

HERO QUEST

L'Orda della Morte

di Gianmatteo Tonci



CHIMERÆ

L'Orda della Morte

Una campagna di imprese epiche per



Autore:

Gianmatteo Tonci

tosattearp@yahoo.it

Illustrazione di copertina:

Undead Army

<http://www.myfreewallpapers.net/fantasy/pages/undead-army.shtml>

Mappe delle imprese, nuove tessere, carte e segnalini:

Gianmatteo Tonci

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

Copyright © 2010 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHQ7 – 1ª Edizione – Luglio 2010

Anche se Mentor vi aveva già preannunciato la notizia, le comunicazioni che ha da farvi sono peggiori delle vostre più fosche previsioni. Dopo essere usciti vincitori dall'impari scontro con le forze nonmorte del Signore degli Stregoni, siete stati accolti come eroi dall'Imperatore in persona, che ha dato un banchetto in vostro onore al Gran Palazzo, alla presenza della nobiltà dell'intero Impero. Ora che gli echi della festa si sono spenti, Mentor vi ha fatti chiamare per mettervi al corrente degli ultimi sviluppi, e inizia a narrarvi la sua storia...

La minaccia del Signore degli Stregoni è stata annientata, dopo che siete coraggiosamente penetrati nelle tetre sale della sua roccaforte, la perfida città di Talos. Ora i suoi servitori nonmorti giacciono nuovamente inermi e sono tornati ad essere semplici mucchi di ossa ingiallite dal tempo e corpi in decomposizione orrendamente putrefatti. Persino la perfida Kassandria, la Regina delle Streghe sua alleata, è stata sconfitta e non rappresenta più una minaccia per le terre dell'Impero. Eppure uno dei luogotenenti del malvagio stregone è scampato alla vostra legittima ira...

Skulmar, il capitano dell'Orda della Morte, che credevate di avere ucciso dopo averlo affrontato in combattimento, è scappato dalle rovine di Talos portando con sé molti dei più potenti libri di incantesimi un tempo appartenuti al Signore degli Stregoni. Suo insospettabile complice è stato Sir Manfred, un tempo valente cavaliere dell'Impero, che è stato corrotto dalle forze del Caos. Sebbene il traditore sia stato acciuffato e giustiziato per i suoi crimini, Skulmar è sfuggito alla cattura e ha rimesso in piedi un piccolo esercito con cui vuole prendersi la vendetta sull'Impero.

Grazie ai tomi magici in suo possesso, Skulmar è riuscito a procurarsi l'aiuto di un malvagio Negromante, che ha incredibilmente aumentato i propri oscuri poteri attraverso i blasfemi rituali descritti nei grimori del Signore degli Stregoni. Coi suoi nuovi poteri, Kurtz il Negromante ha rianimato nuove legioni di nonmorti per ricostituire nuovamente la temuta Orda della Morte, di cui un tempo Skulmar era capitano. All'esercito si sono aggiunti anche alcuni Guerrieri del Caos, attirati dalle lusinghe di massacro e bottino che si prospettano quando l'Orda invaderà i territori dell'Impero.

Il Loretomo mi ha svelato che Skulmar e le sue legioni sono ormai pronte ad agire per mettere in atto il loro terribile piano di invasione. Attualmente sono accampati tra le rovine del Maniero di Ezkendar, alle propaggini più meridionali dell'Impero. Spetta nuovamente a voi, gli unici Eroi che sono stati in grado di sconfiggerla già una volta, affrontare nuovamente la minaccia dell'Orda della Morte per porre definitivamente termine al pericolo che essa rappresenta per la stabilità, la sicurezza e la libertà di tutti i territori e le popolazioni dell'Impero.

Regole particolari di gioco

L'Orda della Morte è una campagna di imprese per HeroQuest, che vuole essere il seguito ideale della saga del Signore degli Stregoni, iniziata con le avventure contenute nel Libro delle Imprese della scatola base del gioco (*Barak Tor – Tomba del Signore degli Stregoni* e *Ritorno a Barak Tor*) e proseguita con un'espansione interamente dedicata, intitolata *Il Ritorno del Signore degli Stregoni*. È perciò indispensabile che i giocatori (e meglio ancora gli Eroi) abbiano giocato tutte le imprese appena citate e possedere, oltre alla scatola base di HeroQuest, anche l'espansione *Il Ritorno del Signore degli Stregoni*.

Come è facile intuire, questo Libro delle Imprese può essere goduto al massimo soltanto da coloro che sono familiari con il materiale indicato in precedenza. Se i giocatori non hanno giocato le avventure riportate sopra, è bene creare dei nuovi Eroi e cimentarsi nelle due imprese contenute nella scatola base e quindi con l'intera scatola de *Il Ritorno del Signore degli Stregoni*, prima di accingersi ad affrontare i pericoli che si celano tra queste pagine. Per rimanere il più possibile fedele e in linea con le imprese che l'hanno ispirata, in questa campagna ci sono letteralmente orde di mostri e trappole in attesa degli Eroi!

Diversamente dagli altri Libri delle Imprese realizzati in precedenza, non ci sono nuovi Eroi, mostri o incantesimi associati a questa campagna di gioco. I giocatori possono utilizzare i personaggi della scatola base di HeroQuest e i mostri sono quelli già ben noti ai nostri impavidi giocatori – le orde di nonmorti composte da Scheletri, Zombi e Mummie, più alcuni Guerrieri del Caos. Ci sono comunque nuove carte dei tesori magici e Kurtz il Negromante può utilizzare alcuni Incantesimi del Caos, che vengono quindi riproposti in questa sede.

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! Come di consueto, il Mazzo delle Pozioni fa da corollario a questa campagna di imprese, per offrire ulteriori variabili a disposizione dei giocatori, con lo scopo di rendere il gioco più imprevedibile e divertente per tutti.

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 devono essere scartate.

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

Non rimane che augurare buona fortuna ai coraggiosi che tenteranno di fermare la minaccia dell'Orda della Morte guidata dal capitano Skulmar, che già una volta si è sottratto agli Eroi. Possa la loro spada colpire con fermezza, la loro magia sconfiggere definitivamente le forze del Caos e il loro coraggio resistere al terrore seminato da... L'Orda della Morte!

Le schiere dell'Orda della Morte

Skulmar, il capitano dell'Orda della Morte, si è avvalso dei servigi del malvagio Negromante Kurtz per rianimare scheletri, zombi e mummie, con i quali ha ricostituito la sua temibile Legione Dimenticata – un tempo la forza d'élite dell'esercito del Signore degli Stregoni – segnata dalle cicatrici di mille battaglie, tutte vinte dalle forze del Caos.



Scheletro

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

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



Zombi

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

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



Mummia

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 ravvicinato sono quasi sempre invincibili.

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



Guerriero del Caos

Si tratta di uomini tramutati in mostri e diventati schiavi delle tenebre. Sempre ben corazzati, sono spesso equipaggiati con armi incantate grazie ai poteri magici del Caos. Questi temibili Guerrieri mettono paura anche agli avversari più coraggiosi (o incoscienti).

Attacco:	4 dadi da combattimento	Mente:	3
Difesa:	4 dadi da combattimento	Corpo:	3
Movimento:	7 caselle		



Gargoyle

Questi esseri orripilanti sono anch'essi frutto del potere magico del Caos. Si tratta essenzialmente di mostruose statue di pietra alle quali la magia ha conferito la vita. La loro epidermide di "pietra" li rende assai difficili da ferire in battaglia.

