

# "Integrazioni ai regolamenti delle versioni europea e americana di Heroquest"

by Emanuelb79

## Cos'è HeroQuest

HeroQuest è un gioco di avventura ambientato in una terra assediata dalle forze del Chaos. Mentor, il misterioso e antico Saggio Mago ha convocato quattro valorosi avventurieri perché raccolgano la sfida di diventare Eroi e salvare il regno.

Una partita a HeroQuest può avere fino a cinque giocatori. Un giocatore deve prendere il ruolo di Morcar, lo stregone malvagio e controlla i mostri che ha in forza: verrà quindi chiamato Giocatore Stregone. Gli altri giocatori controllano i quattro avventurieri: l'Elfo, il Nano, il Mago e il Barbaro. Questi verranno chiamati Eroi. Se i giocatori sono meno di cinque, potete decidere di usare più di un eroe a testa o usare, in tutto, meno di quattro Eroi. Questo renderà il gioco più difficile, sebbene le ricompense verranno divise tra meno giocatori.

## Preparazione del Gioco

Ogni Eroe deve prendere: la propria miniatura, la corrispondente scheda dell'Eroe e un foglio segnapunti.

Morcar deve prendere: lo schermo, il Libro delle Imprese e le carte; deve inoltre preparare tutte le miniature dei Mostri e gli arredi e tenerli a portata di mano.

Morcar siede dietro lo schermo e sistema il tabellone in modo che le parole HERO QUEST siano di fronte a lui.

Divide quindi le carte nelle varie categorie: Tesoro, Mostri, Incantesimi e Tesori Magici. Il mazzo delle carte Tesoro va mescolato e posto, a faccia in giù, a portata di mano. Le carte dei Mostri vanno messe, a faccia in su, dietro lo schermo.

Il Libro delle Imprese e le altre carte verranno spiegati più avanti, per ora poneteli da parte. Infine, gli Eroi compilano i loro fogli segnapunti secondo i dettagli nelle loro schede degli Eroi.

# Schede degli Eroi e Fogli Segnapunti

Le schede degli Eroi mostrano le loro caratteristiche e quanti dadi devono lanciare in base all'azione che intraprendono. I fogli segnapunti vengono usati per registrare ogni progresso dei giocatori durante la partita.

Ogni scheda presenta un'immagine dell'Eroe e i seguenti dettagli:

## Tipo di Eroe

Copiatelo nel box presente nel foglio segnapunti: "Mago", "Barbaro", "Elfo" o "Nano".

## Attacco

Indica il numero di Dadi da Combattimento da lanciare (in base alla sua arma iniziale) quando l'Eroe decide di Attaccare.

## Difesa

Indica il numero di Dadi da Combattimento da lanciare (in base alla sua armatura iniziale) quando l'Eroe deve difendersi dagli attacchi dei Mostri.

## Movimento

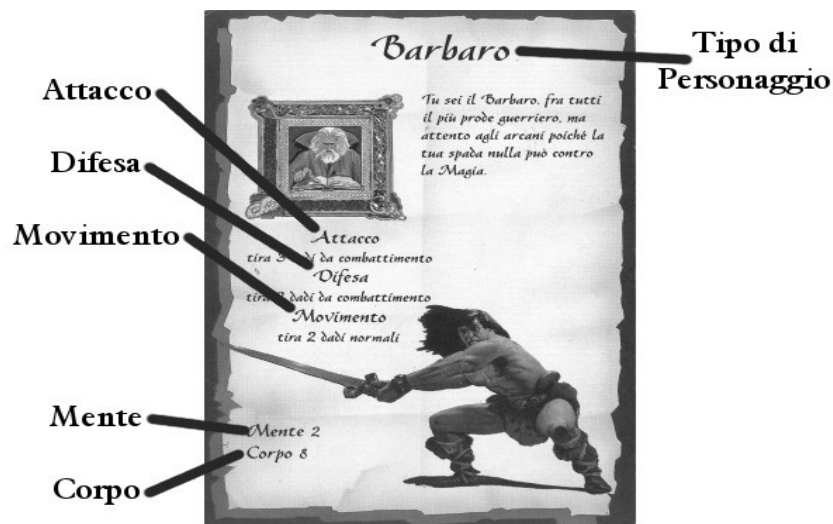
Indica il numero di dadi normali da lanciare quando l'Eroe decide di Muoversi.

## Corpo

Questa è una misura della forza fisica dell'Eroe. Riportate questo valore nel foglio segnapunti. Durante la partita potrete perdere o recuperare punti Corpo. Tenete traccia del punteggio corrente sul vostro foglio segnapunti: se il totale raggiunge lo zero, il vostro Eroe viene eliminato. I punti Corpo persi possono essere recuperati con la magia (Incantesimi o Pozioni) che però non porterà mai il totale al di sopra del livello iniziale.

## Mente

È una misura della saggezza dell'Eroe. Inserite il numero in questo box nel vostro foglio segnapunti. Durante il gioco potrete perdere o recuperare punti Mente. Tenete traccia del punteggio corrente sul vostro foglio segnapunti. Se il totale raggiunge lo zero, il vostro Eroe viene eliminato.



## Magia

Nel gioco sono presenti due Personaggi che possono usare la magia: l'Elfo e il Mago. Dividete le 12 carte Incantesimo nei quattro gruppi. Ogni gruppo contiene tre carte e corrisponde a un aspetto dell'energia magica: magia della Terra, magia dell'Aria, magia dell'Acqua e magia del Fuoco.

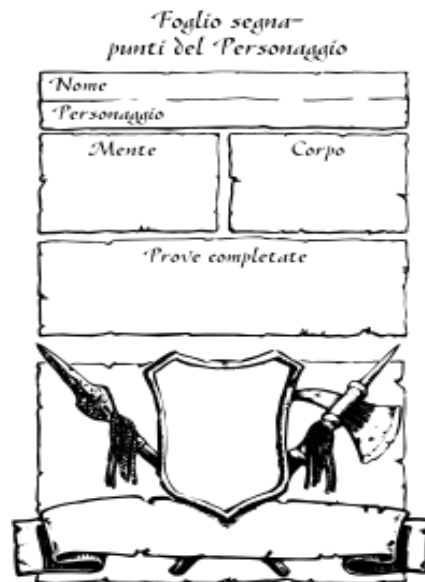
All'inizio di ogni partita il Mago può scegliere tre gruppi di Incantesimi (9 carte) e l'Elfo può scegliere un gruppo di Incantesimi (3 carte). Il Mago sceglie un gruppo per primo, quindi ne sceglie uno l'Elfo, e infine il Mago prende i due gruppi rimanenti.

Ora pensate a un nome per il vostro Personaggio e scrivetelo nell'apposito box nel vostro foglio segnapunti. Per esempio l'Elfo potrebbe chiamarsi Ladril, il Nano potrebbe essere Grungir, il Mago potrebbe essere Zoltan, il Barbaro Sigmar, e così via.

Usate qualsiasi nome pensate sia appropriato. Infine, in ogni foglio segnapunti c'è uno scudo vuoto in cui potrete disegnare il vostro stemma e il vostro motto.



carte degli incantesimi



## Il Libro delle Imprese

Il Libro delle Imprese è utilizzato da Morcar e contiene un certo numero di Imprese. Ogni Impresa è suddivisa in tre parti:

### · TESTO NELLA PERGAMENA

Spiega il compito degli Eroi così come il premio che riceveranno se saranno vittoriosi. Va letto a voce alta da Morcar all'inizio della partita.

### · MAPPA DELL'IMPRESA

La mappa dell'Impresa mostra come va disposto il tabellone. I simboli utilizzati nella mappa per i mobili sono indicati nel lato interno dello schermo. I simboli per i Mostri sono riportati nelle carte Mostri. SOLO la stanza contenente il tassello delle scale o il corridoio su cui si affaccia la porta di entrata vanno allestiti sul tabellone all'inizio della partita. Mentre gli Eroi si muovono nel tabellone Morcar deve consultare la mappa dell'Impresa per vedere cosa dovrà essere posizionato in ogni stanza o corridoio.

