



# CHIMERA E HOBBY GROUP

**I** Chimerae Hobby Group è un gruppo amatoriale di appassionati di giochi di ruolo che si prefigge di creare materiale originale ed inedito per giochi di ruolo e boardgame, soprattutto di genere fantasy, mettendo a disposizione di tutti e gratuitamente materiale, supplementi ed avventure per giochi di ruolo su internet, in formato PDF, sul sito [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it).

Tutte le nostre creazioni sono realizzate autonomamente e vengono distribuite gratuitamente, principalmente tramite Internet. Nessuno dei nostri collaboratori viene retribuito in alcun modo, se non con la gratificazione di vedere il proprio nome sul materiale realizzato per il Chimerae Hobby Group.

Tutto ciò viene fatto nello spirito ludico e ruolistico più assoluto, cercando di fornire a tutti i giocatori e gli appassionati materiale in italiano, inedito, valido e subito utilizzabile, realizzato secondo standard di qualità elevati e messo gratuitamente a disposizione di tutti coloro che sono interessati.

Chiunque voglia prestare il proprio contributo in qualsiasi forma, con nuove regole, avventure, idee o illustrazioni, è ovviamente il benvenuto. Maggiori informazioni su come contribuire ai nostri possono essere trovate alla pagina "Come collaborare" del nostro sito.

Allo stato attuale, i nostri progetti sono concentrati sulla realizzazione di materiale originale per alcuni dei grandi classici del mondo dei giochi di ruolo, Dungeons & Dragons, Tunnels & Trolls, Il Richiam di Cthulhu ed HeroQuest su tutti. Non vengono tassativamente realizzati né pubblicati supplementi per il d20 system e le ambientazioni ad esso relative.

Possiamo contare su una folta schiera di collaboratori saltuari, che inviano disegni inediti e materiale, avventure o nuove regole da trasformare in manuali veri e propri, che sono poi pubblicati on line a disposizione gratuita di tutti gli interessati.

Tutte le nostre pubblicazioni sono infatti distribuite gratuitamente e possono essere trovate alla pagina Prodotti del nostro sito, da dove è possibile scaricarle direttamente in formato PDF.

Il sito è in continua revisione ed espansione, stiamo ampliandolo con molta frequenza e cerchiamo di iniziare a farci conoscere anche tramite scambi di link con altri siti amatoriali del campo dei giochi di ruolo.

Lo spirito che anima il Chimerae Hobby Group è quello di fornire a tutti materiale di qualità e completamente gratuito, per promuovere la diffusione del gioco di ruolo in Italia a tutti i livelli, senza essere limitati dalle esigenze di un mercato giocoforza non sempre attento alle esigenze di giocatori ed appassionati.

Per questo, nel pieno spirito dei primi pionieri di questo campo, il Chimerae Hobby Group si prefigge un obiettivo ambizioso, che è quello di continuare a far vivere giochi frettolosamente liquidati o cinicamente dimenticati dalla spietata logica di mercato e che invece persistono, vivendo e prosperando soltanto grazie ai tantissimi appassionati i quali continuano a considerarli in cima alle proprie preferenze.

A tutti loro si rivolge il Chimerae Hobby Group, invitandoli a continuare a far prosperare questo magnifico hobby, cui speriamo di poter dare il nostro modesto contributo.

## il chimerae hobby group è lieto di segnalare l'uscita di una sua nuova produzione

Si tratta del *CHQ2 HeroQuest in Solitario*, un regolamento di Gianmatteo Tonci per il celeberrimo boardgame *HeroQuest*®