Attacco:	4 dadi da combattimento	Mente:	4
Difesa:	5 dadi da combattimento	Corpo:	3
Movimento:	6 caselle		

Trappole e trabocchetti

Le stanze in rovina del Maniero di Ezkendar sono protette non solo dai guerrieri dell'Orda della Morte capitanati da Skulmar, 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 deve 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 delle singole trappole.



Masso Cadente: Ogni Eroe che passa attraverso una casella con un Masso Cadente fa scattare la trappola. Il masso cade sulla casella contrassegnata sulla mappa dell'impresa, bloccando il passaggio. Chi si trova in quella casella, sia esso un mostro o un Eroe, deve tirare 3 dadi da combattimento – la vittima perde 1 Punto Corpo per ogni teschio ottenuto e deve poi spostarsi in una casella adiacente non occupata. Se non riesce a evitare in qualche modo il masso, muovendosi in una casella vicina, questo lo schiaccierà uccidendolo.



Pozzo 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 attraversa 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 possono trovare 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 vanno invece consumate nel corso dell'impresa in cui vengono pescate, oppure devono 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, puoi sfruttare i poteri di quest'ultima ma gli effetti della Pozione Rinforzante svaniscono e non puoi più goderne. Tutte le carte del Mazzo delle Pozioni vanno scartate dopo l'uso.

Trovi 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:

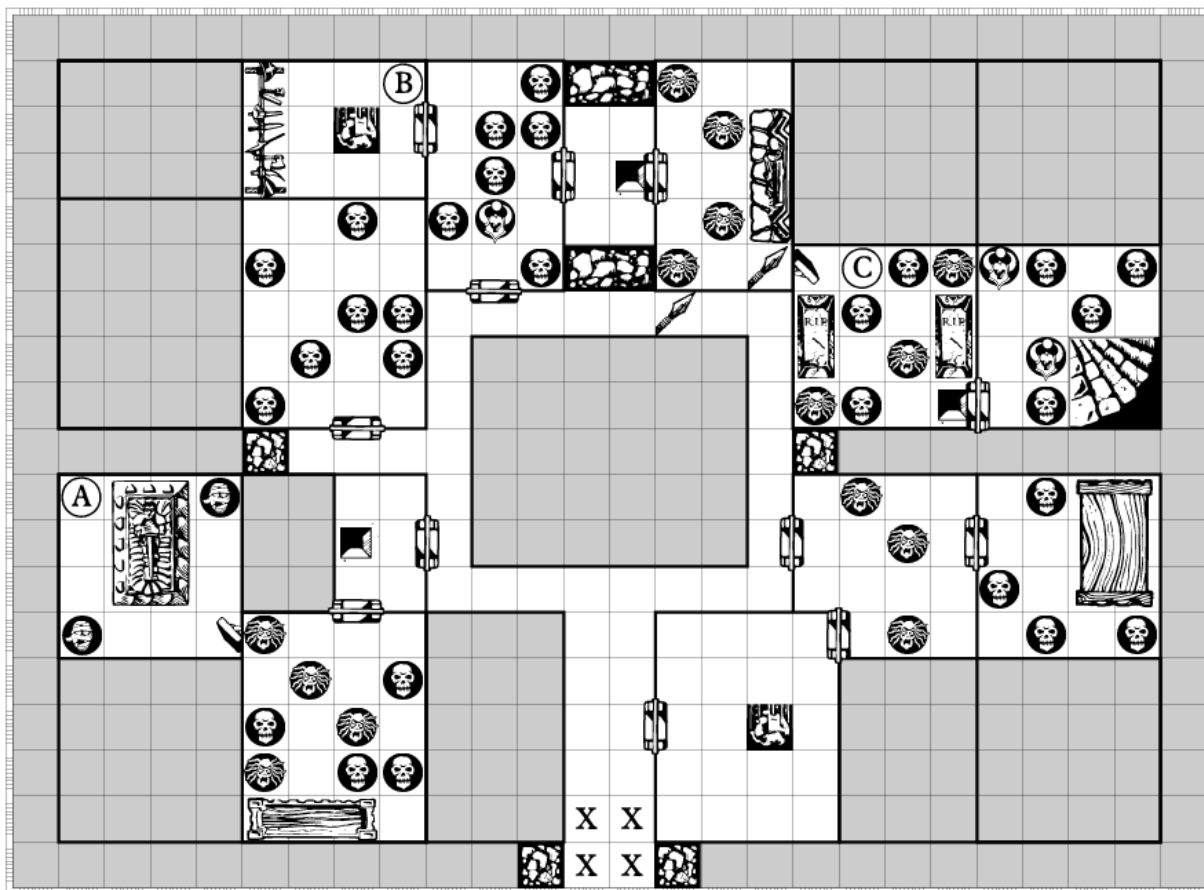
- 1) **Pozione di Rapidità:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, al tuo prossimo turno, dovrai lanciare un numero di dadi normali doppio rispetto al normale per il tuo movimento.
- 2) **Pozione del Recupero:** Puoi bere questa pozione in qualsiasi momento e, la prossima volta che lanci 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 ha le miniature necessarie. Ad esempio, se il rinforzo è uno Scheletro ma tutte le miniature degli Scheletri sono già sul tabellone, Morcar non può mettere in campo il suo mostro aggiuntivo finché non ha una miniatura appropriata a disposizione.



Il Cannello Nero

Per poter penetrare all'interno del Maniero di Ezkendar dovete attraversare il Cannello Nero, un'enorme botola che si spalanca nel terreno e dà accesso alla scalinata che conduce ai livelli più profondi delle rovine. Fate attenzione, perché Skulmar ha lasciato molte sentinelle a presidiare queste sale diroccate.