### · NOTE

Infine c'è un certo numero di note per ogni Impresa. Morcar dovrebbe leggersele rapidamente all'inizio di ogni Impresa. Le note spiegheranno cosa accade in alcune stanze e forniranno situazioni uniche con cui gli Eroi dovranno confrontarsi.

## Carte dei Mostri

Queste carte vengono usate da Morcar come riferimento durante il gioco. Ad ogni carta, infatti, corrisponde un tipo di Mostro e su di essa sono indicati quanti dadi lanciare durante la partita.

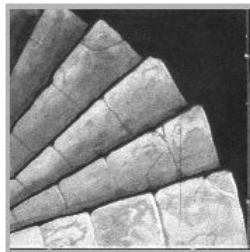
## Lo Schermo

Le mappe nel libro delle Imprese usano simboli mostrati nel lato interno dello schermo per rappresentare i vari pezzi di arredo, Mostri e trappole. L'interno dello schermo contiene inoltre le regole per i vari tipi di trappola.

## Tassello delle Scale

Le scale sono l'entrata e/o l'uscita dal sotterraneo. Il contenuto della stanza in cui si trovano le scale va piazzato all'inizio della partita (salvo eccezioni). Tutte le porte visibili sono chiuse e nessun altro pezzo al di fuori di questa stanza va disposto sul tabellone.

All'inizio della partita (a meno che non sia indicato diversamente dalle note dell'Impresa), gli Eroi posizionano le loro miniature sul tassello delle scale: la prima casella che attraverseranno con il loro primo movimento sarà una casella adiacente ad esso.



## Iniziare la Quest

Morcar legge a voce alta il Testo all'interno della Pergamena nella Quest riportato nel Libro delle Missioni a tutti gli Eroi. E' importante che gli Eroi comprendano la storia che sta alla base della Quest e la ricompensa se la porteranno a termine.

## Struttura del Turno

Il turno inizia con l'Eroe alla sinistra di Morcar e quindi procede in senso orario. Durante il proprio turno, un Eroe può muovere e compiere un'altra azione, che può essere una delle

seguenti sei:

1. ATTACCARE
2. LANCIARE UN INCANTESIMO (solo per il Mago e per l'Elfo)
3. CERCARE TESORI
4. CERCARE PORTE SEGRETE
5. CERCARE TRAPPOLE
6. DISINNESCARE UNA TRAPPOLA

Il giocatore può decidere di muovere prima O dopo che ha compiuto un'azione. Non può compiere parte del proprio movimento, eseguire un'azione e poi completare il movimento. Durante il proprio turno, Morcar può muovere ALCUNI o TUTTI i Mostri presenti in quel momento sul tabellone, uno alla volta. I Mostri possono attaccare come gli Eroi, prima o dopo aver mosso

NOTE: Alcuni effetti particolari (come quello dell'Infuso Eroico o la Bacchetta del Richiamo) consentono di eseguire nello stesso turno una data azione più di una volta. In questo caso, tutte le azioni vanno comunque svolte prima o dopo il movimento. Esempio: l'Infuso Eroico consente di attaccare due volte in un turno. Entrambi gli attacchi vengono svolti prima o dopo il movimento.

## Movimento

Le caselle sul tabellone sono divise in due tipi di aree: stanze e passaggi (nel testo indicati anche come corridoi). Le stanze sono racchiuse dalle linee bianche (i muri). I passaggi sono rappresentati dalle aree con il pavimento grigio chiaro e possono essere ampi una o due caselle. Le schede degli Eroi riportano quanti dadi lanciare per determinare di quante caselle possono muoversi. Gli Eroi NON sono obbligati a muoversi dell'intera distanza indicata dal totale dei dadi. Le carte dei Mostri indicano semplicemente il numero massimo di caselle che possono essere percorse da ogni tipo di Mostro. Quindi non serve lanciare nessun dado per muovere i Mostri.

Mentre Gli Eroi e i Mostri muovono, NON possono:

- muovere diagonalmente;
- finire il movimento in una casella occupata. Mostri e Eroi possono, comunque,

**ATTRAVERSARE** una casella occupata, sempre che il giocatore che controlla la miniatura che ostruisce il movimento permetta il passaggio; altrimenti la miniatura che muove deve fermarsi o percorrere un'altra strada. Solo una miniatura alla volta può occupare la stessa casella.

Eccezione: È possibile condividere la stessa casella con altre miniature se ci si trova in un Pozzo Trabocchetto o sul tassello delle Scale.

- muovere attraverso un arredo o terminare il movimento in una casella da esso occupata.



## Saltare

Eroi e Mostri possono tentare di saltare oltre una casella del tabellone che non sia occupata da un'altra miniatura o da un Arredo. Per farlo, devono avere a disposizione abbastanza movimento per attraversare la casella che desiderano saltare. Deve inoltre esserci uno spazio libero adiacente ad essa in cui l'Eroe possa completare il salto.

Qualsiasi miniatura tenti di saltare una casella deve lanciare un Dado da Combattimento. Se ottiene un Teschio cade nella casella che voleva saltare. Nel caso la casella in questione contenga una Trappola (che sia nascosta o rivelata, come nel caso di un Pozzo Trabocchetto) subisce i danni a seconda del tipo di Trappola e non può fare nient'altro fino al suo prossimo turno. Altrimenti, la miniatura può continuare il suo movimento.

È possibile anche saltare due caselle: in tal caso queste devono essere disposte sulla stessa direzione (orizzontale o verticale) e la miniatura deve avere ancora a disposizione tre caselle di movimento (due da saltare e una in cui atterrare. Inoltre, la miniatura cade se ottiene un risultato diverso da uno Scudo Nero su un Dado da Combattimento (anziché un Teschio). Se ciò avviene, la miniatura cade nella prima delle due caselle che intendeva saltare e si applicano tutti gli effetti che eventualmente questo comporta.

## Linea di Vista e Linea di Tiro

Decidere cosa può essere visto da un Eroe o da un Mostro è molto importante, ad esempio, ai fini del posizionamento delle miniature sul tabellone e per determinare i bersagli di determinati attacchi o effetti. A questo scopo si utilizzano i concetti di Linea di Vista e di Linea di Tiro.

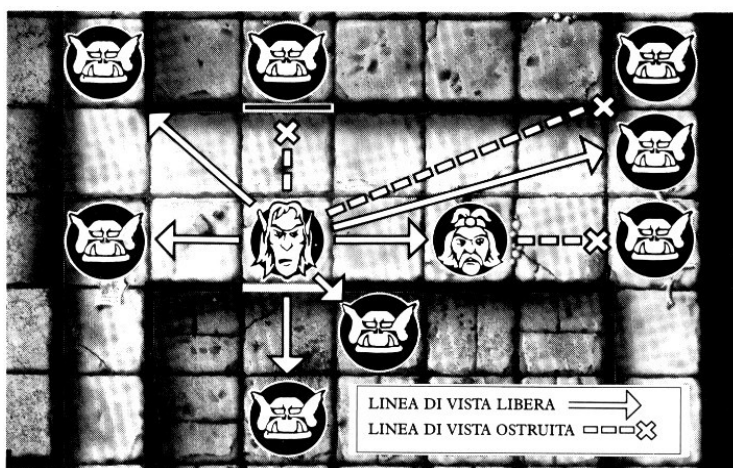
Linea di Vista: Viene utilizzata nei passaggi per stabilire principalmente quali miniature siano visibili (nelle stanze tutto diventa visibile all'apertura della porta). Tracciate una retta invisibile che parte dal centro della casella su cui si trova la miniatura chiamata in causa e il centro della casella in cui si trova l'elemento che si suppone sia nella sua Linea di Vista. Se la linea non attraversa nessun muro, porta chiusa o arredo alto (rastrelliere per armi, librerie, armadi ecc..),

allora la miniatura è considerata visibile.

Le altre miniature NON bloccano mai la Linea di Vista.

Linea di Tiro: Funziona in modo del tutto identico alla Linea di Vista, ma quando si tratta di usare un'arma a distanza e di lanciare un Incantesimo, oltre a muri, porte chiuse e arredi alti, anche le altre miniature bloccano la Linea.

