

HEROQUEST

IL SIGNORE OSCURO



BY
RAFAEL

IL SIGNORE OSCURO

Una nuova minaccia

"Quali notizie ci porti Ragnar?" disse l'imperatore al capo scout imperiale.

"Cattive notizie mio signore", rispose lo scout, "Vengo da Bar'Kildan dove il capitano delle guardie dell'avamposto imperiale della regione mi ha comunicato che numerose truppe di goblinoidi stanno facendo razzie nella regione".

"Goblin? E da dove vengono? Queste bestie come molte altre le avevamo confinate nelle terre del nord secoli e secoli fa" disse sbigottito l'imperatore.

"Vengono proprio dal nord mio signore!" rispose lo scout, "Sono truppe ben organizzate. Siamo riusciti a catturarne qualcuno e stando a quello che ci hanno detto questi goblin sono solo l'avamposto di un esercito immenso che ha come obiettivo quello di distruggere l'impero!"

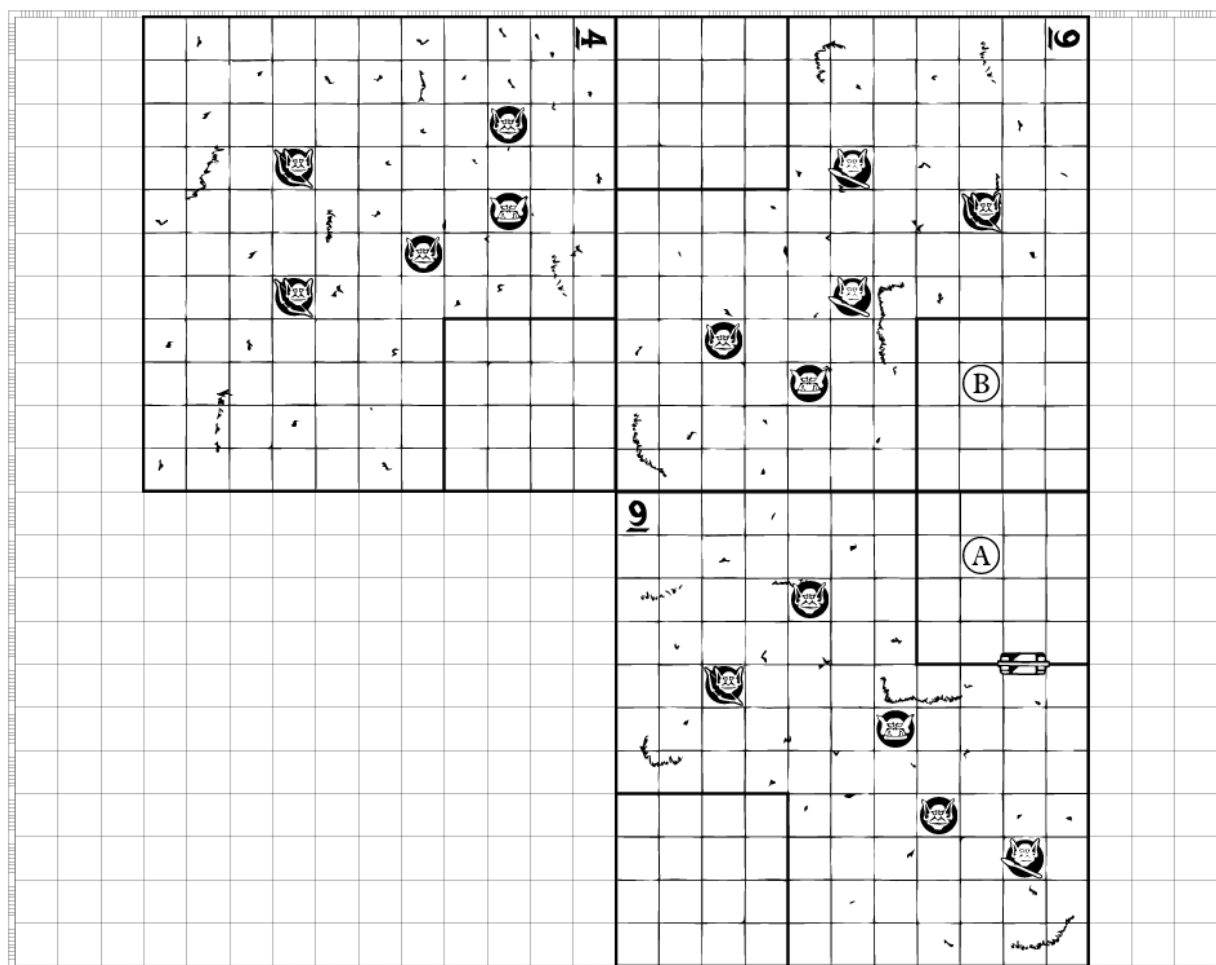
"Che cosa?!?! un esercito? E chi lo comanda?"

"Non lo so mio signore però i goblin ci hanno parlato di un certo Signore Oscuro, uno stregone che sarebbe al loro comando. Ad ogni modo la situazione è critica e a Bar'Kildan hanno bisogno di aiuto."

"Maledizione dobbiamo subito intervenire!
Grazie per avermelo comunicato Ragnar, provvederò a mandare subito i miei uomini migliori a Bar'Kildan e se riusciremo a respingere i goblin manderò qualcuno a dare la caccia a questo Signore Oscuro!
Il nostro impero è da secoli che vive in pace e tranquillità e non possiamo permettere che un pazzo stregone ci mandi contro questi esseri che eravamo riusciti a scacciare nelle terre del nord!"

E così l'imperatore radunò un gruppo di guerrieri e magici, i migliori di tutti i popoli e razze presenti nell'impero e li inviò a Bar'Kildan. Iniziò così la lunga battaglia contro la temibile armata del Signore Oscuro!

"L'assalto dei goblin"



"Il capitano delle guardie di Bar'Kildan è preoccupato per l'avanzare di truppe di goblin dalle montagne del nord. Fermateli prima che raggiungano le porte della città!"

Uccidete 12 goblin e poi tornate per la ricompensa.

