

HERO QUEST

Sistema di gioco



Regolamento



F2847



Io sono Mentor, Guardiano del Loretome. Udite bene le mie parole: vi racconterò di tempi lontani ed epoche oscure, quando il Reame fu salvato contro ogni speranza. Temo però, che purtroppo le tenebre stiano per tornare...

Le spietate legioni di Zargon, il malvagio stregone, hanno portato desolazione ovunque sono passate. Alla vista dello Stendardo Nero e delle orde ammassate del Terrore, anche i più valorosi guerrieri del Reame sono fuggiti, lasciando che le città venissero rase al suolo e che le popolazioni finissero in balia della disperazione.

Ma un giorno giunse un coraggioso cavaliere, principe delle Terre di Confine: Rogar il Barbaro. Sulla sua fronte splendeva un purissimo diamante: la Stella dell'Ovest. Le speranze si riaccesero e gli uomini si radunarono attorno al suo stendardo, abbandonando i loro nascondigli tra le colline e i boschi. Altri grandi Eroi si unirono a lui: Durgin, l'impavido nano guerriero dei Monti sull'Orlo della Terra; Ladril il magico elfo combattente della lontana Elethorn e Telor, il mago i cui arcani avrebbero salvato Rogar da tante situazioni difficili.

Per molti anni Rogar addestrò il suo esercito, guardandosi bene dall'entrare in aperto conflitto coi generali di Zargon, prima di essere pronto per il proprio compito. Nel frattempo, tuttavia, organizzò diverse irruzioni nelle retrovie nemiche, sbaragliando numerosi orchi e goblin che si erano alleati con il malvagio stregone.

Finalmente, il giorno tanto atteso da Rogar arrivò. Il suo esercito era forte e ben addestrato ed era accampato su di un passo montano. Ladril scorse da lontano la Moltitudine Nera che si avvicinava e diede ordine a Durgin di chiamare tutti alle armi col suo corno poderoso. Le armate di Rogar calarono sul nemico da due lati e la battaglia ebbe inizio. Dall'alba al tramonto, perirono sia uomini valorosi che orribili creature. Al calar della notte, furono però gli esseri delle Tenebre ad avere la peggio. Ma la vittoria non era stata completa. Zargon ed il suo generale supremo riuscirono a dileguarsi oltre le sponde del Mare degli Artigli e ancora oggi meditano vendetta preparando la rivincita. Presto il loro piano sarà a punto ed allora al Reame servirà un nuovo Rogar. Ma dove sono gli Eroi capaci di emularlo?

Voi avete ancora molto da imparare se volete diventare valorosi quanto Rogar e i suoi compagni, ma io vi aiuterò. Il libro che proteggerò, il Loretome, venne scritto prima del principio dei tempi e nelle sue pagine senza fine è contenuto tutto quello che è stato e tutto quello che sarà. Grazie ad esso, vi guiderò, ma non potrò mai intervenire direttamente, per paura che un Fato ancor peggiore colpisca la Terra e permetta al Terrore di trionfare per sempre...



HEROQUEST

INDICE DEL REGOLAMENTO

Se è la prima volta che giocate a HeroQuestpagina 4

Che cosa rende questo gioco unico?
• Cosa contiene la scatola? • Da dove iniziare?

Da dove iniziare?.....pagine 5-8

Scelta del personaggio: Zargon o un Eroe?
• Preparazione del gioco: cosa deve fare Zargon prima di iniziare la partita

Un assaggio del Mondo di HeroQuest.....pagine 9-10

La storia di Zargon

Iniziare l'impresa.....pagine 11-12

Consultare il Libro delle Imprese • Turni di gioco • Turno dell'Eroe • Movimenti dell'Eroe • Perlustrare e aprire le porte • Reazioni di Zargon ai movimenti dell'Eroe

Le sei azioni dell'Eroe....pagine 12-20

Attaccare • Lanciare un incantesimo • Cercare i tesori • Cercare le porte segrete • Cercare le trappole • Disinnescare le trappole

Il turno di Zargon, il malvagio stregone.....pagine 20-22

Movimenti e azioni dei mostri • Attaccare • Lanciare un Incantesimo del Terrore • Morte dell'Eroe • Cosa succede quando si esauriscono i mostri?

Terminare l'impresa.....pagina 22

Cosa accade tra un'impresa e l'altra? • Artefatti perduti • Imprese incomplete

Attenzione!

In questo regolamento, le informazioni sono contraddistinte da simboli diversi a seconda del loro destinatario.



Informazioni e istruzioni per Zargon.



Informazioni e istruzioni per gli Eroi.



Informazioni utili per lo svolgimento della partita.



Questa informazione può alterare le dinamiche di gioco. Fate attenzione!

BENVENUTI

HeroQuest è un gioco di avventure fantasy, ambientato nelle profondità di un intricato labirinto di pietra. Questo dedalo di corridoi e stanze sotterranee è controllato da Zargon e dalle sue Forze del Terrore.

Mentor, il vecchio e misterioso Saggio, ha convocato quattro intrepidi Eroi affinché si battano contro il male. Quella che sono chiamati a compiere è la sfida eroica per eccellenza: addentrarsi in un infido mondo sconosciuto e restituire l'onore al Reame, annientando le Forze del Terrore!

Accomunati da un'indiscussa lealtà al Reame, i coraggiosi Eroi decidono di unirsi contro il nemico comune. Con molta cautela, intraprendono il loro viaggio, che li condurrà sempre più in profondità nei meandri di un oscuro mondo misterioso...

CHE COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO?

- Un giocatore dovrà assumere il ruolo del malvagio stregone Zargon e di master del gioco; gli altri giocatori, invece, assumeranno il ruolo di uno dei quattro Eroi disponibili: il Barbaro, il Nano, l'Elfa e il Mago.
- HeroQuest è un gioco da 2 a 5 giocatori e si articola in una sequenza composta da 14 sessioni di gioco che prendono il nome di "imprese". Ogni impresa è descritta nel dettaglio nel Libro delle Imprese.
- Un'impresa può richiedere una o due ore per essere completata e la difficoltà di gioco aumenta in maniera esponenziale col progredire delle imprese.
- Nel corso di un'impresa, un eroe può conquistare tesori preziosi. Tali ricchezze possono essere utilizzate tra un'impresa e l'altra per acquistare potenti armi o armature protettive dall'armeria.
- Gli Eroi devono collaborare per sconfiggere Zargon e le sue forze del Terrore. Lo scopo del gioco non è la vittoria individuale. Soltanto uniti gli Eroi vinceranno. Divisi, falliranno.
- L'avventura non finisce mai... ulteriori imprese sono disponibili nel Quest Pack (in vendita separatamente).

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- **Tabellone**
- **31 miniature di mostri:** 8 orchi, 6 goblin, 3 abomini, 4 Guerrieri del Terrore, 1 Mago del Terrore, 1 gargoyle, 4 scheletri, 2 zombie, 2 mummie
- **4 miniature di Eroi:** 1 Barbaro, 1 Nano, 1 Elfa, 1 Mago
- **15 mobili e accessori:** 2 tavolo, 1 trono, 1 panca dell'alchimista, 3 scrigni del tesoro, 1 tomba, 1 tavolo dello stregone, 2 librerie, 1 rastrelliera, 1 camino, 1 rastrelliera porta-armi, 1 armadietto
- **10 teschi**
- **4 ratti in plastica**
- **21 porte delle segrete:** 5 chiuse e 16 aperte
- **93 carte da gioco:** 24 carte del tesoro, 23 carte equipaggiamento, 14 carte artefatto, 12 carte incantesimi del Terrore, 12 carte incantesimi, 8 carte dei mostri
- **4 carte ordine del turno**
- **Tasselli in cartone:** tasselli con scale, tasselli caselle bloccate, tasselli trappole con fossa, tasselli con porte segrete, tasselli con masso che cade, tasselli con teschio
- **Libro delle Imprese**
- **4 carte personaggio:** Barbaro, Nano, Elfa, Mago
- **Schermo del Maestro**
- **Blocco schede personaggio**
- **6 dadi da combattimento bianchi**
- **2 dadi rossi**

MONTAGGIO

Prima di cominciare la prima partita, dovete estrarre i tasselli in cartone dal foglio dei componenti e metterli da parte.

Scelta del personaggio

Un giocatore dovrà assumere il ruolo del malvagio stregone Zargon. Gli altri giocatori, invece, assumeranno il ruolo di uno dei quattro Eroi disponibili: il Barbaro, il Nano, l'Elfa e il Mago.

Se ci sono meno di cinque giocatori, uno di essi deve necessariamente impersonare Zargon. I giocatori restanti potranno tenere più di un personaggio a testa. Attenzione: le imprese sono più impegnative se si gioca con meno di quattro Eroi.