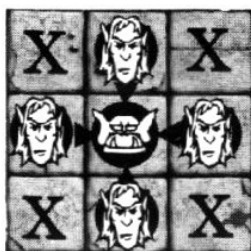
Nota. Ovviamente la Linea di Tiro viene utilizzata ovunque (passaggi e stanze)



## Miniature adiacenti

Una miniatura si considera adiacente a un'altra quando si trova sul suo fronte, sul suo retro o su uno dei suoi lati. Le caselle in diagonale NON sono considerate adiacenti.

Nello schema sulla destra, quindi, l'Elfo è adiacente all'Orco in tutte le caselle indicate tranne quelle marcate con una X.



## Esplorazione

Mentre si muovono per il tabellone, gli Eroi entrano in nuove stanze e passaggi. Il primo giocatore ad entrare in una nuova stanza o passaggio deve interrompere il proprio turno per il tempo necessario a Morcar di consultare la mappa nel Libro delle Imprese e piazzare sul tabellone qualsiasi Mostro o arredo visibile (le porte aperte rendono sempre visibile il contenuto dell'intera stanza oltre di esse), dopodichè l'eroe potrà terminare il proprio turno.



## Aprire le porte

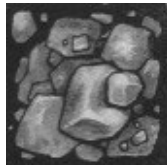
Gli Eroi e i Mostri possono solo entrare e uscire dalle stanze attraverso le porte aperte. I Mostri non possono aprire le porte. Gli Eroi possono aprire una porta muovendosi nella casella di fronte ad essa e dichiarando di volerla aprire. Morcar deve quindi rimuovere la porta chiusa e sostituirla con una porta aperta. Gli Eroi non sono obbligati ad aprire una porta se non lo desiderano e farlo non conta come un'azione. Una volta aperta una porta, un Eroe può continuare a muovere se ha ancora movimento a disposizione.

Non appena una qualsiasi porta viene aperta, il Giocatore Stregone deve piazzare sul tabellone TUTTI gli elementi mostrati per la stanza oltre di essa, come indicato nella mappa dell'Impresa anche se parte del contenuto non è nella Linea di Vista dell'Eroe. Una volta aperta, una porta rimane tale per il resto della partita.

Nota: Ricordate che Trappole, Porte Segrete o Tesori sono nascosti finché non vengono trovati o attivati.

## Caselle bloccate

Questi tasselli vanno piazzati in base alla mappa nel Libro delle Imprese non appena diventano visibili a un Eroe o per l'effetto di una trappola Masso Cadente. Indicano dove sono stati eretti nuovi muri o dove il soffitto è crollato. Né i Mostri né gli Eroi possono muovere attraverso caselle bloccate e non possono essere rimosse in alcun caso.



## Azione I: Attaccare

Il combattimento è suddiviso in due fasi: attacco e difesa. L'attaccante lancia i suoi dadi UNA VOLTA per ottenere più Teschi possibile. Il difensore lancia quindi i suoi dadi UNA VOLTA per cercare di cancellare i Teschi ottenendo degli Scudi.

## Attacco

Per attaccare un Mostro o un Eroe, dovete essere ad esso adiacenti, cioè in una di queste caselle: sul fianco, sul fronte o sul retro della miniatura che volete attaccare. Non potete attaccare in diagonale (fate riferimento al paragrafo Miniature Adiacenti per capire da quale

posizione una miniatura ne può attaccare un'altra) a meno che non abbiate un'arma speciale che ve lo consenta.

Per attaccare, lanciate un certo numero di dadi speciali, chiamati Dadi da Combattimento (quelli che sulle loro facce hanno rappresentati scudi e teschi). Il numero di Dadi da Combattimento dipende dall'arma che la miniatura sta usando (se è un Eroe) o è indicato nella corrispondente carta alla voce ATTACCO (se è un Mostro). Per ogni Teschio che ottenete il vostro avversario perderà un punto Corpo, a meno che non si difenda con successo. Se non ottenete neanche un Teschio, l'attacco va a vuoto e il vostro avversario non avrà bisogno di difendersi.



Teschio

Se un Eroe attacca senza usare armi, lancia un solo Dado da Combattimento.

NOTA: indipendentemente dal numero di armi possedute da un Eroe, egli può attaccare una sola volta per turno.

Se l'Eroe possiede più di un'arma DEVE comunicare a Morcar quale intende utilizzare di volta in volta (ricordate che usare l'Ascia da Battaglia impedisce per quel turno di usare lo Scudo).

All'inizio della prima Quest ogni Eroe è armato con una specifica arma. Il Barbaro comincia con la più grossa arma, lo Spadone, Il Nano comincia con una Spada Corta, inoltre possiede la speciale abilità di disinnescare le trappole. Anche l'Elfo inizia con una Spada Corta. E' un buon combattente ed ha una certa conoscenza delle arti magiche. L'Elfo comincia ogni Quest con 3 Magie (un gruppo di Incantesimi). Il Mago comincia con un piccolo pugnale. Egli è un grande maestro delle arti magiche e comincia ogni Quest con 9 Magie (tre gruppi di Incantesimi) ma purtroppo non è in grado di indossare armature o di usare grandi armi.

## Difesa

Per difendersi, un giocatore lancia un numero di Dadi da Combattimento che dipende dall'armatura che indossa (se è un Eroe) o è indicato nella corrispondente carta alla voce DIFESA (se è un Mostro).

Gli Eroi devono cercare di ottenere gli Scudi Bianchi mentre i Mostri gli Scudi Neri rotondi.

Ogni Scudo ottenuto, sempre che sia del tipo appropriato, cancella UN teschio ottenuto dall'attaccante.

Un Eroe lancia i Dadi da Combattimento in difesa ogni volta che è attaccato da un Mostro. Ad esempio, un Eroe attaccato da 3 Zombi si deve difendere distintamente per 3 volte.

Un Eroe che si difende e non indossa alcuna armatura lancia due Dadi da Combattimento.

Una volta che il risultato della difesa è stato determinato, il giocatore che è stato attaccato

riduce il punteggio dei punti Corpo della miniatura in questione di un punto per ogni Teschio per il quale non è riuscito a ottenere uno Scudo.



Scudo  
Bianco



Scudo  
Nero

La maggior parte dei mostri hanno 1 solo Punto Corpo e vengono uccisi con un solo colpo. Alcuni Mostri invece richiedono più di un colpo per essere uccisi. Per i mostri che possono subire più di una ferita, i danni subiti vengono rappresentati con l'uso dei Tasselli Teschio. Per ogni colpo subito dal Mostro, Morcar posizionerà un tassello teschio sotto la miniatura del relativo Mostro sul Tabellone.



Se il Mostro sopravvive all'attacco non potrà attaccare l'Eroe prima del prossimo turno di Morcar.

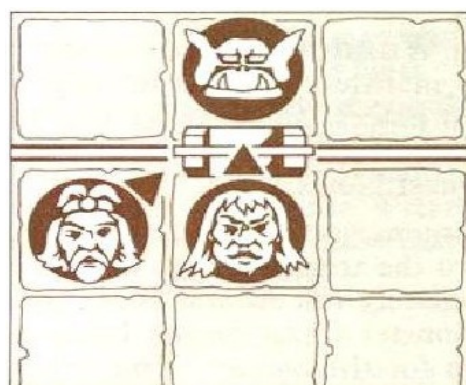
## Attacchi in diagonale

Come spiegato, non è normalmente possibile attaccare in diagonale se non usando armi particolari come il Bastone. In questo caso la procedura di lancio di Dadi da Combattimento per attacco e difesa rimane quella consueta.

NOTA: Purché si abbia a disposizione una delle armi in questione, è possibile attaccare in diagonale attraverso una porta aperta.



*Il Mago, armato con un Bastone, è in posizione "sicura". Il Bastone gli permette di attaccare il Mostro in diagonale, mentre il Mostro non può attaccare il Mago*



*Sia il Mago che il Barbaro possono attaccare il Mostro bloccata porta. Il Mago con il Bastone può attaccare diagonalmente. Il Barbaro con lo Spadone può attaccarlo frontalmente*

## Attacchi multipli

Esistono delle eccezioni alla regola per cui si può attaccare solo una volta per turno (es. con la spada Morte degli Orchi e bevendo l'Infuso Eroico). In questo caso i due attacchi vanno compiuti entrambi prima o dopo il movimento: non si può attaccare, muovere e poi attaccare di nuovo.