Premio: 250 monete d'oro

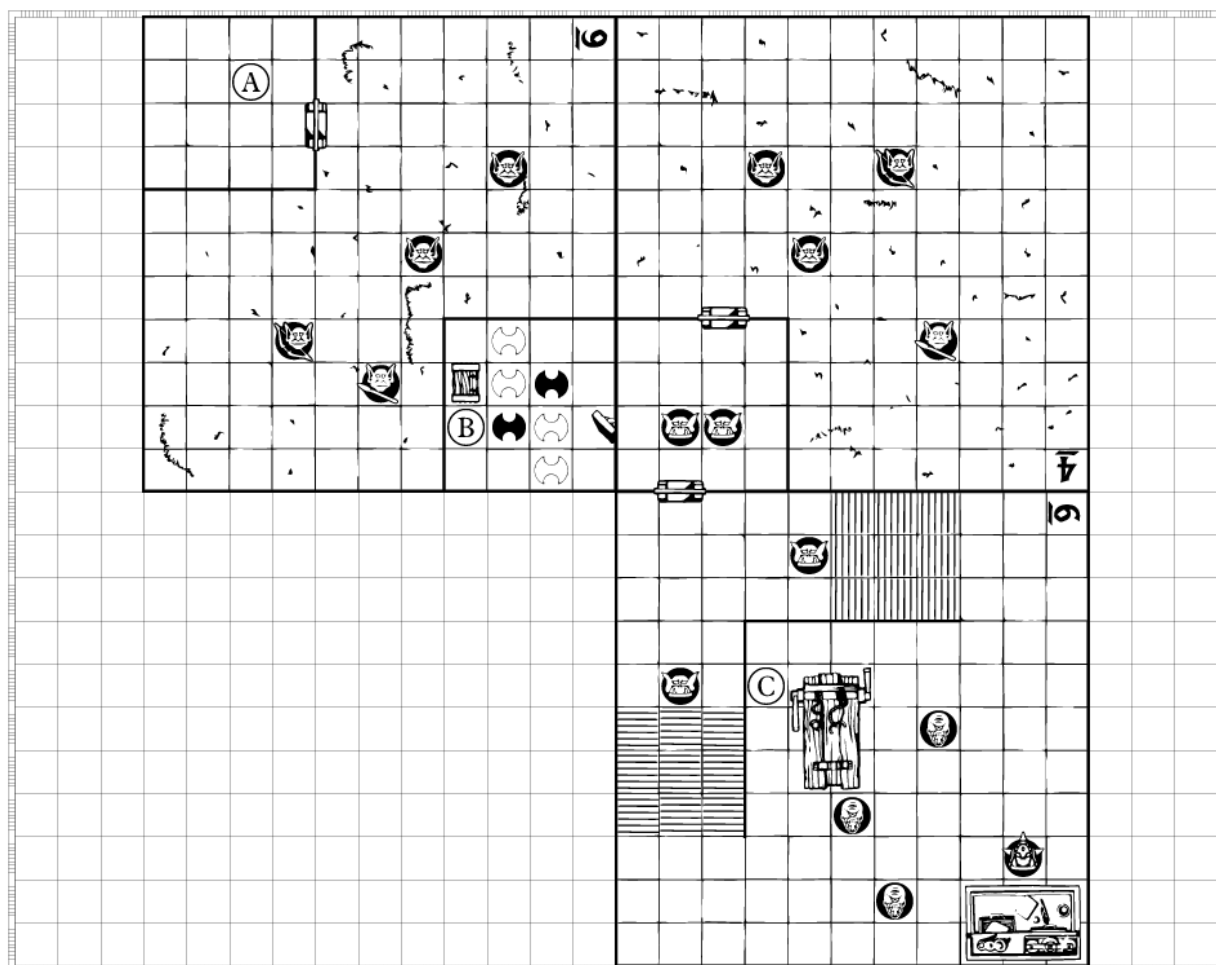
Note:

A : questa è la stanza di partenza degli eroi.

B : questa come tutte le altre "stanze" presenti nel tabellone è una torre di avvistamento che circondano le mura della città. Nessun personaggio o mostro può entrarci.

Mostro errante: 1 goblin

"Il salvataggio"



"La figlia del borgomastro è stata rapita da una banda di fimir. Trovate il posto dove è tenuta prigioniera la ragazza, liberatela e portatela dal padre."

Premio : 300 monete d'oro

Note:

A: questa è la stanza di partenza degli eroi.

B: lo scrigno contiene 100 monete d'oro

C: sul tavolo di tortura è legata la figlia del borgomastro. Uccidete tutti i mostri nella stanza per liberarla.

Mostro errante : 1 orco

Note:

A: Questa è la stanza di partenza degli eroi.

La missione terminerà non appena tutte e 4 le sacche di provviste saranno state riportate nella stanza e tutti gli eroi si saranno barricati dentro di essa.

B: Questi numeri che vanno dall'1 al 6 e che circondano la mappa indicano i punti di ingresso dei mostri. Il master, come spiegato precedentemente, dovrà lanciare 1d6 per vedere da quale di questi ingressi arriveranno i mostri.

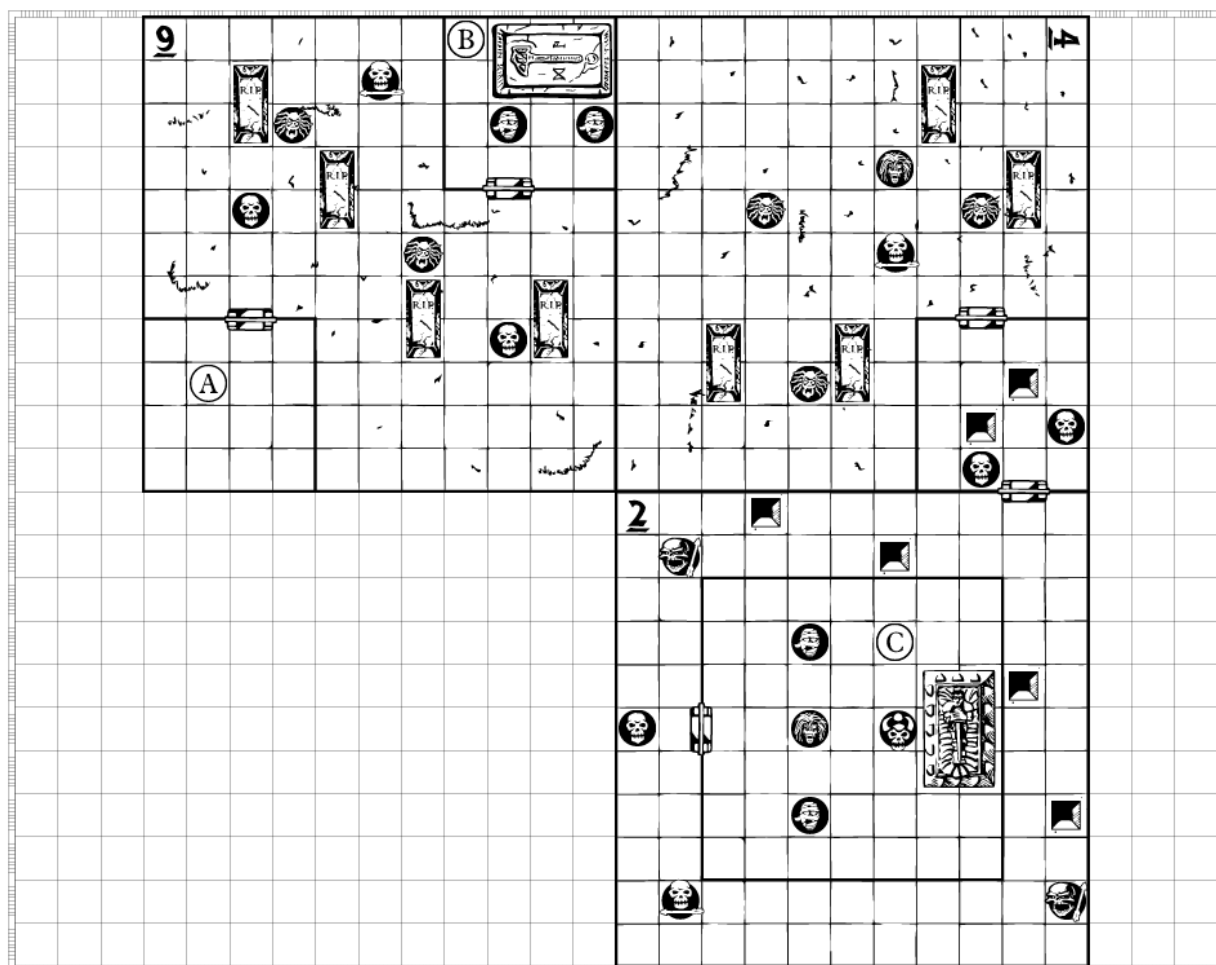
C: questi 4 scrigni rappresentano i sacchi di provviste.