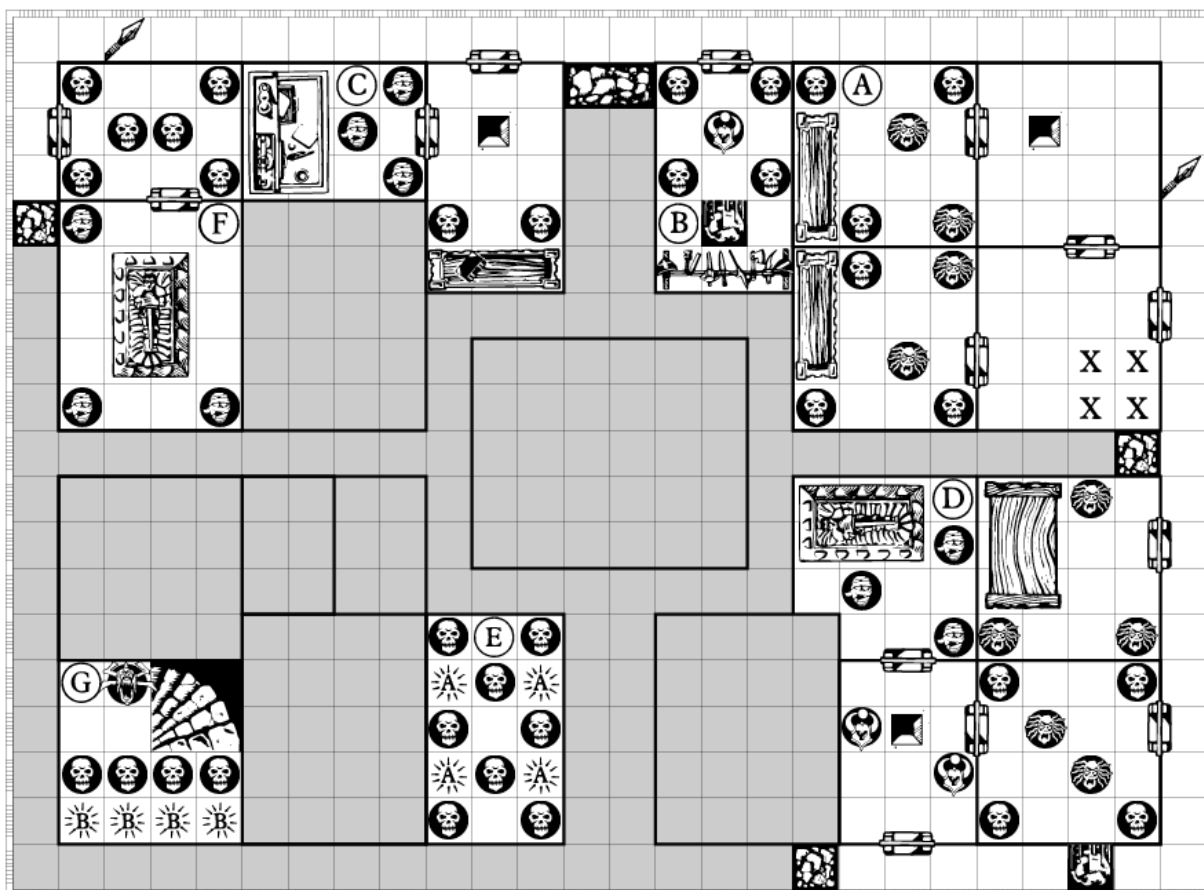


Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: La tomba è protetta da una trappola magica che non può essere individuata né disattivata. L'Eroe apre il sarcofago subisce 2 Punti Corpo di danno e deve tirare 2 dadi da combattimento. Per ogni scudo bianco ottenuto, può ridurre di un punto il danno subito. All'interno della tomba ci sono un numero di monete d'oro pari alla somma del lancio di 2 dadi normali moltiplicato per 10, più due Pozioni Magiche.
- B: Sulla rastrelliera porta armi ci sono una Lancia e un Elmo.
- C: All'interno di ogni sarcofago ci sono un numero di monete d'oro pari al lancio di 1 dado normale moltiplicato per 30.

Mostro Errante: Scheletro

Rinforzi: 2 Scheletri



Il custode di pietra

La via che conduce al nero cuore del rifugio dell' Orda della Morte è protetta da una potente magia di teletrasporto, che viene attivata attraverso un passaggio segreto all' interno di una tomba. Fate attenzione però, miei Eroi, perché un crudele guardiano di pietra vivente sorveglia la strada da seguire.



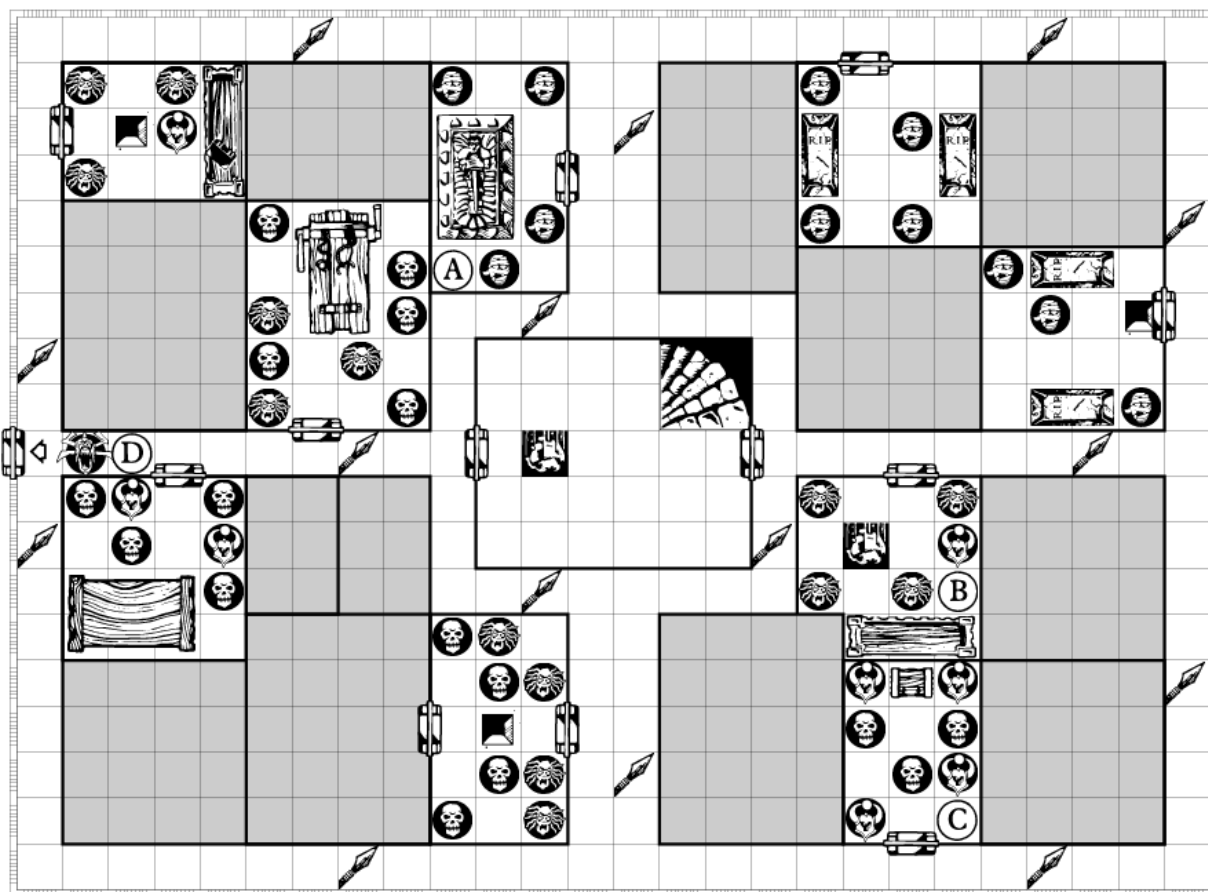
Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle indicate dalla X e devono raggiungere i gradini.

- A: Nell'armadio è nascosta una Pozione Magica.
- B: Sulla rastrelliera è appesa la Lancia di Luce (vedi la carta in allegato).
- C: Tra le carte che ingombrano la scrivania dell'alchimista è nascosta una Pozione Magica.
- D: Quando gli Eroi aprono la falsa tomba, sono immediatamente teletrasportati nella stanza E.
- E: Gli Eroi appaiono nelle caselle indicate con il teletrasporto ☼ e vengono nuovamente riportati magicamente nella stanza D solo dopo che tutti gli Scheletri sono stati eliminati.
- F: Quando gli Eroi aprono la tomba, sono immediatamente teletrasportati nella stanza G.
- G: Gli Eroi appaiono nelle caselle indicate con il teletrasporto ☼ e possono accedere ai gradini solo dopo aver sconfitto tutti i mostri. Non c'è modo di tornare indietro da questa stanza.