## Attaccare a distanza

Alcune armi possono essere lanciate, mentre la balestra può tirare da lontano. La miniatura bersaglio deve essere all'interno della Linea di Tiro della miniatura che effettua l'attacco e la procedura da seguire per lanciare i Dadi da Combattimento in attacco e in difesa rimane la stessa. L'arma lanciata rimarrà a terra segnalata con un tassello Equipaggiamento e può essere raccolta passandoci sopra (non conta come azione).

NOTA: la gittata degli attacchi a distanza è illimitata.

## Azione 2: Lanciare un Incantesimo (solo Mago ed Elfo)

Elfo e Mago normalmente sono gli unici Eroi in grado di intraprendere questa azione. Gli Incantesimi possono essere lanciati ai Mostri o agli Eroi sempre che siano all'interno della Linea di Tiro.

L'incantatore può sempre lanciare un Incantesimo su se stesso. Ogni Incantesimo può essere lanciato una volta durante il corso di ogni Impresa. Una volta lanciato, la carta Incantesimo va scartata.

Importante: Puoi lanciare un solo incantesimo per Turno. Gli Incantesimi ed i loro effetti sono spiegati dettagliatamente sulle rispettive carte.

## Ricerche: Generalità

Gli Eroi possono compiere Ricerche in passaggi e stanze, purché non abbiano un Mostro nella loro Linea di Vista.

Quando un Eroe effettua una Ricerca, perlustra l'intera stanza o passaggio in cui si trova. Nel caso si trovi nell'incrocio tra due passaggi, si considera come occupante di entrambi e deve decidere in quale dei due compiere la Ricerca. In questo caso avere nella propria Linea di Vista un Mostro in uno qualsiasi dei due impedisce la Ricerca in entrambi.

Il Giocatore Stregone controlla quindi la mappa nel Libro delle Imprese per vedere se c'è qualcosa di nascosto in quella particolare stanza o passaggio. Se c'è qualcosa da trovare, Morcar deve rivelarlo. Cercare Porte Segrete o Trappole non rivelerà Tesori, e viceversa. Mentre compie una Ricerca, la miniatura di un Eroe non deve essere mossa.

## Azione 3: Cercare Tesori

Le Note di alcune Imprese forniscono dettagli riguardo Tesori specifici che possono essere trovati con la Ricerca.

Al primo Eroe che ricerca Tesori nella stanza indicata, il Giocatore Stregone dovrà rivelare quali Tesori vi sono nascosti. Se nelle note non sono indicati Tesori specifici per quella stanza allora chi ha compiuto la Ricerca deve pescare una carta dalla cima del mazzo dei Tesori.

La Ricerca dei tesori in una stanza può essere effettuata solo una volta (dal primo eroe che la richiede) dopodichè la suddetta stanza sarà considerata perlustrata e quindi vuota (nessun altro Eroe vi potrà cercare Tesori).

Nota: È possibile Cercare Tesori solo nelle stanze.

## Carte Tesoro

Alcune delle carte Tesoro rappresentano oro, gioielli e Pozioni. L'Eroe che trova uno di questi deve registrarne il valore sul proprio foglio segnapunti o tenere la carta se è una pozione. La carta è quindi scartata immediatamente (oro e gioielli) o dopo essere usata (pozioni) e NON viene rimessa nel mazzo delle carte Tesoro.

Altre carte Tesoro rappresentano Trappole o Mostri Erranti. Queste carte devono essere lette ad alta voce e le istruzioni riportate vanno seguite immediatamente. Le carte Trappola e Mostro Errante vanno rimesse nel mazzo delle carte Tesoro, che va mescolato prima che venga pescata un'altra carta SENZA aggiungere le carte Tesoro scartate fino a quel momento durante l'Impresa.

## Mostri Erranti

Alcune carte Tesoro non rappresentano affatto dei Tesori, ma un feroce Mostro. Nelle Note di ogni Impresa viene riportato quale Mostro va usato se queste carte vengono pescate.

Morcar può piazzare la miniatura in questione in qualsiasi casella adiacente all'Eroe che ha compiuto la Ricerca e lo attaccherà immediatamente.

Se non c'è nessuna casella libera adiacente all'Eroe che ha pescato la carta, Morcar dovrà disporre il Mostro Errante nella casella più vicina possibile all'Eroe. In questo caso non può, comunque, attaccare un altro Eroe.

La carta viene poi rimessa nel mazzo che deve essere mischiato nuovamente prima che venga pescata una nuova carta Tesoro.

NOTA: prima di mischiare il mazzo NON vanno inserite le carte scartate nel corso dell'Impresa fino a quel momento (es. Oro o Pozioni utilizzate).

In seguito all'attacco del Mostro, l'Eroe può continuare eventualmente il proprio turno.

## Pozioni

Quando un Eroe trova una Pozione in una mobilia o qualsiasi altro arredo, la registra sul proprio foglio segnapunti. Usare una Pozione non conta come mossa o azione: ogni giocatore può utilizzarla quando vuole (anche al di fuori del proprio turno), ma non tra una fase di attacco e una di difesa: l'assunzione di una Pozione va eseguita prima o dopo l'attacco; se un Eroe viene attaccato non può bere una Pozione, ma potrà farlo solamente dopo che avrà lanciato i dadi per difendersi.

Una volta usata, la Pozione va cancellata dal foglio segnapunti dell'Eroe.

Le Pozioni trovate in mobili o arredi non utilizzate, come gli altri Tesori, possono essere conservate per le Imprese successive. Discorso diverso per le pozioni trovate nelle carte del Tesoro il cui utilizzo è legato al possesso della carta che, se non usata, a fine missione torna nel mazzo.

## Tesori Magici

Esistono cinque tesori speciali: la Bacchetta del Richiamo, la spada incantata Morte degli Orchi, il Talismano di Lore, l'Armatura di Borin e la Lama degli Spiriti. **NON** mischiate queste carte con quelle dei normali tesori. Possono essere trovati solo secondo le note del libro delle imprese.

## Passare Oggetti

Durante il proprio turno, un Eroe può passare qualsiasi oggetto possiede (arma, armatura, Pozione, ecc..) a un altro Eroe, ma solo se le loro miniature sono adiacenti e nessuna delle due è adiacente a un Mostro.

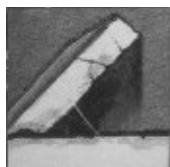
## Azione 4: Cercare Porte Segrete

I tasselli delle Porte Segrete vengono posti sul tabellone solo se un Eroe le trova con una Ricerca.

Quando un Eroe cerca Porte Segrete, Morcar piazza sul tabellone **TUTTE** quelle che sono indicate nella mappa dell'Impresa all'interno dell'ambiente (stanza o passaggio) in cui si trova l'Eroe che compie la Ricerca.

Le Porte Segrete possono essere trovate su entrambi i lati del muro in cui si trovano, e, una volta piazzate, vengono considerate a tutti gli effetti delle porte **CHIUSE**. Gli Eroi possono aprire una Porta Segreta muovendosi nella casella di fronte ad essa e dichiarando di volerla aprire.

Così come per tutte le altre Ricerche l'Eroe può cercare le Porte Segrete solamente se non ci sono più mostri a lui visibili.



## Azione 5: Cercare Trappole

Quando un Eroe cerca Trappole, Morcar deve indicare quali caselle nell'ambiente in cui è stata compiuta la Ricerca contengano Trappole (come indicato dalla mappa dell'Impresa). In questo momento, NON va piazzato alcun tassello: le Trappole sono ancora nascoste e armate.

È possibile saltare una casella contenente una Trappola (che sia scattata o no e purché la casella sia attraversabile) come indicato precedentemente nel paragrafo Saltare.

I Mostri non attivano le Trappole e possono muoversi liberamente nelle caselle che contengono Trappole NASCOSTE. Una volta che una Trappola è stata piazzata sul tabellone, però, i Mostri devono seguire le stesse regole dei Eroi.