Per recuperarli un personaggio deve arrivare in una casella adiacente e dichiarare al master che ha intenzione di prendere il sacco.

Un personaggio che trasporta il sacco dovrà muoversi con 2d6 meno 2 ed attaccherà e difenderà con 1 dado da combattimento in meno.

N.B. In questa missione non ci saranno eventi del caos ed i personaggi non potranno fare ricerche.

"Morok'Dur"



"Il cimitero di una città fedele all'impero è infestato da zombi ed altre creature non morte che stanno terrorizzando gli abitanti della città e delle campagne circostanti.

Queste creature sono state risvegliate da un potente mago del caos di nome Morok'Dur. Mettete fine a questo flagello uccidendo il responsabile!"

Premio: 350 monete d'oro

Note:

A: questa è la stanza di partenza degli eroi.

B: se un eroe cerca tesori in questa stanza troverà 100 monete d'oro nascoste nella tomba.

C: Il mago del caos in questa stanza è Morok'Dur.

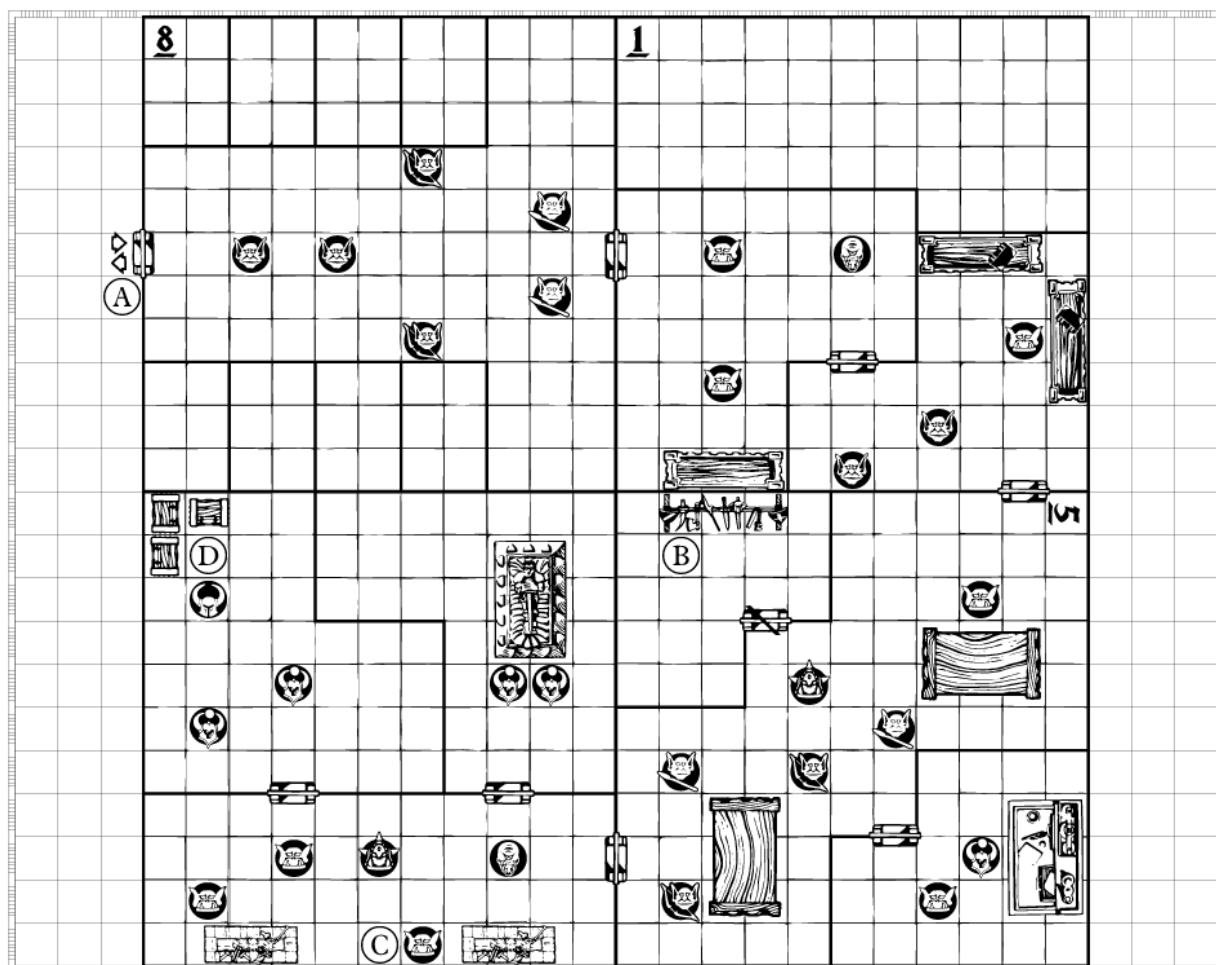
Egli ha le seguenti caratteristiche:

attacco 3 dadi, difesa 3 dadi, movimento 6 caselle, mente 6 e corpo 4.

Il mago del caos è inoltre in possesso di 3 incantesimi del caos: sonno, tempesta ed evoca non-morti.

Mostro errante: 1 zombi

"Le miniere di Zul'Guran"



"Le miniere di Zul'Guran sono essenziali per l'approvvigionamento di metallo che serve all'impero per la produzione di armi ed armature. Purtroppo sono state prese d'assalto da una banda di pelleverde e guerrieri del caos. Dovete eliminare tutti i suoi occupanti!"

Premio: 300 monete d'oro

Note:

A: gli eroi iniziano la missione all'esterno di questa porta che è l'entrata delle miniere

B: questa stanza è aperta e contiene centinaia di armi ed armature che sono state distrutte dagli occupanti delle miniere.

Nulla è più utilizzabile dagli eroi.