Il fondamentale ruolo di Zargon

Il ruolo di Zargon è essenziale per lo svolgimento della partita. Chi impersona Zargon è anche il Maestro del gioco, ovvero colui che:

- Posiziona lo Schermo del Maestro dinanzi a sé.
- Controllerà l'impresa per gli altri giocatori.
- Sarà l'unico a conoscere le esatte posizioni di mostri, porte segrete, tesori e trappole all'interno del labirinto.
- Sarà l'unico ad avere accesso al Libro delle Imprese.

Chiunque può assumere il ruolo di Zargon, ma i giocatori che hanno familiarità con HeroQuest possono svolgere con maggiore facilità questo delicato compito durante la prima partita.

Se state impersonando Zargon

Impersonando Zargon, sarete voi a guidare l'impresa. Se necessario, leggete prima le istruzioni di gioco molto attentamente, in modo da comprendere perfettamente che cosa dovrete fare (come riportato più avanti, dovrete leggere da cima a fondo la prima impresa nel Libro delle Imprese).

Non dimenticate mai che il Libro delle Imprese può essere consultato solo dai vostri occhi. Ciononostante, ci *sono* alcune sezioni per ogni impresa che dovrete leggere ai giocatori. Questi passaggi vengono chiaramente indicati nel Libro delle Imprese.



COME ZARGON PREPARA IL GIOCO

Zargon, per preparare il gioco in maniera corretta, deve seguire questi passaggi:

1. Aprire il Libro delle Imprese e leggere la prima impresa

Andate a "Impresa 1: la Prova". Questa è l'impresa che deve essere giocata per prima. Zargon la legge in silenzio tra sé e sé.

Ogni impresa presenta tre sezioni diverse: il Testo sulla pergamena, la Mappa dell'Impresa e le Note dell'Impresa.

Testo sulla pergamena

Il Testo sulla pergamena indica agli Eroi quale impresa dovranno compiere e quale sarà la loro ricompensa in caso di successo. **Questa sezione viene sempre letta a voce alta all'inizio della partita, ai giocatori che impersonano gli Eroi.**

Mappa dell'Impresa

La Mappa dell'Impresa illustra cosa andrà messo sul tabellone, man mano che il gioco prosegue. Sulla mappa sono indicati alcuni simboli che riportano la posizione iniziale dei mostri: raccapriccianti creature sotto il vostro controllo. I simboli utilizzati sono gli stessi che si trovano su ciascuna delle carte mostro e sono riportati sul retro dello schermo del Maestro. Le mappe indicano anche dove posizionare i mobili, le scale, le porte e i tasselli casella bloccata. Inoltre, vi sono anche simboli specifici per le trappole, le porte segrete e gli scrigni del tesoro, che sono riportati sulla legenda della mappa.



Non posizionate ancora nulla sul tabellone in questo momento. Svelate la disposizione dei vari oggetti soltanto quando le miniature degli eroi avranno raggiunto un punto sul tabellone che vi indica esplicitamente di farlo.

Note dell'impresa

Prima di iniziare, leggete le Note dell'Impresa molto attentamente. Esse spiegano cosa accade in determinate stanze e descrivono nel dettaglio le situazioni straordinarie

che i giocatori che impersonano gli Eroi si troveranno ad affrontare. Sarà Zargon a leggere le note in silenzio tra sé e sé.



In seguito, rivelerete le informazioni riportate nelle Note dell'Impresa anche agli Eroi, di pari passo col progredire dell'impresa stessa e man mano che essi raggiungono determinate stanze e corridoi.

2. Posizionare il tabellone sul tavolo

Posizionate il tabellone sul tavolo. Il logo HeroQuest deve trovarsi sul lato destro del tabellone e deve essere rivolto verso Zargon.

3. Posizionare le carte personaggio sul tavolo

Disponete le quattro carte personaggio a faccia in su sul tavolo di gioco. Il numero dei dadi e i punti iniziali di ogni Eroe sono riportati sulla rispettiva scheda.



Carta personaggio

Punti Corpo

Servono a misurare la forza fisica dell'Eroe. Il Barbaro è il più forte con otto punti; il Mago il più debole, con quattro.

Punti Mente

Servono a misurare la saggezza, l'intelligenza e la resistenza all'influenza magica dell'Eroe. Il Mago ha la forza mentale maggiore con sei punti; il Barbaro la minore, con soli due punti.

4. Dare indicazioni ai giocatori che impersonano gli Eroi per riempire la propria scheda personaggio

Consegnate a ogni giocatore che impersona un Eroe: un foglio dal Blocco schede personaggio, qualcosa con cui scrivere, la propria carta personaggio e la miniatura del proprio Eroe.

Ogni giocatore che impersona un Eroe deve compilare la propria scheda personaggio con i Punti Mente e i Punti Corpo del proprio Eroe. Se lo desidera, può inventare un nome per il proprio personaggio.

Nel corso dell'impresa, i Punti Corpo e i Punti Mente dell'Eroe

vengono influenzati dagli eventi. I punti si possono guadagnare o perdere. I Punti Corpo devono essere riportati sulla scheda personaggio dell'Eroe. Anche qualsiasi tesoro scoperto durante l'impresa deve essere segnato qui. I giocatori dovranno conservare le proprie schede personaggio e portarle con loro a ogni sessione di gioco.

Scheda personaggio

Nome _____

Personaggio _____

Dadi di Attacco		Dadi di Difesa		Punti iniziali	
				Mente	Corpo
1		2		4	6

Armi: _____

Armatura: _____

Punti corpo: _____

Imprese completate (cerchiare):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Monete d'oro: _____

Poizioni e altri oggetti: _____

© 2021 Hasbro. 0521F2847103

Armatura:

Punti corpo: 4 3 2 4

completate (cerchiare):

Tenere traccia dei Punti Corpo

5. Posizionare lo Schermo del Maestro tra Zargon e il tabellone.

6. Posizionare il Libro delle Imprese tra Zargon e lo Schermo del Maestro

7. Dividere i pezzi del gioco

Dividere porte, mobili, mostri e tutti i tasselli in cartone in quattro pile.



Per identificare più velocemente i mostri, fate riferimento all'ultima pagina del Libro delle Imprese.

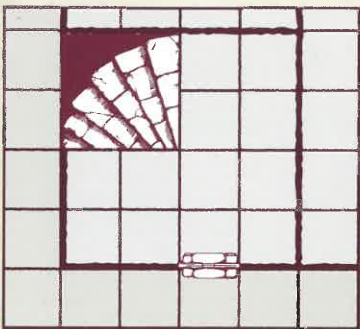
8. Analizzare la Mappa dell'Impresa e posizionare i pezzi nella stanza iniziale

Consultate la Mappa dell'Impresa contenuta nel Libro delle Imprese e posizionate sul tabellone esclusivamente i pezzi che servono ad arredare la stanza iniziale (solitamente quella con le scale).



Non *posizionate* sul tabellone alcuna trappola o porta segreta. Per adesso, non rivelate ancora il tesoro.

9. Suddividere le carte



Stanza iniziale "dell'Impresa 1" con il tassello scalinata e una porta chiusa

• Carte del tesoro

Mescolate queste carte prima di ogni impresa. Tenetele a faccia in giù in una pila apposita, a portata di tutti i giocatori.



• Carte artefatto

Sono carte speciali, come avrete modo di scoprire nelle Note dell'Impresa. Tenetele dietro lo Schermo del Maestro.



• Carte dei mostri

Sparpagliate le otto carte dei mostri a faccia in su accanto al tabellone, in modo che i giocatori che impersonano gli Eroi possano facilmente consultarle. Tutte le informazioni riportate su queste carte si trovano anche nella tabella dei mostri, sullo Schermo del Maestro.



• Carte Incantesimi del Terrore

Ci sono 12 Incantesimi del Terrore, appartengono a Zargon e sono molto potenti, come avrete modo di scoprire nelle Note dell'Impresa. Teneteli dietro lo Schermo del Maestro.



Alcune Carte Incantesimi del Terrore si potranno utilizzare solo con i Quest Pack (in vendita separatamente).

Suddividete le carte in nove pile distinte: equipaggiamento, tesoro, artefatti, mostri, Incantesimi del Terrore, Incantesimi d'Aria, Incantesimi di Fuoco, Incantesimi d'Acqua e Incantesimi di Terra.