Nota: In alcune Imprese, certe Trappole sono state piazzate direttamente davanti al lato ancora non esplorato di una porta. Il primo Eroe che passerà su quella casella ne subirà quindi gli effetti senza avere occasione di cercarla o disarmarla.

Una Trappola viene fatta scattare se un Eroe attraversa la casella che la occupa senza averla disinnescata. In tal caso, Morcar interrompe immediatamente il turno dell'Eroe per applicare gli effetti della Trappola.

L'Eroe può cercare Trappole solo se non ci sono Mostri visibili.

Quando una trappola è stata scoperta l'Eroe può decidere se **SALTARLA** (nello stesso turno perché non è considerata come un'azione) oppure tentare di **DISINNECARLA** (nel turno successivo essendo un'azione).

### Tipi di Trappole:

#### Masso Cadente

Quando questa Trappola viene attivata, un enorme macigno si schianta nella casella in questione bloccando definitivamente il passaggio: piazzatevi quindi un tassello Casella Bloccata.

Qualsiasi Eroe che passa nella casella in cui cade il macigno (indicata con un freccia nel libro delle imprese) verrà immediatamente fermato da Morcar che dirà "hai attivato una trappola Masso Cadente! Il soffitto sta crollando! Attento!" quindi l'Eroe dovrà lanciare tre Dadi da Combattimento. La vittima perderà un punto Corpo per ogni Teschio ottenuto, e quindi muoverà in una casella adiacente non occupata. Se la vittima non può muovere in una casella adiacente, verrà eliminata dal Masso Cadente.

Gli oggetti posseduti da un Eroe ucciso da un Masso Cadente verranno persi e sarà impossibile recuperarli tramite Ricerche da un altro Eroe. Gli equipaggiamenti normali saranno di nuovo disponibili e le relative carte verranno rimesse nel mazzo carte Equipaggiamento mentre i Tesori Magici, se indispensabili per il proseguio della missione o se verrà ritenuto semplicemente opportuno dal Giocatore Stregone, verranno posizionati in altre stanze della Quest create ad hoc e resi di nuovo disponibili.

I tasselli Casella Bloccata piazzati in seguito all'attivazione di un Masso Cadente, come di consueto **NON** possono essere attraversati.

Gli Eroi che effettuano una Ricerca Trappole e trovano un Masso Cadente verranno avvisati dal Giocatore Stregone che dirà che il soffitto sembra pericolante e che indicherà loro la casella sulla quale è posizionata la trappola. Morcar **NON** metterà subito sul Tabellone il tassello Masso Cadente perché la trappola non è ancora scattata.



## Pozzo Trabocchetto

Se un pozzo trabocchetto viene scoperto durante una ricerca, Morcar dirà che il pavimento sembra "cedevole" ed indicherà la casella nella quale la trappola è nascosta. Morcar **NON** metterà subito il tassello Trabocchetto sul Tabellone in quanto la trappola non è stata ancora attivata. Una volta scoperta la trappola, l'Eroe può decidere di SALTARLA oppure, nel suo prossimo turno, tentare di DISINNESCARLA. Anche i Mostri possono tentare di Saltarla.

Se un Eroe muove sopra una casella in cui è nascosto un Pozzo Trabocchetto, Morcar lo fermerà immediatamente e dirà "sei caduto in un Pozzo Trabocchetto", quindi posizionerà il Tassello Pozzo Trabocchetto sul Tabellone (sotto alla miniatura dell'Eroe).

Qualsiasi miniatura (anche i Mostri) che finisca in un Pozzo Trabocchetto perde automaticamente un punto Corpo e termina il proprio turno immediatamente (anche se ha ancora movimento o azioni disponibili).

Le miniature nel Pozzo possono attaccare miniature al di fuori di esso e difendersi da esse, ma lanciano un Dado da Combattimento in meno del normale (minimo 1 e questo vale anche per i Mostri che cadono nei Pozzi Trabocchetto).

Un Eroe in un Pozzo può cercarvi Porte Segrete o Tesori e mentre vi si trova all'interno e può lanciare e essere bersaglio di Incantesimi normalmente.

Inoltre, una miniatura in un Pozzo Trabocchetto non blocca la Linea di Vista o di Tiro alle altre miniature.



L'Eroe potrà muovere normalmente al di fuori del Pozzo nel suo prossimo turno.

I tasselli Pozzo Trabocchetto vengono piazzati sul tabellone quando vengono fatti scattare e restano sul tabellone.

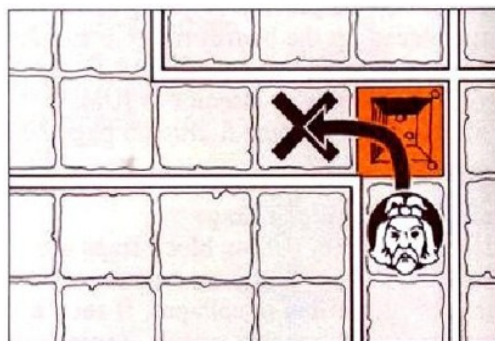
Alcuni Pozzi Trabocchetto possono occupare due caselle. Il loro funzionamento è del tutto simile a quello dei Pozzi che occupano una singola casella, ma i Punti Corpo che un Eroe perde nel caso vi cada dentro sono due.

Una volta che la trappola Pozzo Trabocchetto è stata fatta scattare non può più essere disinnescata o rimossa dal Tabellone.



## Come saltare un Pozzo Trabocchetto...

Potrebbero esserci fino a tre caselle libere possibili, al di là di un Pozzo Trabocchetto, su cui poter saltare. Ma il Pozzo Trabocchetto potrebbe trovarsi anche in un angolo ed in questo caso avere una sola casella libera possibile su cui saltare.



*Per poter superare con successo il Pozzo Trabocchetto in figura, l'Eroe deve poter atterrare sulla casella contrassegnata con la X*

Nella seguente illustrazione, se la casella con la X è occupata da un Mostro e l'Eroe non è equipaggiato con armi tali da poter combattere in diagonale, potrebbe voler entrare volontariamente nel Pozzo Trabocchetto (subendo 1 Punto Corpo di danno e terminando il turno) ed ingaggiare un combattimento con il Mostro (tenendo conto della penalità all'attacco e alla difesa di 1 Dado da Combattimento per essere nel Pozzo Trabocchetto).

## Trappola con Lancia

Qualsiasi Eroe che attivi una Trappola con Lancia dovrà lanciare immediatamente un Dado da Combattimento:

- Se ottiene un Teschio perde un punto Corpo e il suo turno termina immediatamente (anche se ha ancora movimento o azioni disponibili).
- Se ottiene un qualsiasi Scudo, riesce a schivare la Lancia e potrà continuare normalmente il proprio turno.

Le Trappole con Lancia diventano innocue dopo essere scattate (avranno effetto solo sul PRIMO Eroe ad entrare nella casella. Gli Eroi che successivamente muoveranno attraverso questa casella non subiranno effetti), non esistono quindi tasselli per questo tipo di Trappola.



## Trappole negli Arredi

Le trappole nascoste in Scrigni o nei Mobili possono essere di vario genere inclusi gas, aghi avvelenati, serrature esplosive o dardi scagliati (gli effetti di tali trappole sono descritti nel libro delle imprese). Se in una stanza in cui è nascosta una trappola di questo tipo viene fatta una Ricerca di Trappole, Morcar dirà che lo Scrigno o il Mobile in questione sembra pericoloso e lo indicherà. Una volta trovata una di queste trappole l'Eroe potrà tentare di **DISATTIVARLA** nel suo turno successivo.

Le Trappole negli Arredi scattano se un Eroe cerca Tesori in una stanza che ne contiene senza prima averle disarmate e seguono le regole indicate nelle note specifiche.

Se una Trappola di questo tipo viene disarmata, è possibile Cercare Tesori normalmente.

## Azione 6: Disinnescare Una Trappola

- Qualsiasi Eroe che possieda la Borsa degli Attrezzi può rimuovere una Trappola scoperta con la Ricerca ma non ancora scattata, posizionandosi sulla casella in questione: lancia quindi un Dado da Combattimento e se ottiene uno Scudo di qualsiasi tipo, è riuscito a rimuoverla con

successo. Se invece ottiene un Teschio, la Trappola scatta e l'Eroe ne subirà gli effetti.