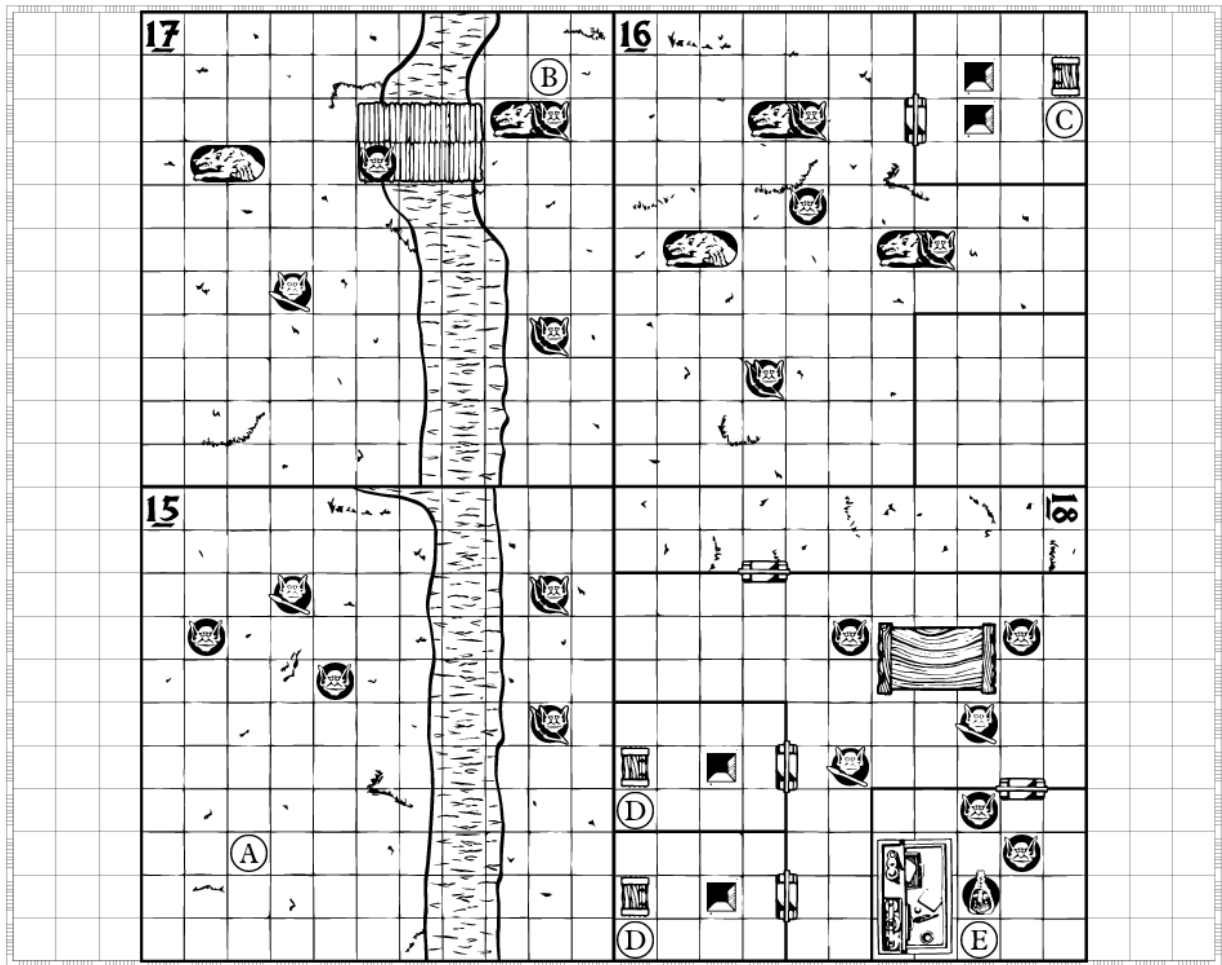
C: queste due forge naniche emanano un calore insopportabile poiché bruciano di un fuoco magico proveniente dalle profondità della terra.

Qualsiasi personaggio, che non sia un mostro o un nano, che rimane fermo nella stanza alla fine del proprio turno dovrà lanciare 1 dado da combattimento; se otterrà 1 teschio perderà 1 punto vita poiché sarà stato colpito dalle braci ardenti che schizzano dalle forge.

D: i 3 scrigni contengono ciascuno 100 monete d'oro e sono il premio della missione.

Mostro errante: 2 goblin

"Il branco di lupi"



"Il Signore Oscuro ha inviato un branco di lupi giganti a distruggere le campagne attorno a GoldLake, una delle città più importanti dell'impero. Oltre ad essi ci sono anche svariati goblin e cavalatori di lupi. Dovete cercare di eliminarli tutti per ripristinare l'ordine nella zona!"

Premio: 200 monete d'oro

Note:

A: gli eroi iniziano la missione nelle caselle sottostanti.
Il fiume in questa tile ed in quella successiva non può essere scavalcato se non passando sul ponte.

B: questi mostri sono i cavalatori di lupi (vedi il bestiario per capire il loro funzionamento).

C: questo scrigno contiene 100 monete d'oro.

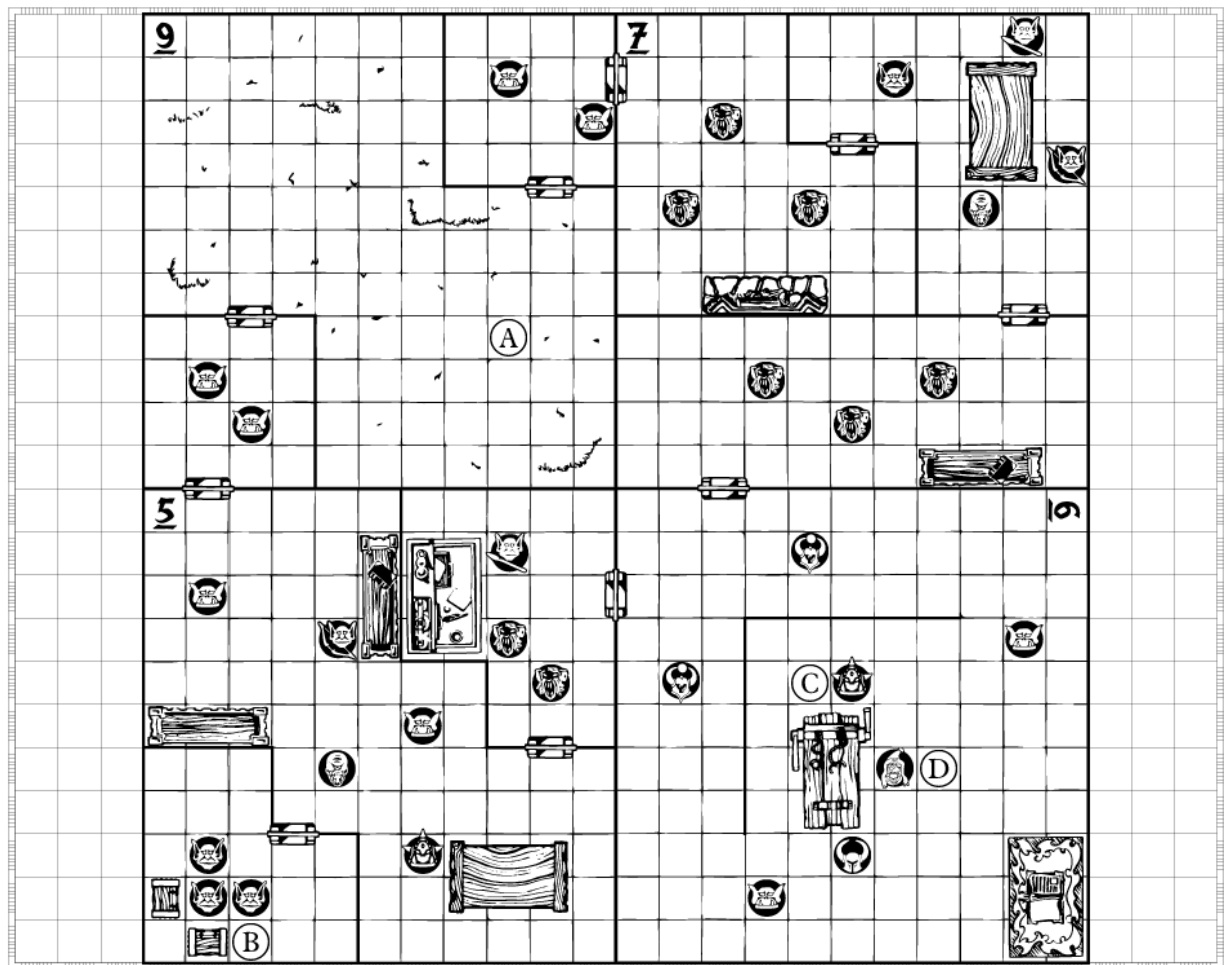
D: questi due scrigni contengono 50 monete d'oro ciascuno.