- **Carte Incantesimi dell'Eroe: Aria, Fuoco, Acqua, Terra**

Gli Incantesimi dell'Eroe si dividono in quattro gruppi, ciascuno dei quali rappresenta uno dei quattro elementi: aria, fuoco, acqua e terra. Ogni gruppo di incantesimi contiene tre incantesimi singoli. I gruppi di incantesimi vengono spartiti tra il Mago e l'Elfa.



sceglie per primo uno dei quattro gruppi di incantesimi. Poi, tocca all'Elfa scegliere un gruppo di incantesimi tra i tre restanti. Infine, gli ultimi due gruppi di incantesimi rimasti spettano di diritto al Mago. Gli incantesimi e i relativi effetti sono spiegati nel dettaglio nelle relative carte Incantesimi. **Suggerimento:** se i giocatori stanno giocando la loro prima partita, il Mago dovrebbe scegliere gli Incantesimi di Fuoco, mentre l'Elfa quelli di Terra e i restanti spetteranno sempre di diritto al Mago.

10. Posizionare i dadi

Infine, posizionate tre dadi da combattimento bianchi e due dadi rossi accanto al tabellone, in modo che i giocatori che impersonano gli Eroi possano facilmente raggiungerli. Zargon tiene tre dadi da combattimento bianchi per sé.

Ora siete finalmente pronti a iniziare la partita. Zargon legge "Un assaggio del Mondo di HeroQuest" a voce alta a tutti i giocatori.

Spartire gli incantesimi. Date indicazioni ai giocatori che impersonano gli Eroi affinché si spartiscano gli incantesimi.

Il Mago



UN ASSAGGIO DEL MONDO DI HEROQUEST

Benvenuti, miei cari amici, nel Mondo di HeroQuest: un luogo più unico che raro... Per guadagnarvi l'accesso, dovete prima di tutto diventare parte di esso. Io ho assunto il ruolo di Zargon, il malvagio stregone; mentre voi avete scelto di interpretare i coraggiosi Eroi. In quanto tali, dovrete collaborare per salvare il Reame da Zargon e dal suo Terrore. Ma i vostri sforzi saranno sufficienti? Soltanto il tempo saprà dircelo.

Eroi, comincerete il vostro viaggio con "Impresa 1: la Prova" dal Libro delle Imprese. Il vostro obiettivo è trovare e distruggere Verag, un gargoyle ripugnante che si nasconde nelle catacombe. La vostra sopravvivenza dipende dalla vostra capacità di collaborazione, perché nessun vero Eroe si salva da solo.

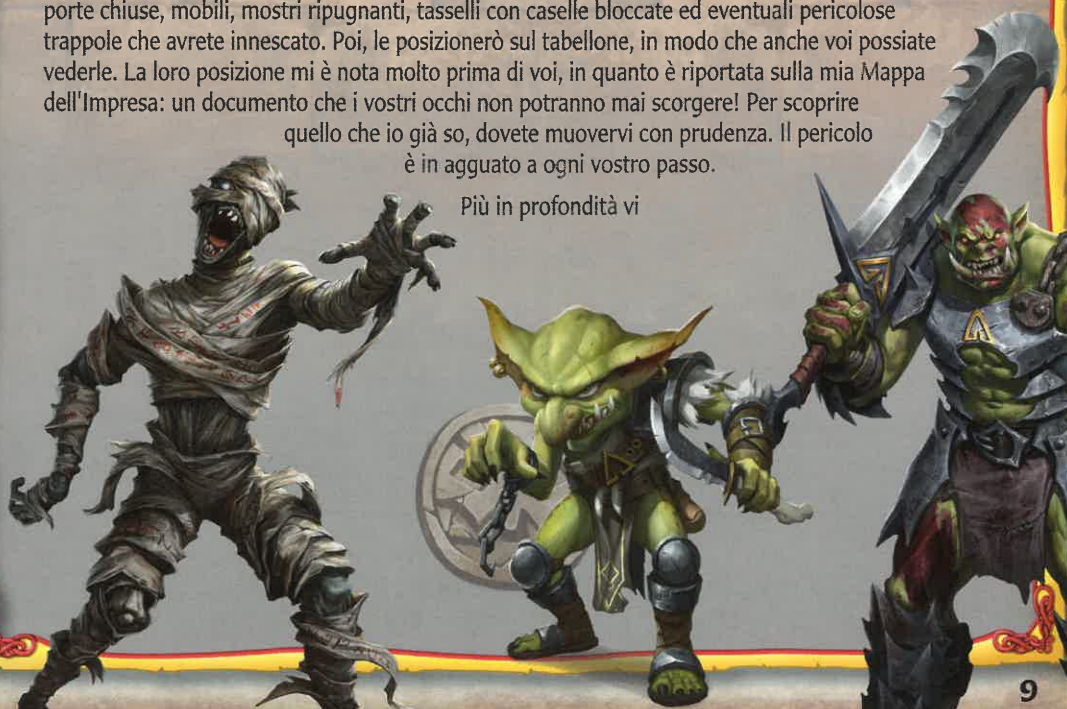
Ora, ascoltate attentamente le parole di Zargon....

"Eroi, il vostro obiettivo è stato chiaramente definito. Anche io, tuttavia, ho un mio piccolo obiettivo personale: distruggervi! Inizierete questa prima impresa dalla stanza con le scale. La sua posizione vi sarà rivelata non appena io posizionerò il tassello scalinata sul tabellone. Ad ogni vostro turno, discuterete con i vostri compagni per decidere in che direzione muovervi e che cosa fare. Ma state molto attenti! Le vostre decisioni si ripercuoteranno su tutti i giocatori.

Vi sposterete casella per casella lungo i corridoi e all'interno delle stanze. L'ampiezza del movimento sarà stabilita dal lancio di due dadi rossi. Sapete, è una linea sottile a dividere il destino dal caso. Starà a voi decidere dove spostarvi, ma quello che incontrerete lungo il percorso dipenderà esclusivamente dalle mie decisioni, in quanto sono io a controllare il tabellone. Fate della prudenza la vostra guida. Il pericolo, come ben presto vi accorgerete, si annida dietro a ogni ombra.

Man mano che vi avventurerete tra corridoi e stanze, io vi svelerò la posizione di diverse cose: porte chiuse, mobili, mostri ripugnanti, tasselli con caselle bloccate ed eventuali pericolose trappole che avrete innescato. Poi, le posizionerò sul tabellone, in modo che anche voi possiate vederle. La loro posizione mi è nota molto prima di voi, in quanto è riportata sulla mia Mappa dell'Impresa: un documento che i vostri occhi non potranno mai scorgere! Per scoprire quello che io già so, dovete muovervi con prudenza. Il pericolo è in agguato a ogni vostro passo.

Più in profondità vi



spingerete nel mondo sotterraneo, maggiore sarà la probabilità di dover affrontare molti mostri ripugnanti. Queste creature esistono al solo scopo di mettere duramente alla prova la vostra forza e il vostro coraggio. Alcuni di voi, potranno combatterle affidandosi unicamente alla propria spada e alla propria armatura. Il successo o il fallimento della lotta sarà determinato dal lancio dei dadi di combattimento, in quanto questi dadi speciali servono a determinare le capacità di attacco e difesa. Altri invece, potranno fare affidamento sul potente potere degli incantesimi, ma dovranno lanciarli con saggezza!

Durante il vostro turno, anziché prendere parte a un combattimento o lanciare un incantesimo, potreste decidere di svolgere un'altra azione, come cercare un tesoro, una porta segreta o delle trappole. Potreste persino provare a disinnescare una trappola che avete già scoperto, ma non avete ancora innescato. Dovete scegliere l'azione con estrema attenzione, poiché ne potete svolgere una sola per turno.

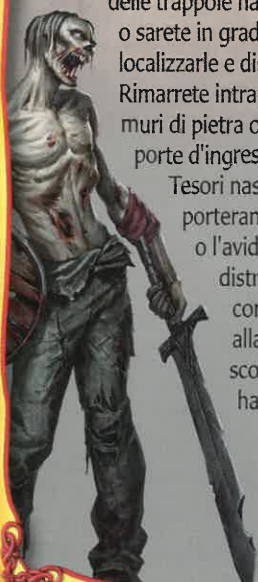
Dopo che ognuno di voi ha completato il proprio turno, tocca a me giocare. Preparatevi! Le mie forze si abatteranno su di voi. Controllo ogni singolo mostro presente sul tabellone e li posso muovere tutti in un unico turno! Badate bene: al mio arco, ho anche la freccia della magia. Oserete mettere alla prova la vostra forza magica contro la mia?

La vostra missione vi attende. Preparatevi ad affrontare l'ignoto! Sopravviverete alle battaglie contro le mie forze mostruose o i vostri corpi e le vostre menti ne usciranno irrimediabilmente indeboliti? Subirete i danni

delle trappole nascoste o sarete in grado di localizzarle e disarmarle? Rimarrete intrappolati tra muri di pietra o scoprirete porte d'ingresso segrete?

Tesori nascosti vi porteranno ricchezza o l'avidità e la distrazione vi condurranno alla rovina? Non ci resta che scoprire ciò che il destino ha in serbo per voi."