· Il Nano non ha bisogno della Borsa degli Attrezzi per Disinnescare una Trappola, le sue possibilità sono superiori a quella degli altri Eroi, grazie alla sua innata capacità nel farlo.

· Inoltre, segue lo stesso procedimento degli altri Eroi, ma la Trappola scatta solo se ottiene uno Scudo Nero sul Dado da combattimento.

Dopo la rimozione della Trappola, la casella che occupava diventa come tutte le altre e può essere attraversata liberamente.

Fate riferimento alla descrizione di ogni singola Trappola per verificarne gli effetti.

Nota: Per poter Disinnescare una Trappola in un Arredo, l'Eroe deve porsi in una casella adiacente ad esso.

## Morte degli Eroi e dei Mostri

Quando i punti Corpo o i punti Mente di un Eroe o di un Mostro scendono a zero, esso muore e viene rimosso dal gioco immediatamente. L'equipaggiamento e i Tesori posseduti da un Eroe morto rimangono nell'ultima casella occupata dallo stesso prima di essere ucciso e verranno segnalati con l'apposito tassello Equipaggiamento, essi possono essere raccolti da un altro Eroe semplicemente passando sopra quella casella a patto che si verifichino determinate condizioni.

- l'Eroe non deve essere morto da solo (senza un altro Eroe in linea di vista) in un ambiente con dei Mostri (in questo caso saranno i Mostri a recuperare automaticamente i suoi beni e questi andranno perduti).

- Se un Eroe è morto da solo senza Mostri ne Eroi presenti nell'ambiente (per una trappola), in questo caso i beni vengono recuperati dal primo Eroe o Mostro che entrerà in quell'ambiente e passerà sopra la suddetta casella, nel caso in cui ci passasse per primo un Mostro i suddetti beni andranno perduti.

La raccolta dei beni di un eroe morto da parte di un altro Eroe non conta come azione e può essere effettuata in qualsiasi momento del turno.

Per tenere nota dei punti Corpo e dei punti Mente persi da un Eroe usare l'apposito foglio segnapunti.

Per tenere nota dei punti Corpo persi da un Mostro con più di un punto Corpo, si possono usare gli appositi tasselli Teschio da mettere sotto la miniatura.

## Concludere un'Impresa

Gli Eroi completano con successo un'Impresa solo se raggiungono lo scopo assegnatogli E ritornano al tassello delle Scale (o, a seconda di quanto indicato nel Testo nella Pergamena).

Un'Impresa può concludersi prematuramente se gli Eroi abbandonano volontariamente il tabellone o se muoiono tutti. In entrambi i casi, non ottengono la ricompensa pattuita per aver

portato a termine con successo l'Impresa e saranno costretti a rigiocarla (magari modificata da Morcar per non risultare perfettamente uguale).

Gli Eroi morti vengono sostituiti da nuovi senza alcun oggetto o oro (gli possono essere però passati o prestati da altri Eroi eventualmente sopravvissuti).

Se il vostro Eroe sopravvive, potete conservarlo e usarlo di nuovo in Imprese successive. In questo caso, potete tenere qualsiasi Tesoro possiate aver trovato, insieme a oggetti provenienti da precedenti Imprese, e potete spendere l'oro registrato sul vostro foglio segnapunti per acquistare equipaggiamento migliore (armature, armi e così via).

Gli Eroi possono riportare i loro punti Corpo e Mente al loro valore iniziale prima dell'inizio di una nuova Impresa.

## Diventare Campione del Regno

Se usate lo stesso Personaggio di Impresa in Impresa potrete raggiungere l'ambito titolo di Campione. Ogni volta che il vostro Personaggio completa un'Impresa, scrivete il nome dell'Impresa nell'apposito box nel vostro foglio segnapunti. Una volta che avrete completato l'intera campagna l'Imperatore nominerà Campione chi avrà concluso con successo il maggior numero di imprese. Questo riconoscimento può andare anche ad Eroi già morti ma che hanno completato prima di morire il maggior numero di missioni.

Nota. Ogni volta che un Eroe muore sarà sostituito da un altro a partire dalla Quest successiva e ovviamente le missioni compiute dal precedente personaggio non contano per il nuovo Eroe.

## Acquistare Equipaggiamenti

Esiste una carta per ogni Equipaggiamento disponibile all'acquisto nel mazzo delle carte Equipaggiamento. Qualsiasi giocatore che desideri comprare un determinato Equipaggiamento deve consultare la carta relativa all'oggetto in questione, ridurre del suo valore l'ammontare del proprio denaro sul proprio foglio segnapunti e annotarvi i benefici ne che derivano.

Gli Eroi non possono acquistare più oggetti uguali. Un Personaggio non può comprare Equipaggiamenti se non ha abbastanza denaro per farlo. Questo, però, può essere conservato di Impresa in Impresa.

L'Equipaggiamento migliora le abilità dei Personaggi. Quando usa una nuova arma, il Personaggio lancia il numero di dadi indicato per quell'arma, INVECE del numero di dadi indicato nella sua scheda alla voce ATTACCO. Ad esempio, il Bastone e la Lancia permettono di attaccare in diagonale lanciando due Dadi da Combattimento.

Le armature rappresentate nelle carte Equipaggiamento vengono usate nello stesso modo per la DIFESA. Comunque, alcuni Equipaggiamenti come lo Scudo e l'Elmo permettono di lanciare un dado EXTRA in aggiunta a quelli che lancereste normalmente. Se, per esempio, aveste l'Armatura di Maglia e lo Scudo, lancereste un totale di quattro Dadi da Combattimento in

difesa. Non potete indossare più di un'armatura per il corpo (Corazza di Borin, Armatura di Maglia, Armatura di Piastre).

Si tenga presente che, durante il gioco, i Personaggi possono scambiarsi liberamente gli oggetti che possiedono (monete d'oro comprese) purché si trovino in caselle adiacenti nella stessa stanza o passaggio e contemporaneamente non vi siano Mostri adiacenti ad uno dei due Eroi.

Tra una quest e l'altra e durante l'operazione di acquisto gli eroi si potranno scambiare liberamente le monete d'oro, Equipaggiamenti e altri oggetti.

Gli eroi non possiedono un "magazzino" e quindi potranno possedere solo un determinato numero di oggetti ovvero 2 armi, un'armatura, uno scudo...tutto il resto (talismani, mantelli, ecc...) non ha restrizioni in quanto a numero.

Nel caso si possiedano 2 armi l'eroe sceglierà di volta in volta prima di iniziare il suo turno quale arma utilizzare, l'arma poi dovrà essere mantenuta per tutto il turno (se ad inizio turno, prima di effettuare qualunque azione sia che essa rappresenti un movimento o un attacco, non viene specificato, per dimenticanza, quale arma verrà utilizzata, si farà riferimento e quindi verrà utilizzata l'arma usata nel turno precedente).

Se durante la quest un eroe entra in possesso di equipaggiamento (sia tesori magici che equipaggiamento normale) e quindi supera il numero massimo di oggetti trasportabili di quel tipo (es. ho già due armi e trovo la spada morte degli occhi) l'eroe dovrà decidere di abbandonare e lasciare sul posto, segnalato con un tassello equipaggiamento, l'oggetto in sovrannumero...se tale oggetto è l'arma base (con cui si inizia a giocare) non lascerà nulla.

Tra una Missione e l'altra, durante le azioni di acquisto degli equipaggiamenti un eroe può decidere di far posto nel suo "inventario" o gettando via l'oggetto che vuole rimpiazzare con uno migliore (in questo caso tale oggetto non potrà essere più recuperato e utilizzato da nessuno) o dandolo ad un altro eroe (in questo caso il possessore può stabilire un prezzo in oro oppure, se vuole, donarlo gratuitamente).

NOTA: ogni Personaggio è obbligato a trasportare con sé tutti gli oggetti e gli

Equipaggiamenti che acquista o trova, non può lasciarne alcuni "a casa" tra un'Impresa e l'altra.