Mostro Errante: Scheletro

Rinforzi: 1 Scheletro e 1 Zombi





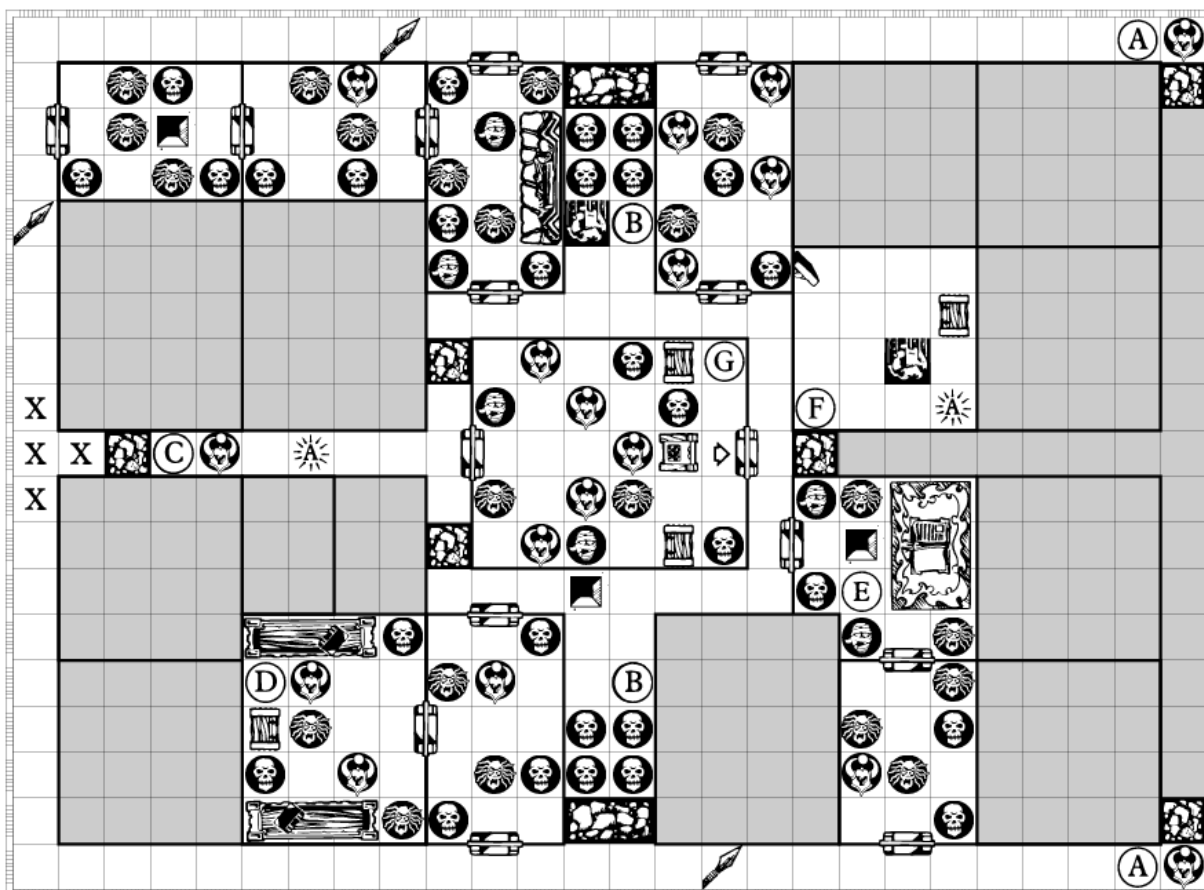
Il Labirinto della Morte

Per proseguire nella vostra missione dovete attraversare il Labirinto della Morte, un dedalo di corridoi sorvegliati da molti guardiani. Cercate il passaggio che conduce ai livelli inferiori, che può essere aperto solo da una chiave incantata custodita in una stanza segreta del Maniero.

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono uscire dalla porta indicata dalla freccia, che può essere aperta solo con la chiave nascosta nella stanza C.

- A: All'interno della tomba c'è una Pozione Magica.
- B: Nell'armadio ci sono 175 monete d'oro.
- C: La porta di questa stanza appare magicamente solo dopo aver ucciso il Gargoyle di guardia nel punto D e non può essere trovata in nessun altro modo. Nello scrigno del tesoro ci sono la chiave incantata che apre la porta indicata dalla freccia e una Pozione Magica.
- D: Il Gargoyle si anima solo dopo che tutti gli altri mostri del Labirinto (eccetto quelli della stanza C) sono stati uccisi. Fino ad allora non può essere danneggiato in alcun modo. Ha le seguenti statistiche:
Movimento: 6 caselle, Attacco: 5 dadi, Difesa: 5 dadi, Mente: 4, Corpo: 5.
Quando il Gargoyle viene ucciso, appare magicamente la porta che dà accesso alla stanza C.

Mostro Errante: Zombi
Rinforzi: 1 Zombi e 1 Mummia



La vendetta del Negromante

Il diabolico Negromante ha usato le sue arti nere per sfuggire alla morte nel vostro incontro precedente. Si è rifugiato nella sua sala del trono, che può essere raggiunta solo tramite un passaggio magico ed è protetta dalle sue schiere di guardie del corpo. Sconfiggetelo una volta per tutte!

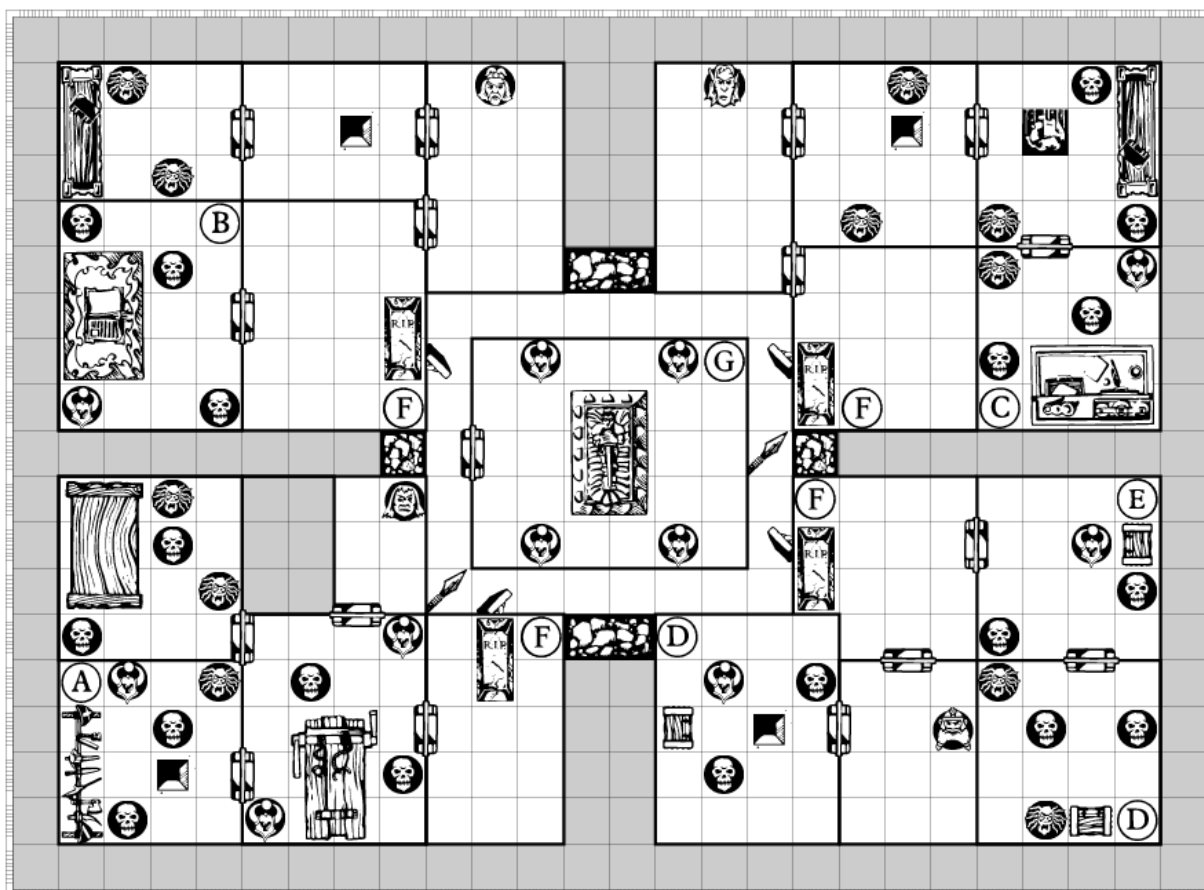
Gli Eroi iniziano il gioco nelle caselle con la X e devono raggiungere la porta indicata dalla freccia, che può essere aperta solo dopo aver ucciso il Negromante.