"Avanti. Che l'impresa abbia inizio..."





INIZIARE L'IMPRESA

Zargon legge a voce alta agli Eroi il Testo sulla pergamena dell'Impresa 1 dal Libro delle Imprese. È fondamentale che gli Eroi comprendano la storia dietro all'impresa e cosa dovranno fare per compiere con successo l'impresa.



Zargon legge ad alta voce solo la sezione del Testo sulla pergamena. Le informazioni contenute nella Mappa dell'Impresa e nelle Note dell'Impresa devono, per ora, essere nascoste agli Eroi.

Turni di gioco

Comincia a giocare l'Eroe seduto alla sinistra di Zargon; il gioco proseguirà in senso orario. Dopo che tutti gli Eroi avranno completato il proprio turno, toccherà al malvagio stregone. Zargon può muovere ciascuno dei mostri che si trovano attualmente sul tabellone. Questo susseguirsi di turni prosegue finché l'impresa non verrà completata con successo o finché gli Eroi non avranno lasciato il mondo sotterraneo.

Suggerimento: una buona disposizione iniziale potrebbe prevedere che il Barbaro si sieda alla sinistra di Zargon, seguito dal Nano, dall'Elfa, e poi dal Mago, seduto alla destra di Zargon.

Turno di qualsiasi giocatore

Sia che stia interpretando il ruolo di Zargon che quello di un Eroe, durante il proprio turno, un giocatore può compiere una delle seguenti azioni:

- Muovere le miniature che controlla e compiere un'azione
- oppure
- Compiere un'azione e muovere le miniature che controlla



TURNO DELL'EROE

Nei panni degli Eroi, potete muovervi e poi compiere un'azione, **oppure** compiere un'azione e poi muovervi. Tuttavia, non potete iniziare il

movimento, compiere un'azione e terminare successivamente il movimento. Potete compiere una delle sei azioni seguenti:

- Azione 1: Attaccare
- Azione 2: Lanciare un incantesimo
- Azione 3: Cercare un tesoro
- Azione 4: Cercare le porte segrete
- Azione 5: Cercare le trappole
- Azione 6: Disinnescare una trappola

Le azioni sono anche elencate su ogni carta che indica l'ordine del turno per una facile consultazione e sono spiegate nel dettaglio nella sezione "Le sei azioni dell'Eroe".

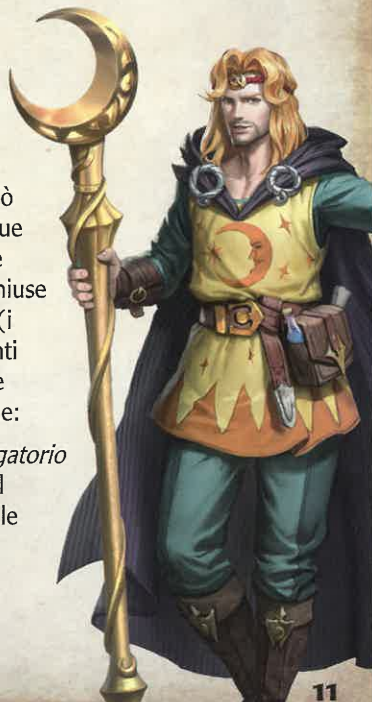
Movimenti dell'eroe

Nei panni degli Eroi, normalmente iniziate e finite una missione nella stanza contrassegnata dalla scala (salvo che il Libro delle Imprese non specifichi diversamente). La scala vi conduce giù, giù, sempre più giù... nelle recondite profondità della malvagia roccaforte del Terrore. Per portare a termine un'impresa e riuscire a fuggire, dovete tornare alla scala, perché solo lì sarete veramente al sicuro dalle grinfie del male.

Per stabilire di quante caselle potrete spostarvi, lanciate i due dadi rossi. Poi, spostatevi con cautela lungo i corridoi e nelle stanze, casella per casella.

Sul tabellone, i corridoi sono gli spazi con il pavimento in grigio chiaro. La loro ampiezza può essere di una o due caselle. Le stanze sono invece racchiuse da linee bianche (i muri). I movimenti devono rispettare una serie di regole:

- Non è *obbligatorio* muoversi del numero totale di caselle indicato dal



lancio dei dadi.

- Non potete passare attraverso una casella occupata da mostri, muovervi attraverso i muri o diagonalmente.
- Potete *passare attraverso* una casella occupata da altri Eroi.
- Potete entrare nelle stanze esclusivamente attraverso le porte.
- Non potete occupare la stessa casella di un altro eroe o di un mostro, *tranne* quando siete sulle scale o in una trappola con fossa.

Perlustrare e aprire le porte

Nei panni degli Eroi, quando vi muovete potete sbirciare in un corridoio o attraverso una porta aperta. Perlustrare vi dà la possibilità di scoprire cosa si trova direttamente nel vostro campo visivo, come porte chiuse, spazi casella bloccata e mostri. Perlustrare *non* è una delle sei azioni. Durante il vostro turno, potete muovervi su una casella adiacente a una porta chiusa e chiedere a Zargon di aprirla. Zargon aprirà la porta rimuovendo il tassello porta chiusa e sostituendolo con un tassello porta aperta. Anche aprire una porta non è una delle sei azioni. Sia perlustrare che aprire le porte sono semplicemente considerate iniziative aggiuntive che potete compiere nel vostro turno.



All'inizio del gioco, tutte le porte sono chiuse. Una volta aperta, una porta resterà tale per tutta la partita.



Anche cadere in una trappola, bere una pozione e raccogliere oggetti non contano come azioni. Potete compiere queste cose in qualsiasi momento durante il vostro turno.



Reazioni di Zargon ai movimenti dell'Eroe

Nei panni di Zargon, dovete prestare particolare attenzione ai movimenti di un Eroe. Fate sempre riferimento alla Mappa dell'Impresa, contenuta nel Libro delle Imprese. Quando un Eroe sbircia

in un corridoio, posizionate sul tabellone tutte le porte, i tasselli casella bloccata e i mostri che si trovano direttamente nel campo visivo dell'Eroe (se la linea passa attraverso un muro o una porta chiusa, la miniatura o il tassello non sono visibili). Quando un Eroe apre una porta, posizionate sul tabellone i mostri, gli scrigni del tesoro e qualsiasi altro oggetto arredi la relativa stanza.



Non posizionate alcuna trappola o porta segreta. Per adesso, non rivelate ancora il tesoro.

Tasselli casella bloccata

Nei panni di Zargon, dovete posizionare un tassello casella bloccata sul tabellone non appena diventa visibile all'Eroe. Queste tessere indicano dove sono stati costruiti muri in più. **Né Eroi né mostri possono muoversi attraverso i tasselli casella bloccata.**



LE SEI AZIONI DELL'EROE

Durante il proprio turno, un Eroe può compiere una qualsiasi delle seguenti sei azioni (è tuttavia possibile che non abbia la possibilità di compierne alcuna).



Azione 1: Attaccare

Nei panni degli Eroi, potete attaccare qualsiasi mostro a condizione che gli siate adiacenti. Siete adiacenti a un mostro, se vi trovate in una delle seguenti caselle: di fianco, davanti o dietro alla casella su cui si trova il mostro. Tuttavia, potete attaccare solo una volta per turno. La vostra forza d'attacco dipende dall'arma utilizzata. Più forte è l'arma, maggiore sarà il numero di dadi Attacco che potrete



L'Elfa è considerata adiacente al mostro quando si trova in una qualsiasi di queste quattro posizioni.

utilizzare. Alcune armi permettono di attaccare in diagonale o da una determinata distanza, ma la maggior parte di esse non lo permettono.



Potete attaccare utilizzando una sola arma per volta.

All'inizio della prima impresa, ogni Eroe è dotato di un'arma specifica. Consultate la carte personaggio dell'Eroe per conoscere la sua arma di partenza e il numero dei Dadi di Attacco iniziali.

- **Il Barbaro** inizia l'impresa con l'arma di partenza più potente: lo spadone.
- **L'arma di partenza del Nano** è invece lo spadino. Questo Eroe possiede anche l'Intuito: un'abilità speciale che gli permette di disinnescare le trappole.
- **Anche l'Elfa** inizia con uno spadino. È un'ottima combattente e conosce le arti magiche. L'Elfa inizia ogni impresa con tre incantesimi (un gruppo di incantesimi).
- **Il Mago** inizia con un piccolo pugnale. Conosce la magia in maniera approfondita ed è un fine incantatore. Inizia ogni impresa con nove incantesimi (tre gruppi di incantesimi). Tuttavia, l'incapacità di indossare armature normali o di utilizzare armi di grandi dimensioni è un grosso ostacolo per questo Eroe.