*tassello Equipaggiamento*

## APPENDICE A

### CARTE EQUIPAGGIAMENTO

#### - Armatura di Maglia

Consente al Personaggio che la indossa di lanciare 3 Dadi da Combattimento in difesa. Non può essere usata dal Mago. Non può essere usata contemporaneamente all'Armatura Corazzata o alla Corazza di Borin.

Costo: 450 monete d'oro.

ARMATURA



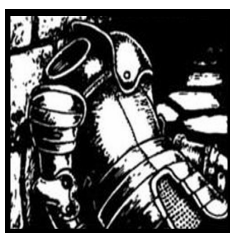
#### - Armatura Corazzata

Consente al Personaggio che la indossa di lanciare 4 Dadi da Combattimento in difesa, ma il movimento del Personaggio è ridotto a un solo dado normale.

Non può essere usata dal Mago. Non può essere usata contemporaneamente all'Armatura di Maglia o alla Corazza di Borin.

Costo: 850 monete d'oro.

ARMATURA



#### - Ascia

Consente al Personaggio di lanciare 2 Dadi da Combattimento quando usata per attaccare. Può anche essere lanciata (si vedano le regole per gli attacchi a distanza), ma in questo caso il Personaggio la perderà. Non può essere usata dal Mago.

Costo: 150 monete d'oro.

ARMA

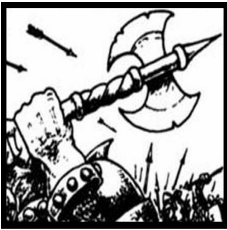


### - Ascia da Battaglia

Consente al Personaggio di lanciare 4 Dadi da Combattimento quando usata per attaccare. Non può essere usata insieme a uno Scudo. Non può essere usata dal Mago.

Costo: 400 monete d'oro.

ARMA



### - Balestra

Può essere usata solo per attaccare bersagli che non sono adiacenti al Personaggio (si vedano le regole per gli attacchi a distanza). Attacca con 3 Dadi da Combattimento. Non può essere usata dal Mago.

Costo: 350 monete d'oro.

ARMA



### - Bastone

Consente al Personaggio di lanciare 2 Dadi da Combattimento quando usato per attaccare. Usando quest'arma è possibile attaccare in diagonale.

Nello stesso turno in cui l'Eroe attacca con quest'arma, non può usare uno Scudo se si difende.

Costo: 100 monete d'oro.

ARMA



### - Bracciali

Consentono al Mago che li indossa di lanciare un Dado da Combattimento in più in difesa (in aggiunta anche ai Dadi conferiti da altre eventuali armature). Possono essere usati solo dal Mago.

Costo: 200 monete d'oro.

ARMATURA



### - Borsa degli Attrezzi

Consente di rimuovere le Trappole trovate come indicato nel regolamento.

Costo: 250 monete d'oro.



### - Elmo

Consente al Personaggio che lo indossa di lanciare un Dado da Combattimento in più in difesa (in aggiunta anche ai Dadi conferiti da altre eventuali armature). Non può essere usato dal Mago.

Costo: 120 monete d'oro.

ARMATURA





## - Lancia

Consente al Personaggio di lanciare 2 Dadi da Combattimento quando usata per attaccare. Usando quest'arma è possibile attaccare in diagonale. Può anche essere lanciata (si vedano le regole per gli attacchi a distanza), ma in questo caso il Personaggio la perderà. Non può essere usata dal Mago.

Costo: 150 monete d'oro.

ARMA



## - Mantello Protettivo

Consentono al Mago che lo indossa di lanciare un Dado da Combattimento in più in difesa (in aggiunta anche ai Dadi conferiti da altre eventuali armature). Può essere usato solo dal Mago.

Costo: 350 monete d'oro.

ARMATURA



## - Scudo

Consente al Personaggio che lo usa di lanciare un Dado da Combattimento in più in difesa (in aggiunta anche ai Dadi conferiti da altre eventuali armature). Non può essere usato dal Mago.

Costo: 100 monete d'oro.

ARMATURA



### - Spadino

Consente al Personaggio di lanciare 2 Dadi da Combattimento quando usato per attaccare. Usando quest'arma è possibile attaccare in diagonale. Non può essere usato dal Mago.

Costo: 150 monete d'oro.

ARMA

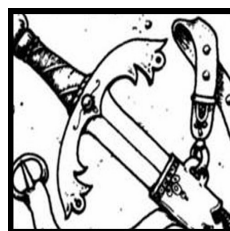


### - Spadone

Consente al Personaggio di lanciare 3 Dadi da Combattimento quando usato per attaccare. Non può essere usato dal Mago.

Costo: 250 monete d'oro.

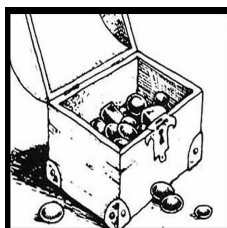
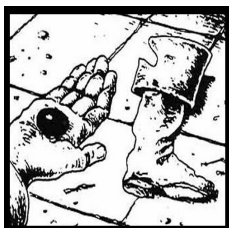
ARMA



## APPENDICE B CARTE TESORO

### - Oro, gemme o gioielli

Il quantitativo di monete d'oro ritrovato e indicato dalla carta viene riportato nel foglio segnapianti del Personaggio che ha compiuto la Ricerca. La carta va quindi scartata e non verrà reinserita nel mazzo dei Tesori per il resto dell'Impresa.



## - Mostro Errante

Il Giocatore Stregone può piazzare il Mostro Errante indicato dalle note per questa Impresa in una qualsiasi casella adiacente al Personaggio che ha compiuto la Ricerca. Il Mostro attaccherà quindi immediatamente.

Se non c'è nessuna casella libera adiacente al Personaggio che ha pescato la carta, il Giocatore Stregone disporrà il Mostro Errante in una delle caselle a lui più vicina. In questo caso non può, comunque, attaccare un altro Personaggio.

La carta viene poi rimessa nel mazzo, che va mischiato nuovamente prima che venga pescata una nuova carta Tesoro.

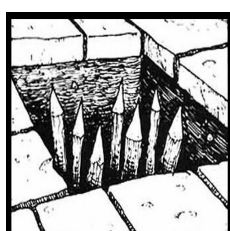
NOTA: prima di mischiare il mazzo NON vanno inserite le carte scartate nel corso dell'Impresa fino a quel momento (es. Oro o Pozioni utilizzate).



## - Trappola

Il Personaggio che ha compiuto la Ricerca perde immediatamente un punto Corpo. La carta viene poi rimessa nel mazzo, che va mischiato nuovamente prima che venga pescata una nuova carta Tesoro.

NOTA: prima di mischiare il mazzo NON vanno inserite le carte scartate nel corso dell'Impresa fino a quel momento (es. Oro o Pozioni utilizzate).



## - Infuso Eroico

Può essere bevuto prima di compiere un attacco. Il Personaggio in questione potrà compiere due attacchi anziché uno durante questo turno. I due attacchi vanno eseguiti entrambi prima o dopo il movimento: non è possibile attaccare, muovere e poi attaccare di nuovo. E' però possibile usare un'arma differente per ognuno dei due attacchi.

Questa carta va scartata una volta usata o al termine dell'Impresa.



### -Pozione Rinforzante

Questa Pozione può essere bevuta in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento. La prossima volta che il Personaggio attaccherà (indipendentemente da quando ciò avverrà) potrà lanciare 2 Dadi da Combattimento in più.

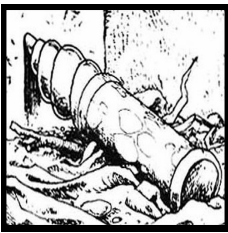
Questa carta va scartata una volta usata o al termine dell'Impresa.



### -Acqua Benedetta

Può essere usata come arma per attaccare uno Scheletro, uno Zombi o una Mummia adiacente al Personaggio. L'attacco in questione viene compiuto al posto di un attacco normale e elimina subito e automaticamente il bersaglio.

Questa carta va scartata una volta usata o al termine dell'Impresa.