### Contenuto

Il contenuto di questo volume ha lo scopo di permettere di giocare in solitario una partita (o un'intera campagna di avventure a tema!) con il regolamento ed i materiali di HeroQuest. Seguendo pochi semplici accorgimenti ed utilizzando le regole riportate nel seguito di questo volume, ogni Eroe solitario potrà affrontare le insidie e le avventure che si celano nei labirinti oscuri, in cerca della gloria e della ricchezza. Ho deciso di scrivere questo regolamento per sopperire



alla mancanza di altri giocatori con cui condividere le mie avventure di HeroQuest e dopo numerose partite di prova, tentativi e rielaborazioni, quella che state leggendo è la versione definitiva di HeroQuest in Solitario. Per tutte le regole non esplicitamente indicate nel seguito, fate riferimento a quelle originali di HeroQuest. Per giocare servono solamente il presente volume ed il contenuto delle scatola base di HeroQuest, oltre ovviamente alla vostra immaginazione! Buona lettura e fruttuosa esplorazione: possano i mostri scappare di fronte a voi e la magia esservi alleata.

### Sinossi (dal retro di copertina)

Questo volume ti permette di giocare delle avventure in solitario, senza la presenza di uno Stregone, con il tuo Eroe preferito. La composizione di stanze e corridoi, con tanto di mostri, trappole e mobilia,

è interamente casuale e determinata dal lancio dei dadi su tabelle altamente dettagliate e bilanciate. Le regole includono numerosi esempi esplicativi, la possibilità di giocare avventure a tema e campagne prolungate, oltre ad impiegare gruppi di Eroi nelle tue esplorazioni in solitario. Sono inoltre proposte alcune regole opzionali, utilizzabili sia nel gioco in solitario che in quello multigiocatore, ed un sistema di punteggio che permette di quantificare il grado di successo di ogni Eroe. In appendice sono riportate

anche alcuni spunti per avventure in solitario a tema ed un'intera campagna per il tuo Eroe. Per giocare sono necessari il presente volume ed il contenuto della scatola base di HeroQuest, oltre alla tua immaginazione. Buona lettura e fruttuosa esplorazione: possano i mostri scappare di fronte a te e la magia esserti alleata.

Il file in formato PDF è scaricabile GRATUITAMENTE da tutti gli interessati alla pagina Prodotti del nostro sito [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it).