- A: Questi Guerrieri del Caos sono sentinelle con Movimento: 10 caselle.
- B: Questi Scheletri sono sentinelle con Movimento: 8 caselle.
- C: Questo Guerriero del Caos è una sentinella con le seguenti statistiche:
Movimento: 10 caselle, Attacco: 5 dadi, Difesa: 5 dadi, Mente: 4, Corpo: 4.
- D: Nello scrigno del tesoro ci sono 100 monete d'oro.
- E: È lo studio privato del Negromante. Il primo Eroe che tocca il bancone del mago può utilizzare nuovamente tutti gli incantesimi di uno stesso gruppo che ha già lanciato. L'effetto si verifica un'unica volta e ne può beneficiare solo un Eroe in grado di lanciare incantesimi.
- F: Nello scrigno del tesoro c'è una Pozione Magica. Il teletrasporto funziona in entrambi i sensi.
- G: Il Guerriero del Caos di fronte al trono è Kurtz il Negromante (usa la miniatura del Mago del Caos per rappresentarlo), che ha le seguenti statistiche:
Movimento: 6 caselle, Attacco: 1 dado, Difesa: 6 dadi, Mente: 6, Corpo: 4.
Può usare gli Incantesimi del Caos (vedi le carte in allegato). Quando viene ucciso, stavolta muore per davvero! Negli scrigni del tesoro ci sono rispettivamente 275 e 180 monete d'oro.

Mostro Errante: Guerriero del Caos

Rinforzi: 4 Scheletri

L'Orda della Morte



Divide et impera!

Qualcosa non ha funzionato e la magia del defunto Negromante vi ha giocato l'ultimo scherzo. Dopo aver oltrepassato il passaggio nella sua sala del trono, vi siete infatti ritrovati divisi, sparpagliati ai quattro angoli del Maniero, e dovrete cavarvela da soli per poi riunirvi tutti assieme.

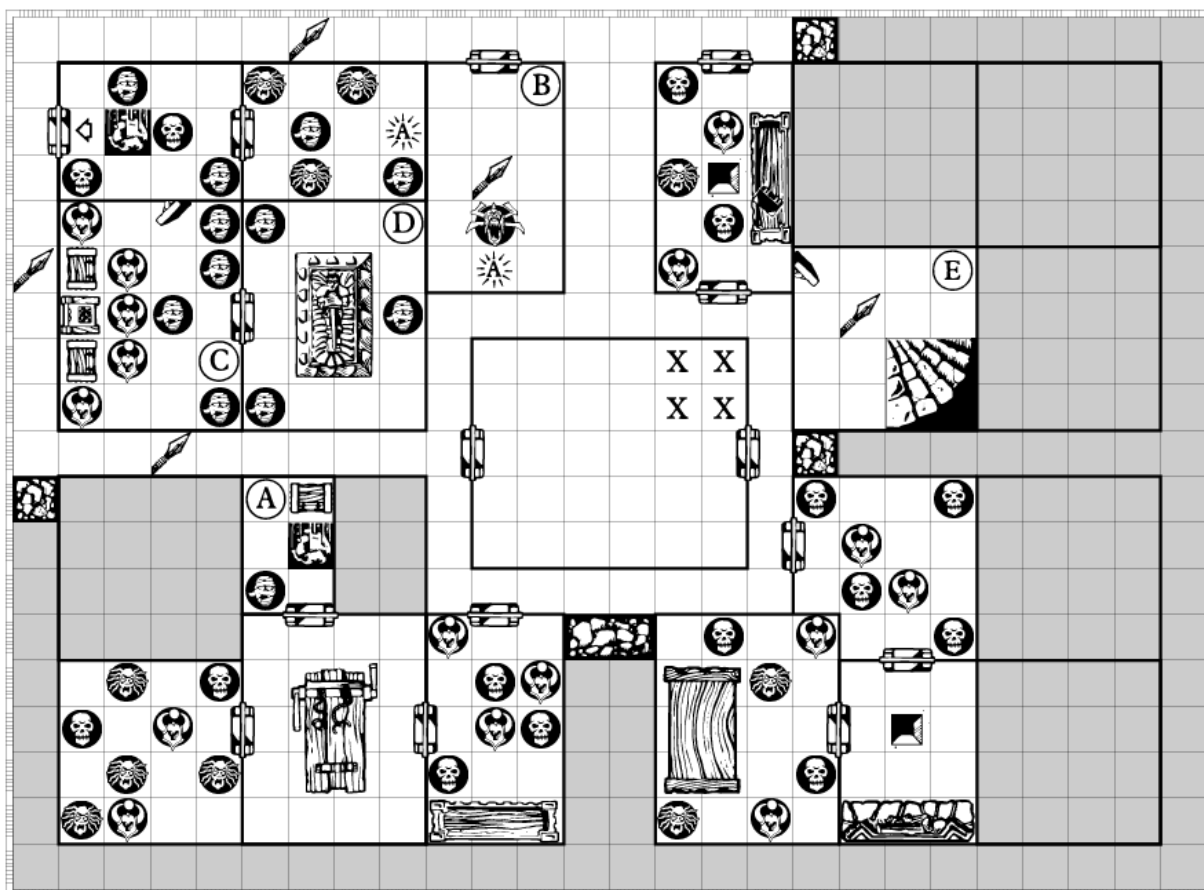
Ogni Eroe inizia il gioco nella casella contrassegnata dalla propria icona e deve raggiungere il passaggio segreto nella tomba della stanza G.