### -Pozione del Recupero

Questa Pozione può essere bevuta in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento. La prossima volta che il Personaggio si difenderà (indipendentemente da quando ciò avverrà) potrà lanciare 2 Dadi da Combattimento in più.

Questa carta va scartata una volta usata o al termine dell'Impresa.



## -Pozione di Rapidità

Questa Pozione può essere bevuta in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento. La prossima volta che il Personaggio muoverà (indipendentemente da quando ciò avverrà) potrà lanciare il doppio dei dadi.

Questa carta va scartata una volta usata o al termine dell'Impresa.



## -Pozione Risanante o Rigenerante

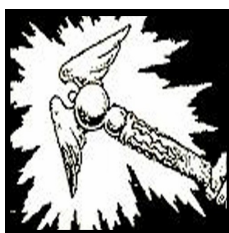
Questa Pozione può essere bevuta in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento. Il Personaggio recupera 4 punti Corpo precedentemente perduti (non può superare il suo valore iniziale).



## APPENDICE C TESORI MAGICI

### - Bacchetta del Richiamo

Il Personaggio che la possiede può lanciare ad ogni turno due Incantesimi anziché uno. I due Incantesimi vanno lanciati entrambi prima o dopo il movimento: non è possibile lanciare un Incantesimo, muovere e poi lanciare il secondo Incantesimo.



### - Corazza di Borin

Il Personaggio che la indossa può lanciare 4 Dadi da Combattimento per difendersi. Non può essere usata contemporaneamente all'Armatura di Maglia o all'Armatura Corazzata.

ARMATURA



### - Lama degli Spiriti

Consente al Personaggio di lanciare 3 Dadi da Combattimento quando usata per attaccare. Se usata per attaccare Zombi, Scheletri o Mummie, il Personaggio può lanciare 4 dadi da combattimento.

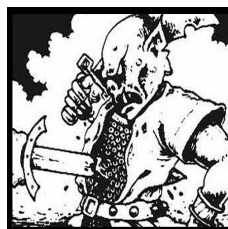
ARMA



### - Morte degli Orchi

Consente al Personaggio di lanciare 2 Dadi da Combattimento quando usata per attaccare. Purché stia attaccando degli Orchi, il Personaggio può compiere due attacchi prima o dopo aver mosso: non può attaccare, muovere e poi attaccare di nuovo. Il Personaggio deve usare la Morte degli Orchi per entrambi gli attacchi.

ARMA



### - Talismano di Lore

Finché il Personaggio è in possesso di questo Talismano, il suo punteggio iniziale di Mente è aumentato di 2 punti.



## APPENDICE D

### INCANTESIMI DEI PERSONAGGI

#### INCANTESIMI D'ACQUA

##### - Acqua Guaritrice

Può essere lanciato su qualsiasi giocatore, che recupera 4 punti Corpo precedentemente perduti (non può superare il suo valore iniziale).



##### - Sonno

Questo Incantesimo può essere lanciato su qualsiasi Mostro o Personaggio, che può cercare di difendersi lanciando tanti Dadi da Combattimento quanti sono i suoi punti Mente. Se il risultato comprende almeno uno Scudo (di qualsiasi tipo), l'Incantesimo non ha effetto. Altrimenti il bersaglio dell'Incantesimo si addormenta e non potrà muovere, attaccare o difendersi. Si sveglierà solo se all'inizio di un suo prossimo turno otterrà un 6 lanciando un dado normale o automaticamente se attaccato (come detto, non potrà difendersi, ma se sopravviverà si sveglierà). Non può essere usato contro i Nonmorti.



### - Velo di Nebbia

Questo Incantesimo può essere lanciato su qualunque giocatore. Quel giocatore potrà muoversi non visto attraverso caselle occupate da altri giocatori o Mostri la prossima volta che muoverà (indipendentemente da quando ciò avverrà).



## INCANTESIMI D'ARIA

### - Genio

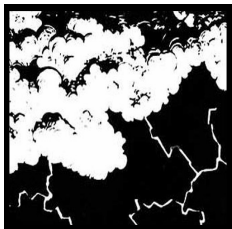
Questo incantesimo può avere uno dei due seguenti effetti:

- può aprire una qualsiasi porta sul tabellone (anche se non in vista del lanciatore), rivelando come di consueto tutto ciò che si nasconde nell'ambiente al di là di essa,
- può effettuare un singolo attacco con 5 Dadi da Combattimento contro un Mostro o un Personaggio nella linea di tiro del lanciatore.



### - Tempesta

Può essere lanciato contro un Mostro o un Personaggio, che salterà il suo prossimo turno.



### - Vento Impetuoso

Questo Incantesimo può essere lanciato su qualsiasi giocatore. Quel giocatore lancerà il doppio dei dadi la prossima volta che muoverà (indipendentemente da quando ciò avverrà).





## INCANTESIMI DI FUOCO

### - Coraggio

Questo Incantesimo può essere lanciato su qualsiasi giocatore. Quel giocatore può lanciare due Dadi da Combattimento in più ogni volta che attaccherà fino a che l'Incantesimo non viene spezzato. L'Incantesimo viene spezzato quando non ci sono più Mostri nella Linea di Vista di quel giocatore.



### - Fiamma d'Ira

Questo Incantesimo può essere lanciato su qualsiasi Mostro o Personaggio nella linea di tiro del lanciatore infliggendogli un punto Corpo di danno a meno che non ottenga uno Scudo (di qualsiasi tipo) lanciando un Dado da Combattimento.



### - Palla di Fuoco

Questo Incantesimo può essere lanciato su un Mostro o Personaggio infliggendogli due punti Corpo di danno. La vittima può cercare di difendersi: per ogni Scudo (di qualsiasi tipo) ottenuto lanciando due Dadi da Combattimento, il danno è ridotto di un punto.



## INCANTESIMI DI TERRA

### - Attraversa la Roccia

Questo Incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi giocatore. Quel giocatore potrà attraversare i muri la prossima volta che muoverà (indipendentemente da quando ciò avverrà). Il giocatore può attraversare tanti muri quanto gliene permette il suo movimento. E' possibile attraversare un tassello Casella Bloccata e entrare nelle aree grigie indicate nella mappa del Libro delle Imprese, ma se un Personaggio esaurisce il movimento all'interno di esse resta prigioniero nella roccia e viene quindi eliminato dal gioco.



### - Guarigione del Corpo

Può essere lanciato su qualsiasi giocatore, che recupera 4 punti Corpo precedentemente perduti (non può superare il suo valore iniziale).



### - Pelle di Pietra

Questo Incantesimo può essere lanciato su qualsiasi giocatore. Quel giocatore potrà lanciare due Dadi da Combattimento in più in difesa fino a che l'Incantesimo verrà spezzato. Questo Incantesimo viene spezzato quando il giocatore viene ferito in qualunque modo (che sia per un attacco, un Incantesimo o una Trappola).



## APPENDICE E BESTIARIO

### - FIMIR

Movimento: 6 caselle

Attacco: 3 dadi

Difesa: 3 dadi

Corpo: 2

Mente: 3



### - GARGOYLE

Movimento: 6 caselle

Attacco: 4 dadi

Difesa: 5 dadi

Corpo: 3

Mente: 4



### - GOBLIN

Movimento: 10 caselle

Attacco: 2 dadi

Difesa: 1 dadi

Corpo: 1

Mente: 1



### - GUERRIERO DEL CAOS

Movimento: 7 caselle

Attacco: 4 dadi

Difesa: 4 dadi

Corpo: 3

Mente: 3



## - MUMMIA

Movimento: 6 caselle

Attacco: 3 dadi

Difesa: 4 dadi

Corpo: 2

Mente: 0



## - ORCO

Movimento: 8 caselle

Attacco: 3 dadi

Difesa: 2 dadi

Corpo: 1

Mente: 2



## - 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



Ringraziamenti a Dreyfus, LucailDuca e.Rafael., (membri di Starquest.forumfree.it) per i loro preziosi aiuti e consigli

## CREDITS & DISCLAIMER

Ideazione del documento: Emanuelb79

HeroQuest™ è un marchio della Hasbro - Tutti i diritti sono riservati. Questo lavoro non ha scopo di lucro e non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio, ma esiste esclusivamente per lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.