## ELENCO DEI MANUALI ATTUALMENTE PUBBLICATI

CODICE	TITOLO	SISTEMA DI GIOCO	DESCRIZIONE
CHA1	Alge Rosso Sangue	D&D	Avventura per D&D livello Expert, nelle terre selvagge del Granducato di Karamikos al soldo di un mercante, contro gnoll inferociti e fin nel cuore di un misterioso mondo sotterraneo.
CHA2	La Spada di Grartz	D&D	Avventura introduttiva per D&D livello Base, in cui i personaggi saranno chiamati ad una epica impresa alla ricerca della spada del leggendario condottiero Wulfius Grartz.
CHA3	I Racconti dell'Incubo	Cthulhu	Raccolta di tre avventure per Il Richiamo di Cthulhu, ambientate nel 1920, che metteranno gli Investigatori a confronto con l'agghiacciante universo dei Miti creato da H.P. Lovecraft.
CHA4	Il Sigillo del Serpente	D&D	Avventura per D&D livello Expert, ambientata nella cittadina di Katamash. Una entusiasmante indagine tra sette misteriose, stregoni malvagi ed oscure creature.
CHA5	La Pietra Gemella	AD&D	Avventura per AD&D molto ben curata e completa, con numerose espansioni e kit dei personaggi. È ambientata tra il Primo Piano Materiale e Planescape.
CHA5a	Erenduyn	AD&D	Espansione per il CHAS La Pietra Gemella, che descrive in dettaglio Erenduyn, Avariel del Fuoco e del Ghiaccio, un Mago di 8° livello appositamente realizzato per l'avventura.
CHA6	I Racconti del Terrore	Cthulhu	Raccolta di tre avventure per Il Richiamo di Cthulhu, ambientate nel 1920. Un mostro marino in Scozia, strani lupi nelle campagne italiane ed un complotto internazionale.
CHA7	Il Baratro dei Goblin	T&T	Straordinario sotterraneo di avventura con 4 livelli zeppi di azione, trappole, mostri e magia. Consigliata dallo stesso Ken St.Andre, non perdetela!!!
CHA8	Una Strage di Corvi	D&D	Prima avventura della campagna in otto parti "Demoni", che sarà interamente pubblicata da noi per gentile concessione dell'autore, Stefano "Abi" Olivieri.
CHA9	Le Avventure di Killon il Grande	T&T	Raccolta di cinque avventure adatte per tutti i livelli di gioco, con una varietà di ambientazioni e scenari per scatenare la vostra fantasia.
CHA10	Luna Park	D&Dv	Seconda avventura della campagna in otto parti "Demoni", che sarà interamente pubblicata da noi per gentile concessione dell'autore, Stefano "Abi" Olivieri.
CHA11	Tre Volti della Paura	Cthulhu	Raccolta di avventure per Il Richiamo di Cthulhu ambientate in tre differenti epoche (1890, 1920 e 1990) e realizzate da Morris Stonehome.
CHA12	Il Castello dei Sokolow	D&D	Terza avventura della campagna in otto parti "Demoni", che sarà interamente pubblicata da noi per gentile concessione dell'autore, Stefano "Abi" Olivieri.
CHB1	Teschio di Morte	Inedito	Gioco da tavolo completo di tabellone, pedine, carte e segnalini da stampare, che simula la partita a Teschio di Morte tra due squadre di brutali gladiatori umani e non.
CHE1	Compendio Magico d'Inediti Incantesimi	AD&D	Una raccolta di incantesimi inediti per Stregoni e Sacerdoti, che permettono di ampliare la gamma con insolite formule arcane e divine le scelte a disposizione dei lanciatori di magia.
CHE2	Il Grande Libro degli Avventurieri	D&D	Una guida indispensabile per tutti gli appassionati di D&D, che permette di creare in pochi, semplici passi e con tutti i dettagli necessari, qualsiasi nuova Classe di personaggio!
CHE3	Guida a Cynidicea	D&D	Un nuovo Atlante che descrive in dettaglio lo straordinario mondo sotterraneo di Cynidicea, già introdotto nella classica avventura "B4 La Città Perduta".
CHN1	Ellende Lyrhelei	Inedito	I giocatori impersoneranno dei cantori della più famosa gilda del Circolo dei Bardi e si cimenteranno nel raccontare una leggenda in cui vestiranno i panni dei personaggi principali.
CHN2	Missioni Impossibili	Inedito	Gioco di ruolo di genere spionistico in cui i giocatori assumono il ruolo di agenti dell'Unità Missioni Impossibili, un'organizzazione governativa segreta esperta nella risoluzione di missioni impossibili.
CHQ1	Il Carro di Fuoco	Heroquest	Un nuovo libro contenente 10 eroiche imprese nelle desolate Paludi Marcescenti, per affrontare la minaccia del Caos e di nuovi, sinistri nemici al soldo di un malvagio stregone.
CHR1	La Magia Runica	D&D, T&T	Un sistema di regole per applicare i poteri delle rune ad oggetti e creature, nuovi incantesimi, artefatti runici e personaggi, più un background sui simboli di potere.
CHR2	Dungeons & Dragons Addenda	D&D	Una raccolta di nuove regole, espansioni, approfondimenti e rivisitazioni che esplorano il regolamento e l'universo di D&D.
CHS1	La Collina delle Ombre	T&T	Esplora la Collina delle Ombre, nelle cui profondità si nasconde il sotterraneo dello shadowjack. Riuscirai ad uscire vivo dagli oscuri tunnel dove ti attendono in agguato pericoli mortali?
CHS2	Fuga da Khosht	T&T	Assieme a due vecchi compari, hai tentato un colpo da 200.000 MO al museo di Khosht. Ma le cose hanno preso una brutta piega! Riuscirete a fuggire dalla cupa città zeppa di pericoli e dalla sua spietata milizia?

Per qualsiasi informazione, curiosità o chiarimento riguardo alla nostra attività, è sufficiente connettersi al sito [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it) o inviare una e-mail all'indirizzo: [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). È anche possibile iscriversi alla nostra mailing list, per ricevere tutte le novità riguardanti le ultime uscite e le altre attività del gruppo.