E: questo è un goblin sciamano. Egli ha le seguenti caratteristiche: attacco 3 dadi, difesa 3 dadi, movimento 8 caselle, corpo 3 e mente 4.

Il goblin sciamano è anche in possesso di 3 incantesimi del caos ovvero: palla di fiamme, tempesta e sonno.

Mostro errante: l cavaliere di lupi

"L'invasione"



"Il borgo di Molten è stato invaso da un cospicuo numero di forze del caos. Informatori imperiali ci dicono si tratti di un'orda di orchi, goblin, fimir, skaven e guerrieri del caos che hanno preso il controllo del borgo e tengono in ostaggio il borgomastro.

"Recatevi subito sul posto ed eliminate tutti i nemici che hanno invaso il borgo e liberate il borgomastro."

Premio : 200 monete d'oro

Note:

- In questa missione non ci saranno trappole ed eventi del caos poiché si svolge in un borgo dell'impero.

A: gli eroi iniziano la missione in questo punto della mappa.

B: questi due scrigni contengono 100 monete d'oro ciascuno.

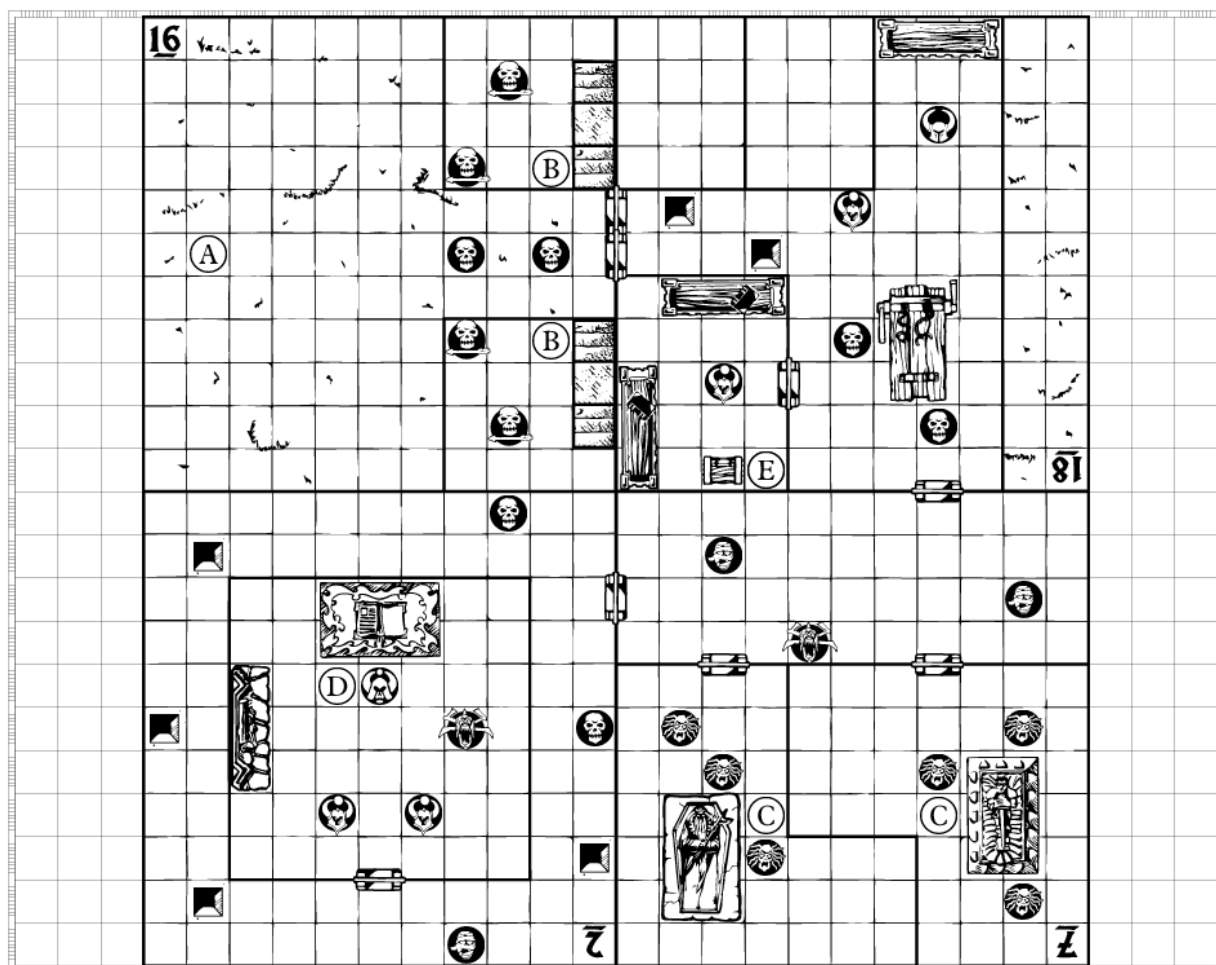
C: sul tavolo di tortura c'è il borgomastro. Se i mostri nella stanza verranno sconfitti riuscirete a liberare il borgomastro che vi ripagherà con 200 monete d'oro (il premio della missione).

D: questo è un orco sciamano.

Egli ha le seguenti caratteristiche: attacco 3 dadi, difesa 4 dadi, movimento 8 caselle, corpo 4 e mente 4.