In che modo l'Eroe attacca

- Nei panni degli Eroi, dovete lanciare i dadi da combattimento bianchi per attaccare un mostro. Il numero di dadi da lanciare dipende dall'arma che state usando per attaccare (sulla vostra scheda personaggio è riportata la forza d'attacco, se volete verificarla). Se non ottenete alcun teschio durante il lancio, l'attacco fallisce.
- Ciascun teschio ottenuto, verrà considerato come un colpo andato a segno e il mostro perderà 1 Punto Corpo. Se viene colpito, il mostro si difende immediatamente lanciando i propri dadi di Difesa. Se i Punti Corpo del mostro



Teschio ottenuto

raggiungono lo zero, il mostro è considerato morto e viene rimosso dal tabellone.



In che modo un mostro si difende

- Un mostro difensore lancia il numero di dadi di Difesa riportato nella tabella dei mostri, sullo Schermo del Maestro. Ogni scudo nero ottenuto dal mostro difensore gli permette di schivare un colpo dell'eroe attaccante.
- Per uccidere molti mostri è sufficiente un solo colpo, ma altri ne richiedono più di uno (consultate la tabella dei mostri sullo Schermo del Maestro per scoprire i Punti Corpo di un mostro). Il danno dei mostri per i quali è necessario più di un colpo viene monitorato dall'uso dei tasselli con teschio. Zargon deve registrare ogni colpo che riceve il proprio mostro, posizionando un tassello teschio sotto la miniatura del mostro sul tabellone.



Scudo nero ottenuto



Tassello con teschio



Se il mostro sopravvive all'attacco, non può attaccare a sua volta l'Eroe fino al prossimo turno di Zargon (consultate "In che modo un mostro attacca" a pagina 20 e "In che modo un Eroe si difende" a pagina 21).



Una visita all'armeria

Nei panni degli Eroi, nel corso di un'impresa, potete raccogliere tesori preziosi come monete d'oro. Tra un'impresa e l'altra, potete utilizzare le monete d'oro per acquistare potenti armi e armature protettive dall'armeria (consultate il mazzo equipaggiamento). Potete acquistare un numero qualsiasi di oggetti dal mazzo. Gli oggetti sono sempre disponibili anche se un giocatore decide di utilizzare la carta per una rapida consultazione. Le armi vi permettono di aumentare la forza di attacco e di difesa e possono offrirvi alcuni straordinari vantaggi in un combattimento. Ad esempio, pugnali e balestre sono armi speciali, grazie alla loro capacità di colpire un mostro a distanza. Alcune armi lunghe, come il bastone

e la spada a due mani, vi permettono invece di attaccare in diagonale. Il combattimento si svolge però sempre nello stesso modo.



Il Mago, con un bastone, si trova in una posizione "sicura". Il bastone gli consente di attaccare il mostro in diagonale. Il mostro, tuttavia, non può attaccare il Mago in diagonale.

Utilizzare armi che possono attaccare in diagonale permette a più di un Eroe di attaccare un mostro che blocca una porta.



Sia il Mago che il Barbaro possono attaccare il mostro che sta bloccando la porta d'ingresso. Il Mago, con il bastone, può attaccare in diagonale. Il Barbaro, con uno spadone, può attaccare il mostro perché adiacente.



Per informazioni complete su tutte le armi e le armature, consultate le carte equipaggiamento.



Azione 2: Lanciare un incantesimo

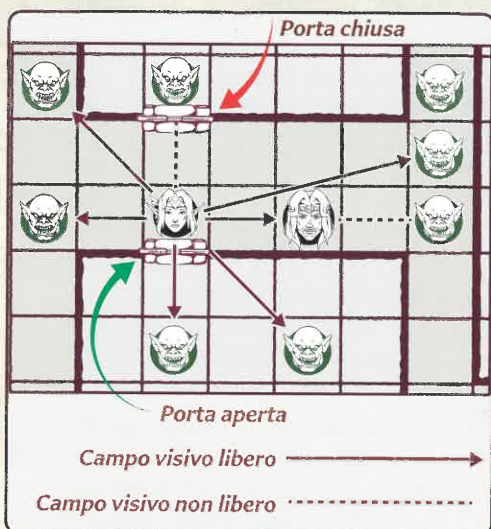
Alcuni Eroi, come l'Elfa e il Mago, possono lanciare incantesimi anziché attaccare. Possono lanciare un incantesimo su qualsiasi cosa riescano a vedere, ma solo durante il loro turno.

Vedere (Campo visivo)

Affinché un eroe possa lanciare un incantesimo, il bersaglio deve essere visibile. Eroi e mostri sono visibili solo se è possibile tracciare una linea retta senza ostacoli dall'incantatore al bersaglio.

Una buona regola pratica: tracciate una linea retta invisibile tra il centro della casella su cui si trova l'incantatore e il centro della casella su cui si trova il bersaglio. Se la linea non attraversa un muro, una porta chiusa, un Eroe o un

mostro, il bersaglio viene considerato visibile, anche se la linea tocca a malapena un angolo o il bordo del muro. Il disegno qui sotto mostra un esempio di ciò che è considerato visibile.



Nei panni degli Eroi, potete lanciare un incantesimo su voi stessi, su un altro Eroe o su un mostro. Una volta lanciato un incantesimo, la relativa carta incantesimo viene scartata per il resto dell'impresa. Ogni incantesimo può essere lanciato solo una volta per impresa. Usateli con saggezza!



Ogni incantesimo e i relativi effetti vengono spiegati nel dettaglio sulla carta incantesimo corrispondente.



Azione 3: Cercare un tesoro

I tesori si trovano solo nelle stanze, non nei corridoi. Tutti e quattro gli Eroi possono cercare nella stessa stanza, ma ogni Eroe può effettuare la ricerca individualmente una sola volta e soltanto durante il proprio turno.



Alcuni tesori sono protetti da una trappola. Consultate "Cercare le trappole" a pagina 16.

In che modo un Eroe cerca un tesoro

Nei panni degli Eroi, potete cercare il tesoro in una stanza solo se la stanza è priva di mostri.

Nei panni degli Eroi, dovete prima di tutto annunciare a parole l'obiettivo della vostra

ricerca. Fatelo dicendo: "Sto cercando un tesoro". Cercare un tesoro significa guardarsi intorno, aprire cose, cercare oggetti interessanti e monete d'oro, indipendentemente dalla casella in cui ci si trova nella stanza. **Non spostate la miniatura dell'Eroe durante la ricerca.**

Se nel Libro delle Imprese non viene riportato alcun tesoro speciale da leggere ad alta voce, dovete pescare una carta a caso dal mazzo delle carte del tesoro e leggerla ad alta voce. La carta potrebbe offrirvi diverse ricompense, tra le quali ricchezze e pozioni magiche. Riportate eventuali monete d'oro o pozioni sulla scheda personaggio. Le preziose carte del tesoro (monete d'oro e pozioni) *non* vengono rimesse nel mazzo carte del tesoro fino all'impresa successiva.

 Se lo desiderate, potete condividere i tesori con monete d'oro con gli altri Eroi.

Successivamente, tra un'impresa e l'altra, potete utilizzare il tesoro per acquistare armi e armature aggiuntive dall'armeria (consultate "Una visita all'armeria" a pagina 13).

 Fate attenzione! Quasi la metà delle carte del tesoro contiene mostri erranti e trabocchetti! Le carte del tesoro appartenenti a tale tipologia *vengono* rimesse nel mazzo carte del tesoro e possono essere pescate di nuovo, durante la prossima ricerca. Le carte del tesoro devono essere mescolate, prima che un Eroe ne possa pescare una dal mazzo.

Reazioni di Zargon alla ricerca del tesoro da parte dell'Eroe

Nei panni di Zargon, se c'è un tesoro speciale (descritto nelle Note dell'Impresa), dovete leggerne ad alta voce la descrizione, una volta che è stato trovato. Il tesoro speciale viene trovato solo una volta, dal primo Eroe che ispeziona la stanza alla sua ricerca, anche se altri Eroi dovessero successivamente ispezionare quella stessa stanza.

Se non vi è alcun tesoro speciale nella stanza in cui gli Eroi hanno cercato, date indicazioni all'Eroe che sta effettuando la ricerca in quel momento affinché peschi una carta tesoro come descritto in precedenza. Tuttavia, se l'Eroe pesca un mostro errante o una carta trabocchetto, procedete come segue:



Mostri erranti

Questi mostri fanno capolino da buchi e luoghi nascosti e vagano per le stanze (il mostro che appare è indicato nelle Note dell'Impresa).