- A: Sulla rastrelliera porta armi c'è l'Amuleto della Furia (vedi la carta in allegato).
- B: Sul bancone del mago c'è l'Amuleto del Sortilegio (vedi la carta in allegato).
- C: Sulla scrivania dell'alchimista c'è l'Amuleto della Precisione (vedi la carta in allegato).
- D: Ogni scrigno del tesoro contiene un numero di monete d'oro pari al risultato del lancio di 1 dado normale moltiplicato per 10.
- E: Nello scrigno del tesoro c'è l'Amuleto della Tenacia (vedi la carta in allegato).
- F: Per scoprire i passaggi segreti è necessario aprire le tombe. Quando vengono aperte, uno spettro attacca l'Eroe tirando 4 dadi da combattimento. Il personaggio non può difendersi né contrattaccare. Lo spettro scompare nel nulla dopo aver sferrato il colpo.
- G: L'ingresso alla stanza è chiuso da una porta di ferro, che deve essere abbattuta per poter entrare. Per sfondarla, un Eroe deve lanciare 1 dado normale e ottenere un risultato uguale o inferiore al proprio valore base di Attacco (quello scritto sulla scheda del personaggio). Se fallisce, perde 1 Punto Corpo ma può ritentare nel turno seguente. La tomba nella stanza nasconde il passaggio che conduce al livello successivo.

Mostro Errante: Nessuno

Rinforzi: Nessuno

L'Orda della Morte



Sir Manfred il rinnegato

Il Loretomo mi ha svelato che il corpo di Sir Manfred il traditore è stato trafugato dal suo sepolcro dagli sgherri di Skulmar. La magia negromantica ha rianimato il rinnegato, facendolo diventare un cavaliere della morte, che ha il compito di sorvegliare il passaggio per i livelli inferiori del Maniero.

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

Nota: Alcune porte si aprono soltanto nella direzione indicata dalla freccia.

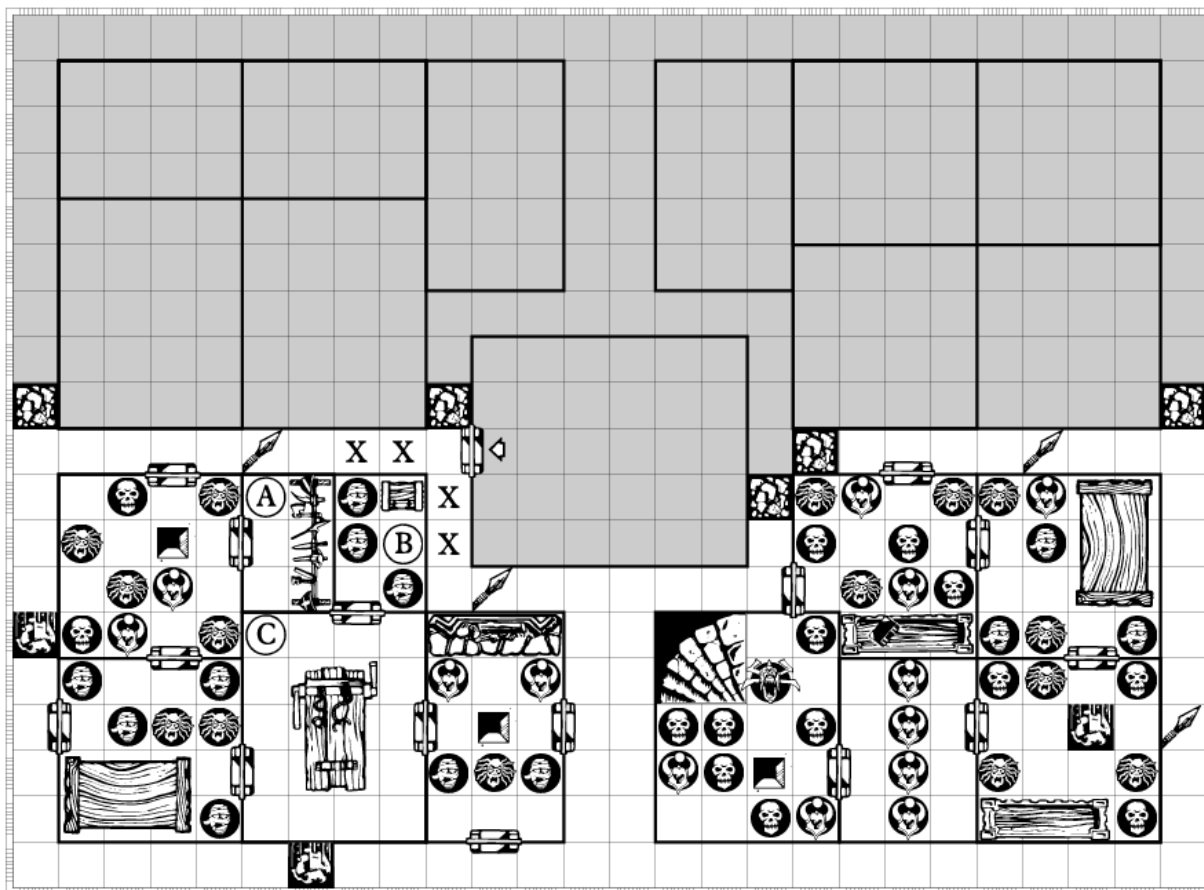
- A: Nello scrigno del tesoro ci sono con 130 monete d'oro e una Pozione Magica.
- B: Il teletrasporto non può essere usato finché il Gargoyle non viene eliminato.
- C: Il Guerriero del Caos di fronte al trono è Sir Manfred, il cavaliere della morte (usa la miniatura del Mago del Caos per rappresentarlo), che ha le seguenti statistiche:
Movimento: 6 caselle, Attacco: 5 dadi, Difesa: 5 dadi, Mente: 3, Corpo: 3.
Negli scrigni del tesoro ci sono rispettivamente 200 monete d'oro e una Pozione Magica.
- D: Azionando una leva all'interno della tomba si apre il passaggio segreto che conduce alla stanza E. Non c'è altro modo di individuarlo.
- E: Il passaggio segreto che conduce a questa stanza può essere aperto solo azionando la leva segreta nella tomba della stanza D. Non c'è altro modo di individuarlo.