L'orco sciamano è anche in possesso di 3 incantesimi del caos ovvero: palla di fiamme, fulmine e comando.

"Turmak l'implacabile"



"Gli scout imperiali sono riusciti a scoprire dove si nasconde Turmak, il necromante braccio destro del Signore Oscuro. Egli risiede al castello abbandonato di Auberdusk circondato da uno schiera di non morti e guerrieri caotici. Dicono inoltre che sta costruendo una possente orda di zombi e dovete subito intervenire per fermarlo in modo da indebolire il Signore Oscuro e non lasciargli più nessun possedimento nelle zone sotto il controllo dell'impero."

Premio: 300 monete d'oro

Note:

A: gli eroi iniziano la missione in questo punto della mappa.

B: queste scale conducono ai due torrioni nei quali sono posizionati gli scheletri arcieri. Se i personaggi non sono sulle torri ma si trovano nel campo sottostante sono in grado di vedere ed attaccare a distanza solo gli scheletri che si trovano sul bordo delle torri.

C: una volta che le stanze vengono rivelate dagli eroi le tombe si "attivano". Esse sono sotto l'effetto di un incantesimo di Turmak e ad ogni turno del master da esse uscirà uno zombi.

Questo accadrà ad ogni turno del master (dopo la rivelazione delle tombe) e continuerà fino a quando Turmak non sarà eliminato.

Gli zombi che usciranno dalle tombe potranno agire normalmente in ogni turno del master.

D: questo è Turmak.

Egli ha le seguenti caratteristiche: attacco 4 dadi, difesa 5 dadi, movimento 8 caselle, corpo 5 e mente 5.

Turmak è anche in possesso di 8 incantesimi del caos ovvero: palla di fiamme, fulmine, comando, tempesta, dispersione, paura, ripristino del caos e tempesta di fuoco.

E: questo scrigno contiene 100 monete d'oro

Mostro Errante: 1 scheletro

*terre a voi sconosciute, vi ho lasciato del materiale, che vi tornerà utile per le vostre imprese future, nell'armeria cittadina che dovete recuperare mentre raggiungete il portale, ma vi consiglio di fare anche scorta di polvere da sparo e frecce nel caso ne abbiate bisogno prima di iniziare a combattere.
"Buona fortuna!"*

Note:

- Questa missione poiché si svolge alle porte della capitale dell'impero non presenta trappole ed eventi del caos.

Poiché da qui alla fine del gioco non ci sarà modo per gli eroi di comprare nuovi equipaggiamenti e di riparare le armi usurate dovranno per forza fare acquisti e scorta di polvere nera e frecce (nel caso ne abbiano bisogno) prima di questa avventura e dovranno recuperare il materiale nello scrigno che contiene delle pozioni che elimineranno l'usura alle armi ed armature nelle future imprese. L'avanzamento di esperienza e l'acquisizione di nuove abilità (se le si sta usando nel sistema di gioco) rimarrà invece invariato da qui alla fine del gioco.

A: gli eroi iniziano la missione in questa stanza, davanti alla porta chiusa. Tutte le altre porte presenti sul tabellone sono aperte.

B: questi sono balestrieri imperiali e verranno usati nel turno degli armigeri che costituirà un turno a sé stante contraddistinto da una carta iniziativa. Essi si trovano in cima a delle torri e quindi potranno attaccare ed essere attaccati solo se si metteranno nelle caselle che costituiscono il bordo della torre. Potranno essere attaccati corpo a corpo solo se i mostri arriveranno sulle torri tramite le apposite scale.

Essi difendono se dal lancio dei dadi ottengono degli scudi bianchi ed hanno le seguenti caratteristiche: movimento 6 caselle, attacco 2 dadi a distanza (gittata 8 caselle) e 1 dado corpo a corpo, difesa 2 dadi, corpo 2.

Se qualche balestriere sopravviverà a fine missione non potrà seguire gli eroi nel portale magico.

C: questi sono guerrieri imperiali e verranno usati nel turno degli armigeri che costituirà un turno a sé stante contraddistinto da una carta iniziativa.

Essi difendono se dal lancio dei dadi ottengono degli scudi bianchi ed hanno le seguenti caratteristiche: movimento 6 caselle, attacco 2 dadi, difesa 2 dadi, corpo 2. Se qualche guerriero sopravviverà a fine missione non potrà seguire gli eroi nel portale magico.

D: questo è il portale magico dal quale sono usciti i mostri e che collega l'impero al regno del Signore Oscuro.

Una volta che tutti i mostri saranno stati sconfitti gli eroi avranno solo 4

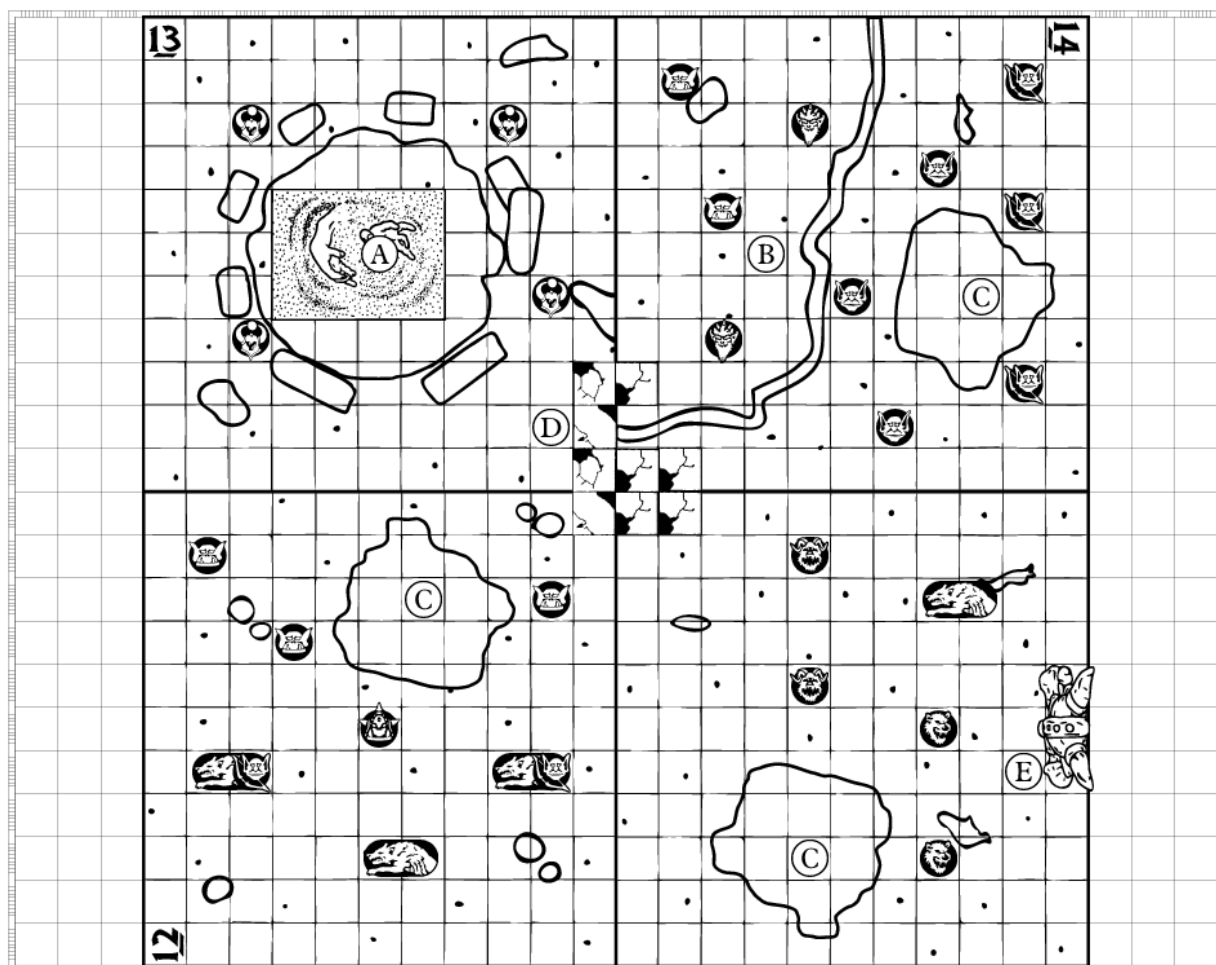
turni di gioco ciascuno, a partire del primo turno del master senza mostri attivi, per raggiungere ed entrare nel portale.