Nei panni di Zargon, dovete posizionare il mostro accanto all'Eroe che ha cercato il tesoro e lanciare immediatamente i dadi di Attacco (consultate la tabella dei mostri sullo Schermo del Maestro per controllare il numero esatto di dadi Attacco da utilizzare). In questo round, potete solo attaccare l'Eroe che ha cercato il tesoro. Al termine dell'attacco, il mostro errante rimane sul tabellone e può essere mosso come tutto gli altri mostri.



Se le caselle circostanti sono occupate e non è possibile posizionare un mostro accanto all'Eroe che ha cercato il tesoro, posizionate il mostro nella stanza il più vicino possibile al suddetto Eroe. Poi, al vostro prossimo turno, il mostro potrà muoversi e attaccare come tutti gli altri mostri.



In che modo gli Eroi affrontano i Mostri erranti

Nei panni degli Eroi, lanciate i dadi da combattimento per difendervi dall'attacco di un mostro errante. Ora, il vostro turno può proseguire normalmente (consultate "In che modo un Eroe si difende" a pagina 21).



Trabocchetti!

Nei panni degli Eroi, quando pescate una carta trabocchetto dal mazzo delle carte del tesoro, leggete la carta ad alta voce e segui le indicazioni riportate su di essa.





Maggiori informazioni sui tesori

Il tesoro può essere una varietà di cose, incluse monete d'oro, incantesimi, artefatti e pozioni.

Artefatti

Alcuni dei tesori speciali sono chiamati "arte-fatti". Ciascuno di essi è descritto nel dettaglio nella corrispondente carta artefatto. Questi oggetti includono armi, armature e oggetti che forniscono poteri aggiuntivi. Trovare un artefatto può anche essere l'obiettivo specifico di una ricerca particolare.



Durante il proprio turno, un Eroe che possiede degli artefatti può donarli agli altri Eroi.

Pozioni

Nei panni degli Eroi, potete decidere di bere una pozione in qualsiasi momento. L'utilità di una pozione e la durata dei suoi effetti sono elencati sulla carta del tesoro relativa a quella determinata pozione e, a volte, anche nel Libro delle Imprese. Potete bere più di una pozione alla volta. Le pozioni curative sono molto preziose. Se i vostri Punti Corpo sono ridotti a 0, potete bere una pozione curativa prima di morire e salvarvi, rigenerando 1 o più Punti Corpo. Potete anche decidere di regalare una delle vostre pozioni a un Eroe, ma potete farlo solo nel vostro turno.



Azione 4: Cercare le porte segrete

Le porte segrete sono portali nascosti che non possono essere visti dagli Eroi quando guardano

in una stanza o in un corridoio.

Queste porte sono nascoste tramite vari modi, come pannelli scorrevoli e mattoni girevoli.

Non potete scoprire una porta segreta a meno che non ne stiate cercando una.

In che modo un Eroe cerca una porta segreta

Nei panni degli Eroi, potete cercare porte segrete solo se non ci sono mostri visibili a voi.

Dovete prima di tutto annunciare a parole l'obiettivo della vostra ricerca. Fatelo dicendo: "Sto cercando le porte segrete". Zargon deve quindi rivelare qualsiasi porta segreta sia presente nella stanza o nel corridoio in cui vi trovate, posizionando un tassello con porta segreta sulla casella del tabellone dove si trova la porta segreta. **Non spostate la miniatura dell'Eroe durante la ricerca.**

La porta non viene considerata aperta finché non vi muovete su una casella adiacente ad essa e dichiarate di volerla aprire. Una volta aperta la porta, Zargon posiziona sul tabellone gli oggetti che si trovano dietro la porta segreta. Una volta aperta, la porta non può più essere chiusa.



Tassello con porta segreta



Azione 5: Cercare le trappole

Esistono quattro tipologie di trappole: trappole con fossa, trappole con masso che cade, trappole con lancia e trappole nascoste in scrigni o mobili. Possono trovarsi sia nelle stanze che nei corridoi. Solo Zargon sa dove sono nascoste. Se, nei panni degli Eroi, vi spostate su una casella che contiene una fossa, un masso che cade o una trappola con lancia, innescate automaticamente la trappola, subendo probabilmente alcuni danni al vostro corpo.

Anche uno scrigno del tesoro o un mobile possono contenere una trappola. Se cercate un tesoro, senza prima cercare le trappole, innescate la trappola. Non dimenticate che spesso vale la pena dedicare del tempo a questa ricerca.

In che modo un Eroe cerca le trappole

- Nei panni degli Eroi, potete cercare le trappole solo se non ci sono mostri visibili a voi.
- Dovete prima di tutto annunciare a parole l'obiettivo della vostra ricerca. Fatelo dicendo: "Sto cercando le trappole", così Zargon vi rivelerà se alcune caselle ne contengono. Tuttavia, lo stregone *non* posizionerà alcun tassello trappola sul tabellone. In questo momento, infatti, le trappole sono ancora nascoste e non sono ancora state innescate.
- Una volta scoperta una trappola, avrete la possibilità di saltarla o, al turno successivo, di disinnescarla (consultate "Azione 6: Disinnescare una trappola" a pagina 19).



Attenzione: alcune trappole sono state posizionate in una stanza direttamente sull'altro lato di una porta. State molto attenti! Il primo Eroe che entrerà in quella stanza passando per quella porta si imbatte nella trappola e subirà dei danni! **Nota:** nei panni degli Eroi, non potete cercare queste trappole guardando attraverso la porta. Dovete trovarvi all'interno della stanza per cercare le eventuali trappole che essa potrebbe contenere.



I mostri non innescano le trappole nascoste.

Le quattro tipologie di trappole

Le posizioni di trappole con fossa, trappole con masso che cade, trappole con lancia e trappole nascoste in scrigni o mobili sono contrassegnate in oro sulle mappe delle imprese contenute nel Libro delle Imprese.



Trappole con fossa

Una trappola con fossa è un buco coperto nel pavimento. Se la trappola viene scoperta durante una ricerca, Zargon dice che il pavimento non sembra molto solido e indica la casella in cui è posizionata la trappola. Zargon *non* posiziona ancora un tassello trappola con fossa sul tabellone. Infatti, la trappola non è ancora stata innescata. Una volta scoperta una trappola con fossa, un Eroe potrebbe essere in grado di saltarla o, al suo turno successivo, di disinnescarla (consultate "Saltare una trappola" e "Disinnescare una trappola", entrambi a pagina 19). Se un Eroe non sta cercando le trappole e si muove su una casella trappola con fossa, la innesca automaticamente.

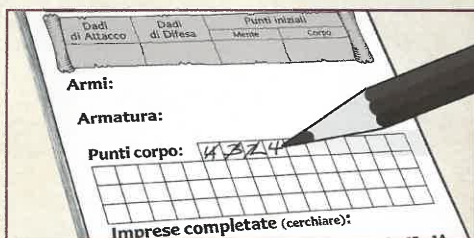
Innescare una trappola con fossa

- Nei panni degli Eroi, se vi muovete su una casella che contiene



una trappola con fossa, Zargon vi ferma dicendo: "Siete appena inciampati in una fossa!".

- Quindi Zargon posiziona un tassello trappola con fossa su quella casella (sotto la miniatura del vostro Eroe) e vi comunica che avete subito un danno da 1 Punto Corpo durante la caduta. Il vostro turno termina in questo modo. Ora dovete registrare i danni che avete subito ai Punti Corpo sulla scheda personaggio.



Che cosa succede a un Eroe caduto in una fossa?

- Nei panni degli Eroi, una volta che siete caduti in una fossa, potete cercare di capire se contenga al suo interno un tesoro o una porta segreta, come se si trattasse di una sorta di stanza separata.
- Dalla fossa, potete anche attaccare e difendervi, ma lanciate un dado da combattimento in meno (questo vale anche per i mostri).



Nei panni degli Eroi, la vostra forza minima di attacco o difesa è sempre 1 dado da combattimento, anche se la penalità della fossa ridurrebbe il numero dei dadi a 0.

- Uscite normalmente dalla fossa al vostro prossimo turno.



Una volta che una trappola è stata innescata ed è stato posizionato sul tabellone un tassello trappola con fossa, la trappola non può più essere disinnescata e rimossa. Nei panni degli Eroi, tuttavia, potete tentare di saltarla (consultate "Saltare una trappola" a pagina 19).



Trappole con masso che cade

Attenzione, Eroi! Le trappole con masso che cade sono molto pericolose. Mettere il piede su una di esse può far crollare il soffitto. Se durante una ricerca scoprite una trappola di questo genere, Zargon dice che il soffitto sembra pericolante e vi indica la casella su cui è posizionata la trappola. Zargon *non* posiziona ancora un tassello trappola con masso che cade sul tabellone. Infatti, la trappola non è ancora stata innescata. Una volta scoperta una trappola con masso che cade che non è ancora stata innescata, un Eroe potrebbe provare a saltarla o a disinnescarla al suo turno successivo. Se un Eroe non sta cercando le trappole e si muove su una casella trappola con masso che cade, la innesca automaticamente.