Mostro Errante: Guerriero del Caos

Rinforzi: 1 Scheletro e 1 Guerriero del Caos



Rinforzi: 2 Zombi e 1 Mummia



Le camere meridionali

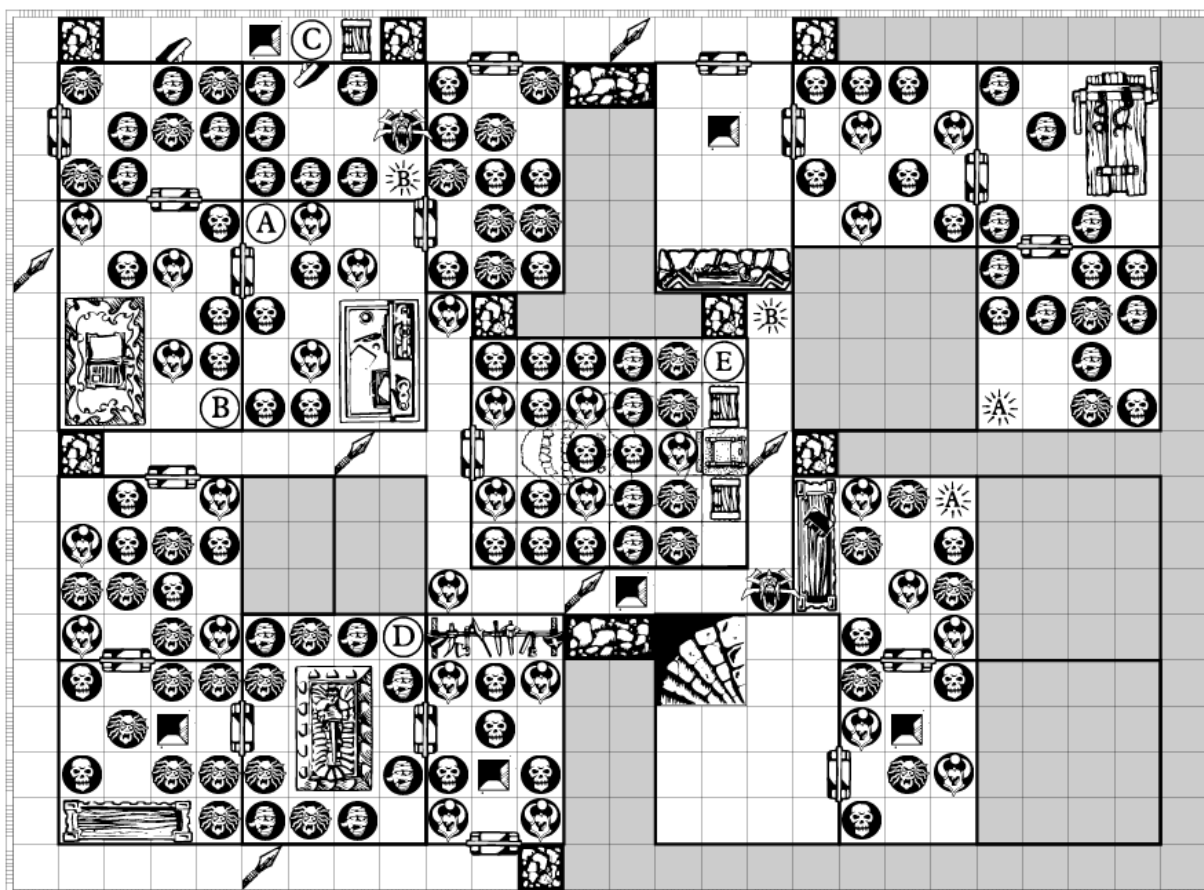
Nella sezione meridionale di questo livello del maniero c'è il passaggio che conduce alla sala del trono di Skulmar. Dovete attraversare le stanze infestate dalle truppe dell'Orda della Morte per trovare la scalinata che vi condurrà verso lo scontro finale con la vostra nemesi.

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

- A: Sulla rastrelliera porta armi è appeso il Corno degli Eroi (vedi la carta in allegato).
- B: Nel forziere del tesoro c'è una Pozione Magica.
- C: Sul tavolo di tortura ci sono i resti di una sfortunata vittima. Chi li tocca riporta in vita lo spirito vendicativo che li infesta. Il fantasma attacca l'Eroe tirando 6 dadi da combattimento. Il personaggio non può difendersi né contrattaccare. Lo spirito scompare nel nulla dopo aver sferrato il colpo.

Mostro Errante: Mummia

Rinforzi: 2 Mummie e 1 Guerriero del Caos



L'ultima battaglia dell'Orda della Morte

Miei Eroi, siete giunti nel cuore del Maniero, dove staziona il grosso delle truppe dell'Orda della Morte. Dovrete letteralmente aprirvi la strada tra miriadi di nemici per raggiungere la sala del trono di Skulmar, dove vi attende lo scontro finale con il capitano e i suoi ultimi seguaci.

Gli Eroi iniziano il gioco nella stanza con i gradini e devono uccidere tutti i nemici.

- A: Sulla scrivania dell'alchimista ci sono due Pozioni Magiche.
- B: Sul bancone del mago ci sono due Pozioni Magiche.
- C: Nello scrigno del tesoro ci sono 500 monete d'oro.
- D: Nella tomba ci sono 350 monete d'oro e due Pozioni Magiche.
- E: Usa la tessera della stanza del trono per questa sala. Il Guerriero del Caos di fronte al trono è Skulmar (usa la miniatura del Mago del Caos per rappresentarlo), che ha le seguenti statistiche: Movimento: 8 caselle, Attacco: 5 dadi, Difesa: 6 dadi, Mente: 4, Corpo: 3. Negli scrigni del tesoro ci sono rispettivamente 600 e 400 monete d'oro. Una volta ucciso anche l'ultimo nemico e annientato non solo Skulmar ma anche quel che restava della sua temuta Orda della Morte, gli Eroi avranno completato questa difficile campagna di avventure. Complimenti ai coraggiosi capaci di riuscire nell'impresa!

Mostro Errante: Guerriero del Caos

Rinforzi: Nessuno

L'Orda della Morte

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.

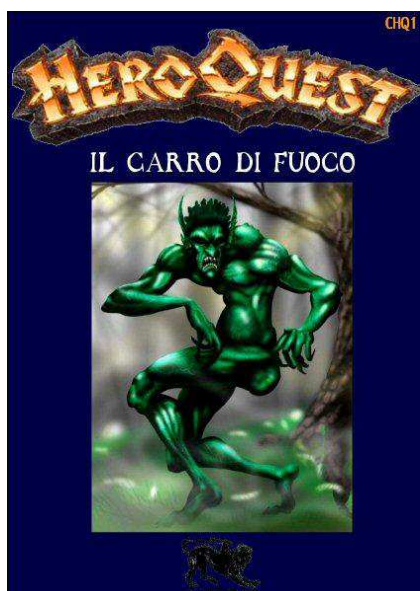
Naturalmente, molte ditte specializzate forniscono miniature in plastica o metallo che possono essere acquistate per rimpiazzare i suddetti segnalini e rappresentare i nuovi Eroi e Mostri.

Note finali

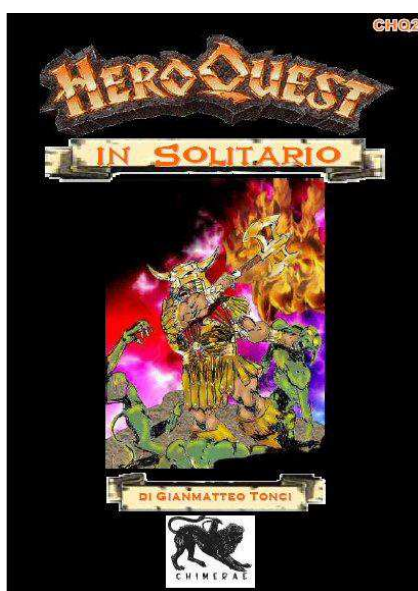
La plastificazione degli elementi stampati è sempre consigliata per far sì che durino praticamente in eterno e non si rovinino durante il gioco. Questa operazione è indispensabile per le nuove carte e raccomandata per tutti gli altri elementi, eccezion fatta per i segnalini (che non possono essere assemblati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

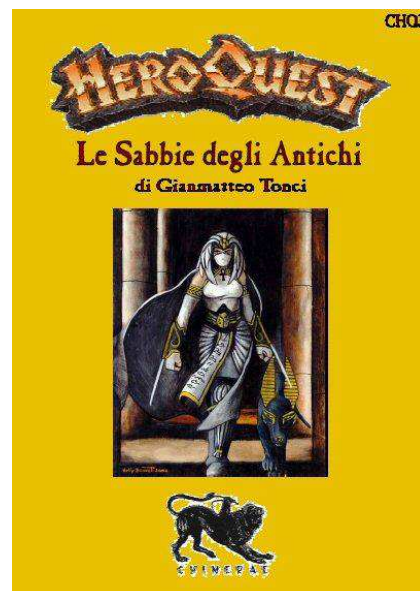
Se ti sei divertito a giocare questa campagna di avventure, non dimenticare di scaricare *gratuitamente* dal nostro sito www.chimerae.it gli altri *Libri delle Imprese* per HeroQuest®:



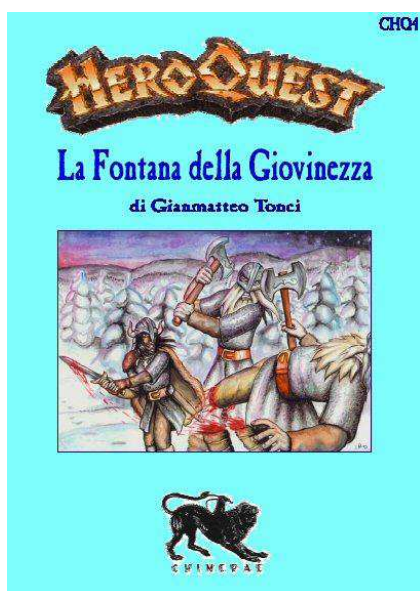
CHQ1 Il Carro di Fuoco



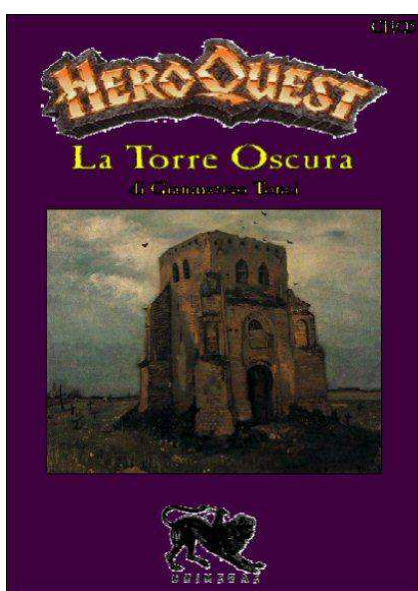
CHQ2 HeroQuest in Solitario



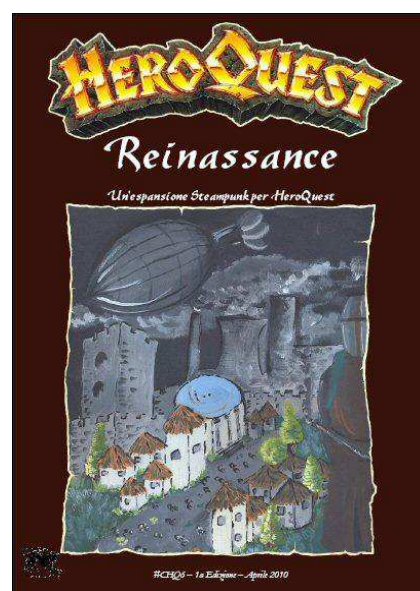
CHQ3 Le Sabbie degli Antichi



CHQ4 La Fontana della Giovinezza



CHQ5 La Torre Oscura



CHQ6 Reinassance

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. In particolare, si segnala che l'immagine di copertina è distribuita liberamente su Internet all'indirizzo <http://www.myfreewallpapers.net/fantasy/pages/undead-army.shtml> con il titolo Undead Army. 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.

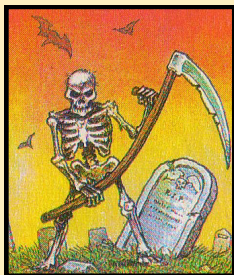
Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it





Scheletro



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



Zombi



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



Mummia



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



Gargoyle



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



Guerriero del Caos



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





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 pari ai suoi Punti Mente. Finché la magia è attiva, durante il suo turno Morcar può utilizzare l'Eroe come se fosse un mostro.

Evoca Morti Viventi



Questo incantesimo evoca un gruppo di morti viventi 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

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 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. Per ogni risultato di 5 o 6, il danno subito viene ridotto di 1 punto.

Paura



Questo incantesimo terrorizza un Eroe, riducendo ad 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 pari ai suoi Punti Mente.

Ruggine



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

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 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 ed i mostri al suo interno, eccetto il lanciatore. Ogni vittima lancia due dadi. Per ogni risultato di 5 o 6, il danno subito viene ridotto di 1 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.



Lancia di Luce



La Lancia di Luce ti permette di tirare 2 dadi da combattimento in Attacco oppure 3 dadi da combattimento in Attacco contro i nonmorti, e può essere usata per attaccare diagonalmente. Puoi anche lancia-la contro il nemico, ma in questo caso la perderai.

Non può essere usata dal Mago.

ARMA

Bacchetta della Rovina



Usala contro un bersaglio entro la linea di vista. La vittima subisce 2 Punti Corpo di danno, e deve lanciare 2 dadi da combattimento e ridurre il danno subito di un punto per ogni scudo (bianco o nero) che ottiene. Può essere usata solo dagli Eroi in grado di lanciare incantesimi e solo una volta per impresa. Non ha effetto contro i nonmorti.

Anello del Tuono



Usalo contro un bersaglio entro la linea di vista. La vittima subisce un numero di Punti Corpo di danno pari al risultato del lancio di un dado normale. Chi usa l'anello subisce metà del danno causato alla vittima, arrotondato per difetto. Il danno inflitto dall'anello non può essere prevenuto. L'anello va scartato dopo l'utilizzo.

Amuleto della Furia



Mentre lo indossi, devi lanciare 1 dado da combattimento supplementare in Attacco ma devi tirare 2 dadi da combattimento in meno in Difesa (puoi scendere anche a zero).

Per indossarlo o toglierlo devi impiegare un'azione e non puoi fare nient'altro per quel turno.

Può essere usato solo dal Barbaro.

Amuleto del Sortilegio



Mentre lo indossi, ignora gli effetti degli incantesimi diretti contro di te se ottieni uno scudo bianco con 1 dado da combattimento, ma ogni volta che lanci un incantesimo devi tirare 1 dado da combattimento e, se ottieni uno scudo nero, devi scartare l'incantesimo senza che abbia effetto. Per indossarlo o toglierlo devi impiegare un'azione e non puoi fare nient'altro per quel turno. Può essere usato solo dal Mago.

Amuleto della Precisione



Mentre lo indossi, puoi attaccare diagonalmente come se avessi una lancia, indipendentemente dall'arma che utilizzi, ma ti difendi ottenendo gli scudi neri invece di quelli bianchi.

Per indossarlo o toglierlo devi impiegare un'azione e non puoi fare nient'altro per quel turno.

Può essere usato solo dall'Elfo.

Amuleto della Tenacia



Mentre lo indossi, ti difendi ottenendo sia gli scudi bianchi che quelli neri, ma devi lanciare 1 dado da combattimento in meno in Attacco (con un minimo di 1 dado). Per indossarlo o toglierlo devi impiegare un'azione e non puoi fare nient'altro per quel turno.

Può essere usato solo dal Nano.

Pergamena della Salute



Puoi leggerla in qualsiasi momento (non conta come azione) per riportare al punteggio massimo il tuo valore di Punti Corpo o quello di un Eroe entro la tua linea di vista.

La Pergamena della Salute deve essere scartata dopo l'uso.

Non può essere usata dal Barbaro.

Corno degli Eroi



Puoi suonarlo invece di fare un'altra azione, per garantire a tutti gli Eroi nella stanza o nel corridoio (te incluso) un bonus di 2 dadi da combattimento in Attacco e in Difesa fino al termine della battaglia. Il Corno degli Eroi deve essere scartato dopo l'uso.

Non può essere usato dal Mago o dall'Elfo.

