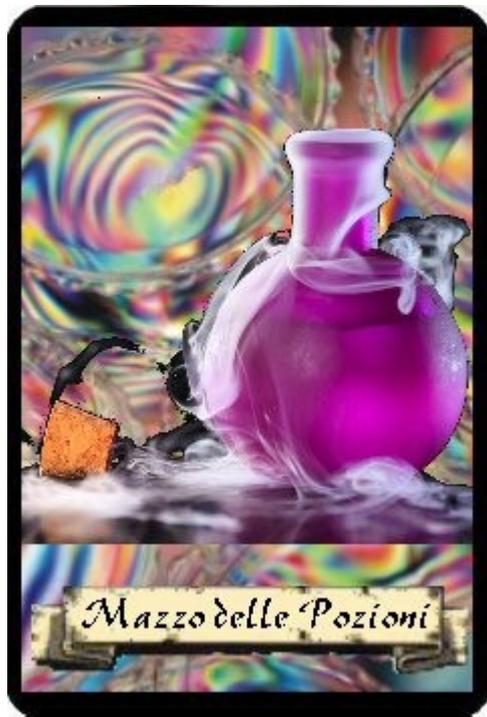
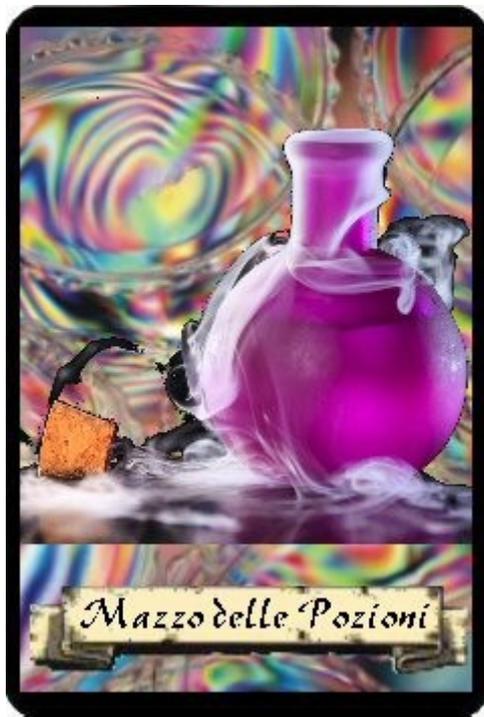
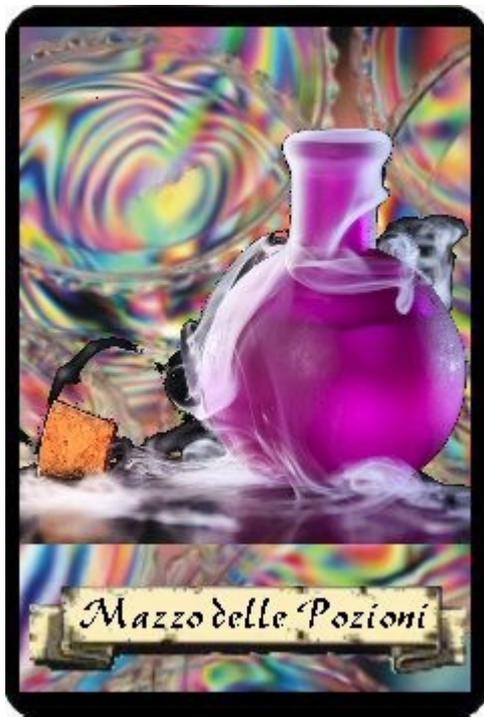


Scopri una bottiglietta in cui un tempo sicuramente era contenuta una pozione, ma che ora è vuota...

Pozione Vuota



Scopri una bottiglietta in cui un tempo sicuramente era contenuta una pozione, ma che ora è vuota...



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