Innescare una trappola con masso che cade

- Nei panni degli Eroi, se vi muovete su una trappola con masso che cade, Zargon vi ferma dicendo: "Avete appena innescato una trappola con masso che cade! Il soffitto sta crollando! Attenzione!"
- Zargon posiziona quindi un tassello trappola con masso che cade sulla casella, sotto la miniatura dell'Eroe che ha innescato la trappola.



Una volta che una trappola con masso che cade è stata innescata e posizionata sul tabellone, non può essere disinnescata o saltata.

- Zargon vi consegna poi 3 dadi da combattimento da lanciare. Per ogni teschio ottenuto, subite un danno da 1 Punto Corpo. Non potete lanciare i dadi di Difesa.
- Ora dovete prendere una decisione. Potete muovervi in avanti o tornare indietro su una casella vuota. Ricordate che la casella con la trappola è ora un ostacolo permanente e lo sarà per tutta la durata del gioco. La vostra decisione è fondamentale: potreste rimanere intrappolati



per sempre oppure potreste venire separati definitivamente dal resto degli Eroi.

- Muovetevi sulla casella che avete scelto. Il vostro turno è terminato.



Trappole con lancia

La trappola con lancia è quella che viene nascosta in maniera più meticolosa. Se ne viene scoperta una durante una ricerca, Zargon dice che la casella sembra sospetta e indica quella su cui è posizionata la trappola. Una volta scoperta una trappola con lancia, un Eroe può tentare di saltarla o di disinnescarla. Nei panni degli Eroi, quando vi muovete su una casella che contiene una trappola con lancia, la innescate automaticamente: una lancia fuoriesce improvvisamente dal muro, dal pavimento o dal soffitto.

Innescare una trappola con lancia

Nei panni degli Eroi, quando vi muovete su una casella trappola con lancia, dovete lanciare 1 dado da combattimento. Se ottenete un teschio, subite un danno da 1 Punto Corpo. Il vostro turno è terminato. Se ottenete invece uno scudo bianco o nero, non siete nella traiettoria della lancia e potete continuare con la vostra mossa. La trappola con lancia scompare definitivamente dal tabellone e vi potete tranquillamente spostare su quella casella.



Non esistono tasselli trappola con lancia.

Trappole nascoste in scrigni o mobili

Una trappola nascosta in uno scrigno o in un mobile può articularsi in molti modi diversi: del gas velenoso, un ago avvelenato, un chiovistello esplosivo o un dardo.

Se gli Eroi stanno cercando le trappole nella stanza o nel corridoio in cui si trova lo scrigno o il mobile, Zargon dice che questi sembrano pericolosi e indica lo scrigno o il mobile in questione.

Una volta scoperta una trappola di questo tipo, un Eroe può tentare di disinnescarla al suo turno successivo.

Innescare una trappola nascosta in uno scrigno o in un mobile

- Nei panni degli Eroi, se cercate il tesoro in una stanza, prima di cercare le eventuali trappole che essa potrebbe contenere, innescate automaticamente

- Se disinnescate con successo la trappola, questa viene rimossa e potete procedere con la vostra mossa (consultate "Disinnescare una trappola" a pagina 19). Potete cercare il tesoro nello scrigno o nel mobile, privato della trappola, al vostro prossimo turno.

Nei panni degli Eroi, se il vostro percorso è bloccato da una trappola, potete provare a superarla saltandoci sopra. Per saltare una trappola, dovete fare quanto segue:

- Dovete avere almeno a vostra disposizione due mosse che vi permettano di effettuare un movimento, in quanto vi dovete muovere sulla casella dove è posizionata la trappola e poi su una casella adiacente ad essa, non occupata.
- Per saltare la trappola, dovete lanciare 1 dado da combattimento e ottenere qualsiasi cosa tranne un teschio.
 - Se ottenete un teschio, innescate la trappola, subendo il numero di danni al corpo che vengono causati da quel particolare tipo di trappola. Se è previsto un relativo tassello trappola, Zargon lo posiziona sul tabellone. La vostra miniatura viene posizionata sulla casella della trappola. Il vostro turno è terminato.
 - Se non ottenete un teschio, potete saltare oltre la trappola, utilizzando due mosse. Se vi avanzano ancora delle mosse dal tiro del dado, potete effettuarle.



I lati di una singola fossa offrono un massimo di tre caselle diverse su cui saltare. Tuttavia, una fossa posizionata nell'angolo di un corridoio

Se la casella X è occupata da un mostro, e voi siete un eroe senza nessun tipo di arma o armatura speciale, dovete volontariamente cadere nella fossa (subendo danni) e combattere il mostro (partendo svantaggiati) all'interno della fossa!

mostri, che dispongono di un numero sufficiente di mosse per potersi spostare (e una casella libera adiacente) saltano sempre con successo su una fossa. Se entrano volontariamente in una fossa, non ne subiscono i danni.



Nei panni degli Eroi, per disinnescare una trappola che non è ancora stata innescata, dovete prima conoscerne la posizione e, per farlo, dovete possedere una borsa degli attrezzi (o essere il Nano). È possibile acquistare una borsa degli attrezzi dall'armeria, tra un'impresa e l'altra (consultate le carte equipaggiamento).

- Nei panni degli Eroi, prima di potervi muovere, dovete annunciare che vi state spostando volontariamente sulla casella della trappola per cercare di disinnescarla e rimuoverla.
- Dovete muovervi sulla casella della trappola e lanciare 1 dado da combattimento.

- Se ottenete un teschio, avete innescato la trappola, subendone i relativi danni.
- Se ottenete uno scudo bianco o nero, la trappola viene disinnescata. Una trappola disinnescata è considerata scomparsa e non viene posizionata sul tabellone.

Essendo il Nano, non vi servirà mai una borsa degli attrezzi per disinnescare una trappola! Le vostre probabilità di successo sono molto alte per

via delle vostre abilità innate. Per disinnescare una trappola, dovete quindi fare quanto segue:

- Prima di potervi muovere, dovete annunciare che vi state spostando volontariamente sulla casella della trappola per cercare di disinnescarla e rimuoverla.
- Tirate 1 dado da combattimento.
 - Se ottenete uno scudo nero, avete innescato la trappola, subendone i relativi danni.
 - Se ottenete qualsiasi altra cosa tranne uno scudo nero, la trappola viene disinnescata.

Nota: se la trappola che è stata disinnescata è una trappola con fossa, viene considerata una normale casella del tabellone.



IL TURNO DI ZARGON, IL MALVAGIO

STREGONE

È il turno di Zargon quando tutti e quattro gli Eroi hanno terminato il proprio. Soltanto allora, se impersonate lo stregone, potrete spostare tutti i mostri attualmente presenti sul tabellone. Come accade per gli Eroi, la maggior parte dei mostri può muoversi e compiere un'azione, *oppure* può compiere un'azione e poi muoversi. Un mostro non può muoversi a metà strada, compiere

un'azione e terminare successivamente il movimento.

Ogni mostro può compiere una di queste due azioni:

- Attaccare
- Lanciare un Incantesimo del Terrore



Solo determinati mostri possono lanciare un incantesimo. Consultate le Note dell'Impresa contenute nel Libro delle Imprese per ottenere maggiori informazioni.

I mostri non possono:

- Cercare il tesoro
- Cercare le porte segrete
- Muoversi o attaccare in diagonale
- Passare attraverso una casella occupata da un Eroe
- Muoversi attraverso i muri
- Aprire o chiudere le porte
- Condividere una casella sul tabellone



I mostri non innescano le trappole nascoste. Di conseguenza, non hanno bisogno di cercarle o di disinnescarle.



Movimenti e azioni dei mostri

A differenza degli Eroi, i mostri non si muovono con il lancio dei dadi. Il numero massimo di movimenti che ciascun mostro può compiere per turno è riportato nella tabella dei mostri sullo Schermo del Maestro e sulle otto carte dei mostri. I mostri non devono muoversi compiendo l'esatto numero di mosse indicato sulla tabella dei mostri. I mostri possono svolgere solo due tipi di azioni.

Azione 1: Attaccare

Un mostro può attaccare qualsiasi eroe a cui sia adiacente. Tuttavia, un mostro può attaccare solo una volta per turno. La forza di attacco di un mostro si basa sulle sue capacità naturali e non dipende da alcuna arma.

In che modo un mostro attacca

- Un mostro attaccante lancia il numero di dadi di Attacco indicato nella tabella dei mostri sullo Schermo del Maestro. Se non riesce a ottenere alcun teschio, l'attacco è fallito.