Se tutti gli eroi entreranno nel portale la missione sarà considerata conclusa.

E: questo scrigno contiene un borsello ed 8 pozioni speciali preparate dagli alchimisti dell'impero che consentiranno agli eroi in qualsiasi momento (anche durante una quest) di riparare dall'usura tutto l'equipaggiamento di un eroe.

Ogni pozione ripara tutto l'equipaggiamento di un singolo eroe e vanno segnate nell'equipaggiamento come "Pozione del recupero".

"L'inferno ghiacciato"



"Entrati nel portale magico gli eroi vengono subito teletrasportati in un luogo in mezzo a neve e ghiacci.

In lontananza una fortezza regna su tutta questa landa ghiacciata ed è chiaramente la fortezza nella quale si trova il Signore Oscuro.

Ma non c'è tempo per guardarsi intorno perchè subito al di fuori del portale ci sono guerrieri caotici e poco più lontano altri mostri pronti a scacciare questi inaspettati intrusi".

Note:

- Questa missione è legata a quella precedente ed a quella successiva del libro delle missioni.

I personaggi, quindi, all'inizio di questa missione recupereranno tutti gli incantesimi usati, i punti vita ed i punti mente persi ma non potranno fare acquisti e riparare l'usura delle armi (a meno che non abbiano trovato le pozioni

anti usura nella missione precedente).

Al termine di questa missione, invece, oltre a non poter comprare oggetti ecc.. i personaggi non potranno recuperare punti vita, punti mente ed incantesimi usati ma dovranno quindi far affidamento solo su ciò che gli rimane e che troveranno. Se si sta giocando il quest pack con le regole dell'esperienza e delle abilità speciali, quelle rimarranno immutate ed i personaggi, quindi, se al termine di questa missione avvanzeranno di livello potranno acquisire nuove abilità.

A: gli eroi iniziano la missione dal portale magico. I mostri non possono entrare nel portale magico ma possono attaccare un eroe al suo interno. Anche gli eroi possono attaccare i mostri circostanti dall'interno del portale e potranno entrarci ed uscirci a piacimento.

B: questa tile presenta una parte rialzata (quella con gli orchi ed i gremlin) ed una più a valle (quella con i goblin). Le due parti non sono collegate poiché un eroe per raggiungere la parte a monte o a valle dovrà fare tutto il giro delle tiles. Nonostante questo appena entrati nella tile gli eroi attiveranno tutti i mostri presenti che potranno quindi muoversi a piacimento. I mostri a monte potranno essere attaccati corpo a corpo o a distanza solo se gli eroi si trovano anch'essi a monte mentre quelli a valle potranno essere attaccati a distanza se gli eroi si metteranno sul bordo del crepaccio e corpo a corpo solo se gli eroi si trovano a valle.

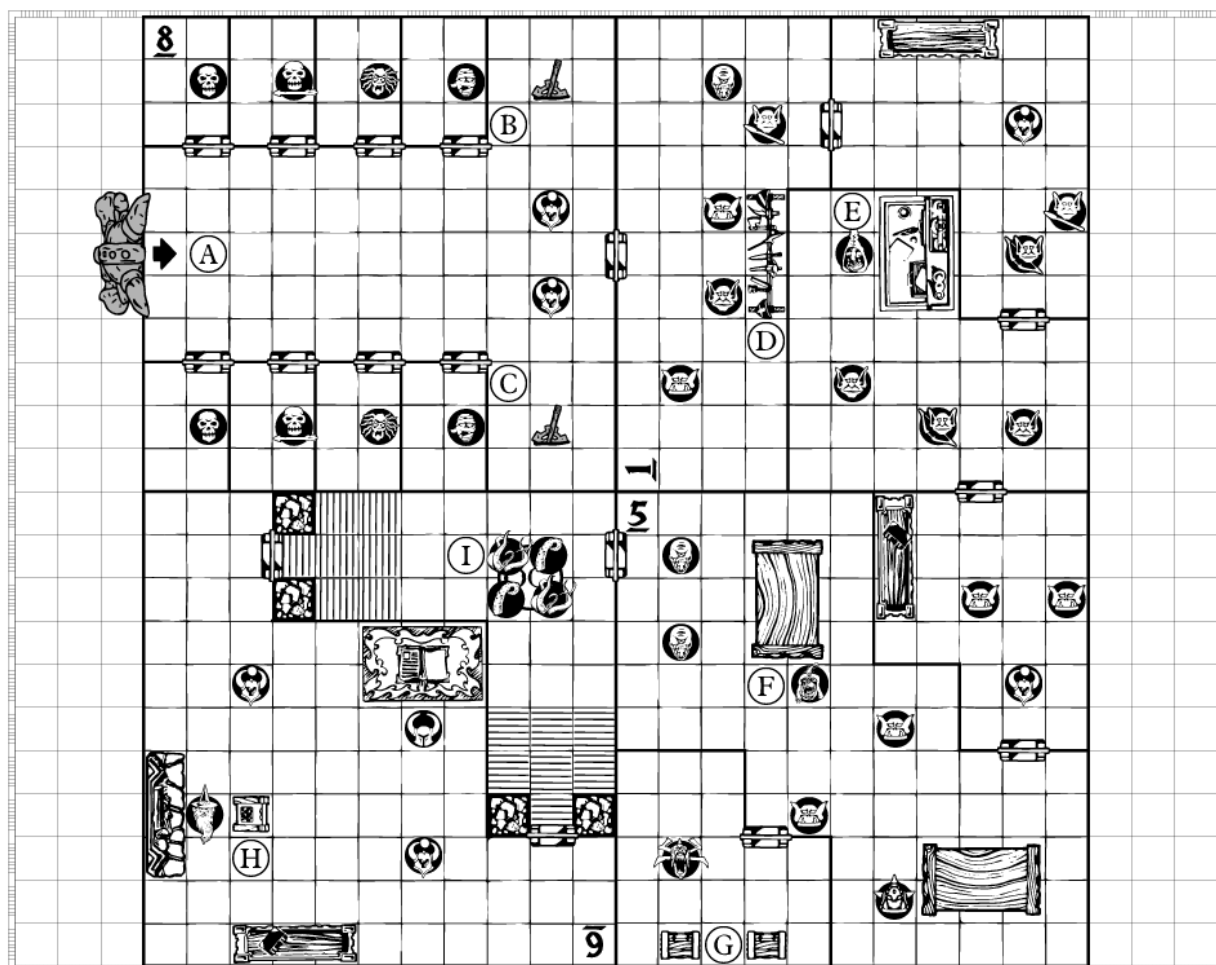
C: questi sono dei crepacci ghiacciati non transitabili da eroi e mostri.

D: queste lastre di ghiaccio non sono transitabili dagli eroi ma solo da alcuni mostri ovvero: gremlin, orsi e yeti.

E: questa è l'entrata della fortezza dei Signore Oscuro, una volta che i personaggi ci entreranno questa prima parte della missione finale sarà conclusa.

Mostro errante : 1 gremlin

"Lo scontro finale"



*"Eccoci giunti allo scontro finale. Il gruppo di eroi una volta varcato l'enorme portone di pietra si ritrovano nella fortezza del Signore Oscuro!
La fortezza pullula di mostri al servizio del loro padrone e sarà dura anche solo raggiungere la stanza dove egli si è rifugiato.
Il momento decisivo è giunto e non c'è più possibilità di tornare indietro poiché il portale magico si è richiuso e quindi bisogna solo sperare che uccidendo il Signore Oscuro ci sia un modo per ritornare nell'impero!
Che la battaglia abbia inizio!"*

Note:

- Questa missione è legata a quella precedente del libro delle missioni. I personaggi, quindi, all'inizio di questa missione non recupereranno tutti gli incantesimi usati, i punti vita ed i punti mente persi durante la missione precedente. Inoltre gli eroi non potranno fare acquisti e riparare l'usura delle

armi (a meno che non abbiano trovato le pozioni anti usura nella missione precedente).

In questa missione ci potrà essere un solo evento del caos per stanza. Nella tile finale, però, non ci saranno eventi.

A: gli eroi iniziano la missione nelle caselle adiacenti alla porta di pietra.

B e C: queste leve possono essere azionate da un eroe o da un mostro. Una volta azionate le porte dai loro rispettivi lati della stanza si apriranno e riveleranno i mostri al suo interno che però potranno muoversi solo dal turno successivo del master.

Anche se la leva sarà azionata da un mostro i non morti nelle stanze agiranno nel turno successivo del master.

D: questa rastrelliera delle armi contiene un elmo da battaglia ed un'armatura di cuoio.

E: questo è un goblin sciamano. Egli ha corpo 3, mente 3, attacco 2, difesa 3 movimento 10 caselle. È inoltre in possesso di 3 incantesimi del caos: palla di fiamme, sonno e tempesta.

F: questo è un orco sciamano. Egli ha corpo 4, mente 4, attacco 3, difesa 4 movimento 8 caselle. È inoltre in possesso di 3 incantesimi del caos: paura, fulmine ed evoca orchi.

G: in questi 2 scrigni ci sono 2 pozioni magiche che permetteranno solo al mago di recuperare l'incantesimo ciascuna.

H: questo è il Signore Oscuro.

Egli ha corpo 10, mente 10, attacco 5, difesa 6, movimento 8.

Egli è anche in possesso di 10 incantesimi del caos: nube del caos, comando, tempesta di fuoco, calma, mente congelata, tempesta di ghiaccio, dispersione, esplosione mentale, magia dello specchio e ripristino del caos.

I: queste icone rappresentano una bestia del caos. Questo mostro è "intrappolato" nel corridoio quindi non può uscire ed entrare nelle porte ma dovrà essere eliminato dagli eroi se questi ultimi vorranno raggiungere la stanza finale.

Mostro errante: 1 fimir

"Il Signore Oscuro si accasciò al suolo dopo l'ultimo colpo subito e gli eroi lo videro chiudere gli occhi per sempre con una smorfia di dolore sul viso.

Il portale magico però si era chiuso e gli eroi erano intrappolati nella fortezza. Il mago si mise a cercare qualcosa di utile nelle librerie e gli altri eroi fecero altrettanto.

Quando ogni speranza di tornare nella capitale dell'impero sembrava vana ecco che il mago trovò una mappa.

La mappa indicava il punto in cui era ubicata la fortezza e la strada per raggiungere l'impero.

Ecco quindi spiegato come i seguaci del Signore Oscuro riuscivano ad effettuare incursioni nell'impero.

Sfortunatamente la strada era lunga, tortuosa e questo spiegava il perchè era stato aperto un portale magico che conduceva alla capitale.

Gli eroi non poterono fare altro che prepararsi per il lungo viaggio di ritorno e frugarono il castello e riuscirono a trovare le provviste necessarie per il lungo viaggio di ritorno.

Dopo quasi una settimana di viaggio, passando per le terre ghiacciate del nord, foreste, montagne e paesaggi incontaminati ecco che gli eroi erano nuovamente nell'impero e videro i primi segnali di civiltà.

Dopo altri due giorni di marcia la capitale era nuovamente all'orizzonte e quando il gruppo fece ritorno a casa furono tutti acclamati come salvatori, come veri eroi.

L'impero era finalmente salvo e tutti i nostri guerrieri furono nominati Protettori del Reame e Cavalieri a vita.

Forse altre minacce potranno imcombere sull'impero in futuro, ma tutti sanno che ci sarà sempre un valoroso gruppo di guerrieri pronti a proteggerlo."

FINE

RINGRAZIAMENTI

Questo libro delle imprese è stato realizzato principalmente grazie all'aiuto di:

*Tony8791
Luca il Duca
Serh
bjh5589*

Grazie a loro infatti è stato possibile testare le imprese nella realtà e tramite Vassal attraverso memorabili partite che ci hanno portato via ben più di 7 mesi ma che ci hanno regalato momenti di grande divertimento.

Un ringraziamento va anche a:

*NoAkei, che pure lei ha preso parte al playtest di alcune imprese,
Nemo, che ha realizzato il materiale per Vassal e dato preziosi consigli e quindi
ha reso possibile parte del playtest,
Derfel Link che ha aggiornato il programma heroscribe con le icone necessarie per
poter realizzare questo libro delle imprese.*

*Un grazie, quindi, a tutti questi amici ed un grazie a chi vorrà provare a giocare
al nostro amato Heroquesto con questo manuale.*

BY

RAFAEL



I SEGUACI DEL RAMINGO
ISDR.FORUMFREE.IT