- Ciascun teschio ottenuto, verrà considerato come un colpo andato a buon segno e l'Eroe perderà 1 Punto Corpo.

Se viene colpito, l'Eroe si difende immediatamente lanciando i propri dadi di Difesa.

Se i Punti Corpo dell'Eroe raggiungono lo 0, l'Eroe è considerato morto (consultate "Morte dell'Eroe" a pagina 21).



Teschio ottenuto



Se all'Eroe è rimasto 1 solo Punto Corpo e i colpi gli inferiscono un danno superiore a 1, i suoi Punti Corpo vengono comunque ridotti a zero.



In che modo un Eroe si difende

Un eroe difensore di solito lancia 2 dadi di Difesa (un numero inferiore se si trova in una fossa o sotto l'effetto di determinati incantesimi e un numero maggiore dopo aver acquistato un'armatura). Ogni scudo bianco ottenuto dall'eroe difensore gli permette di schivare 1 colpo del mostro attaccante.



Scudo bianco ottenuto

Azione 2: Lanciare un incantesimo del Terrore

Nei panni di Zargon, potete decidere di lanciare un incantesimo del Terrore invece di attaccare. Dovrete assegnare i vostri Incantesimi del Terrore a mostri specifici come richiesto nelle Note dell'Impresa. Un mostro può lanciare un incantesimo solo su un Eroe che può vedere.



Potete lanciare un incantesimo soltanto durante il vostro turno e una sola volta per impresa.

Una volta lanciato un incantesimo, la carta incantesimo corrispondente viene scartata per il resto dell'impresa. Ogni incantesimo e i relativi effetti vengono spiegati nel dettaglio sulla carta incantesimo corrispondente.



Molti degli Incantesimi del Terrore non vengono utilizzati nelle prime 14 imprese. Il loro impiego è previsto per le imprese future e potete anche utilizzarli per progettare le vostre imprese personalizzate.



Morte dell'Eroe

Nei panni degli Eroi, morite quando i vostri Punti Corpo sono ridotti a 0 e non

disponete di un incantesimo di guarigione o una pozione curativa per salvarvi.

Cosa succede alla morte dell'Eroe?

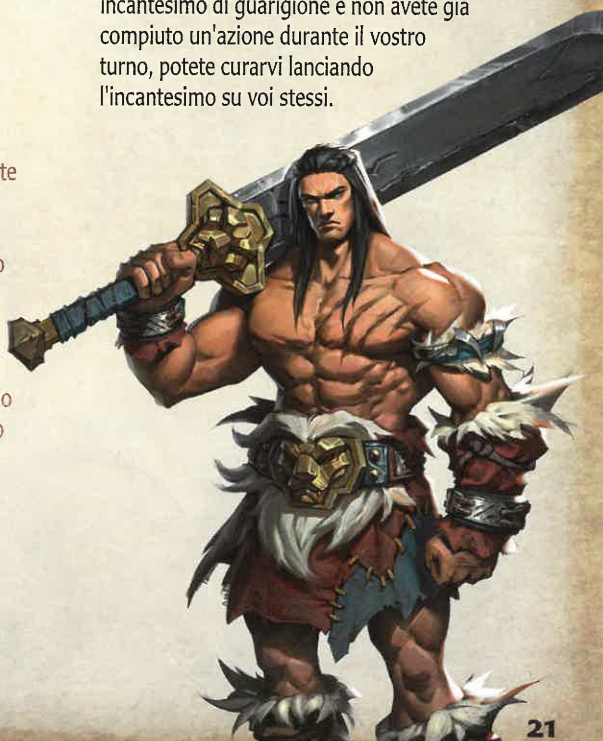
Nei panni degli Eroi, se morite, venite eliminati dal gioco per il resto dell'impresa. Tuttavia, potete cambiare il nome al vostro eroe e impersonare così un nuovo personaggio nella prossima impresa. Armature, armi e tesori che vi appartenevano prima della morte possono essere ereditati da qualsiasi altro Eroe che si trovi nella vostra stessa stanza.

Attenzione! Se non ci sono altri Eroi nella stanza o nel corridoio dove morite, qualsiasi mostro presente in quella stessa stanza o in quello stesso corridoio può rivendicare i vostri averi. Tuttavia, potrebbe non utilizzarli, in questo caso, vengono rimossi dal gioco.

In che modo un Eroe sfugge alla morte

Nei panni degli Eroi, nonostante i vostri Punti Corpo siano stati ridotti a 0, esistono due situazioni ben precise in cui potete comunque salvarvi:

- Se siete in possesso di una pozione che può riportarvi in vita, come una pozione curativa, potete berla immediatamente. La pozione aumenterà istantaneamente i vostri Punti Corpo sopra lo 0, riportandovi in vita.
- Se siete un incantatore, avete in mano un incantesimo di guarigione e non avete già compiuto un'azione durante il vostro turno, potete curarvi lanciando l'incantesimo su voi stessi.





Dopo che i vostri Punti Corpo sono stati ridotti a 0, non potete più essere salvati da un incantesimo o da una pozione di un altro Eroe. Sarà troppo tardi. Morirete prima che inizi il turno di un altro Eroe, che è l'unico momento in cui potrebbero lanciare un incantesimo o darvi una pozione.



Cosa succede quando si esauriscono i mostri?

Alcune imprese potrebbero richiedere più mostri di quelli disponibili nel gioco. Questo potrebbe verificarsi se gli Eroi non riuscissero a uccidere i mostri. I mostri uccisi possono essere riutilizzati più avanti nella stessa impresa, a patto che il Libro delle Imprese lo richieda. Tuttavia, se tutti i mostri di un particolare tipo sono già stati posizionati sul tabellone e voi, nei panni di Zargon, avete bisogno di posizionarne un altro, potete usare un qualsiasi mostro dello stesso colore di quello che avrebbe dovuto essere posizionato.

TERMINARE L'IMPRESA

Nei panni degli Eroi, portate a termine con successo un'impresa solo quando ne avete raggiunto l'obiettivo, ottenendo quanto letto da Zargon all'inizio dell'impresa stessa e riuscendo a ritornare alla scala.

Un'impresa può concludersi in anticipo se alcuni giocatori decidono di ritornare volontariamente alla scala prima di aver portato a termine l'impresa o se tutti e quattro gli Eroi muoiono nel tentativo di completarla.

Di solito, è previsto un tesoro finale o una ricompensa associata al portare a termine con successo un'impresa.

I vostri valorosi sforzi vengono ricompensati spartendo la ricompensa tra tutti gli Eroi.

Dopo aver portato a termine con successo l'impresa, cerciate

il numero ad essa corrispondente sulla scheda personaggio. Conservate il vostro foglio perché registrerete tutte le vostre missioni su di esso.

COSA ACCADE TRA UN'IMPRESA E UN'ALTRA?

Nei panni degli Eroi, i vostri Punti Corpo e Punti Mente iniziali vengono automaticamente ripristinati, una volta che avete portato a termine con successo l'impresa e siete tornati sani e salvi alla scala. Tutti gli incantesimi vengono quindi restituiti agli Eroi che li hanno lanciati.

Infine, potete ora visitare l'armeria e acquistare nuove armi e armature con le monete d'oro che avete accumulato. Siate pazienti, potrebbero volerci diverse imprese prima che riusciate a ottenere abbastanza soldi per comprare qualcosa.

Mago: dato che ci sono così poche cose che potete comprare dall'armeria, sarebbe *saggio* da parte vostra risparmiare i vostri soldi.



Tenete tutti i tesori che avete trovato e portateli con voi nella vostra prossima impresa. Non dimenticatevi, Eroi, di sottrarre dalla scheda personaggio le monete d'oro che spendete. Conservate questo foglio tra un'impresa e l'altra e riutilizzatelo!

Artefatti perduti

A volte è necessario che gli Eroi siano in possesso di uno specifico artefatto prima di poter proseguire con l'impresa successiva. Zargon, se un eroe muore mentre è in possesso di un artefatto e uno dei mostri sotto il suo controllo se ne appropria, deve includere l'artefatto come tesoro speciale all'inizio dell'impresa successiva.

Imprese incomplete

Se un'impresa termina con risultati disastrosi (come la morte di tutti e quattro gli Eroi) oppure non viene completata, Zargon deve modificarla prima che vi si possa nuovamente giocare. Può farlo creando una nuova avventura utilizzando la mappa vuota e i simboli riportati alla fine del Libro delle Imprese.



Appunti di gioco



HEROQUEST, AVALON HILL e HASBRO e tutti i marchi e logo correlati sono di proprietà di Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Rappresentato da: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10, 20090 Assago (Milano). TEL. 800-827 156. hasbroitaly.assistenza@hasbro.it

1121**F2847**103

Genitori:
avalonhill.com

