



HEROQUEST

I MAGHI DI MORCAR



MB
GIOCHI
4231IT₁₁₉₂

© 1992 Hasbro International Inc. Tutti i diritti riservati. Importato e distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (Milano). Distribuito in Svizzera da MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstraße 2, CH-8968 Mutschellen

Realizzato in collaborazione con
GAMES WORKSHOP
Il nome 'Citadel' è di proprietà della Games Workshop Limited

LES EDWARDS

Mentre una fitta pioggia cadeva incessante ed i tuoni rimbombavano nel cielo, un breve lampo di luce illuminò un gruppo di viaggiatori fradici e infangati. La loro lenta arrampicata lungo un pendio roccioso, verso la sommità di un monte dove si trovava una torre, sembrò durare un'eternità. Finalmente il gruppo si sottrasse alla tempesta entrando in un tetro ingresso. Scrutando tra le ombre, videro una sinistra figura su un trono di pietra.

Una figura si staccò dal gruppetto di persone accalcate e gocciolanti e rivolse le proprie parole a quell'austera presenza sul trono.

"Morcar, mio Signore, siamo portatori di gravi notizie. Dobbiamo riferire del fallimento del vostro piano di aizzare l'Orda degli Ogre contro l'Impero. Ancora una volta siamo stati sconfitti dai loro maledetti Campioni, ed ancora una volta siamo stati costretti a fuggire".

La figura sul trono mutò espressione ed una lugubre voce ruppe il silenzio.

"Sono consapevole del vostro fallimento, Festral. Ma, come sempre avviene, ho imparato qualcosa dai miei stessi errori. Per prima cosa, ho imparato a non sottovalutare gli Eroi dell'Imperatore. In secondo luogo, ho imparato a non fidarmi degli sciocchi. Ecco perchè ho ordito un nuovo piano per distruggere definitivamente gli Eroi dell'Imperatore. Ho scelto quattro Luogotenenti per portare a termine il mio piano. Fatevi avanti, miei Luogotenenti!".

A quell'ordine, quattro figure emersero dalle ombre.

"Lasciate che vi presenti Zanrath, Mago Supremo di Sarako".

Un vecchio uomo barbuto, con un cappello appuntito e con in mano un bastone alla cui estremità era posta una luna crescente, s'inclinò davanti a Festral ed al suo seguito.

"Fanrax il Maligno".

Sentendo il proprio nome, un uomo dall'aspetto diabolico, adorno di simboli di teschi, e che giocherellava con un orrendo e aguzzo pugnale, soggignò rivolgendosi al gruppo di persone.

"Borosh, il Signore delle Tempeste".

Con un colpo del suo bastone di quercia, una figura barbata e rugosa salutò i superstiti.

"Ed infine, Grawshak, Orco Sciamano delle Tribù del Nord".

L'ultimo dei quattro Luogotenenti, un Orco adorno di pelli, piume e

teschi, con in mano una tozza bacchetta magica, borbottò qualcosa verso il gruppo, senza che si capisse se fosse un saluto o una maledizione.

"Sono certo che questi quattro Stregoni avranno successo là dove voi avete miseramente fallito. E saranno loro a punirvi per il vostro fallimento".

Con queste ultime parole, Morcar sparì nelle ombre, da dove guardò con malvagia soddisfazione in che modo i suoi quattro terrificanti Luogotenenti fecero sparire dalla faccia della terra Festral ed i suoi compagni.

Morcar fece un orrendo soggigno. Questi erano senza dubbio coloro che avrebbero distrutto definitivamente gli Eroi dell'Imperatore.

Introduzione

"I Maghi di Morcar" aggiunge due nuovi elementi ad Hero Quest. Innanzitutto, questa espansione fornisce al malvagio Stregone quattro Maghi Caotici, ognuno dei quali ha proprie carte incantesimo che possono essere usate contro gli Eroi.

In secondo luogo, per dare agli Eroi un'effettiva capacità di resistenza contro questi nuovi tremendi incantesimi, l'espansione contiene anche gli Armigeri, guerrieri che si uniranno agli Eroi nelle Imprese in cambio di una parte del bottino.

Contenuto

16 dettagliatissime miniature della Citadel Miniatures:

4 nuovi Maghi Caotici

1 tassello di saetta

12 miniature di Armigeri

4 tasselli di breccia nel muro

1 tassello di manto delle ombre

24 armi

4 tasselli di fuoco magico

6 tasselli di casella bloccata

1 cartoncino fustellato contenente:

24 carte degli incantesimi dei Maghi Caotici

1 scheda di riferimento delle magie

9 nuove carte di incantesimi per il Mago e l'Elfo

3 barriere magiche (pietra, fuoco e ghiaccio)

23 carte degli Armigeri

1 tassello di terremoto

8 nuove carte tesoro

Istruzioni per il Montaggio

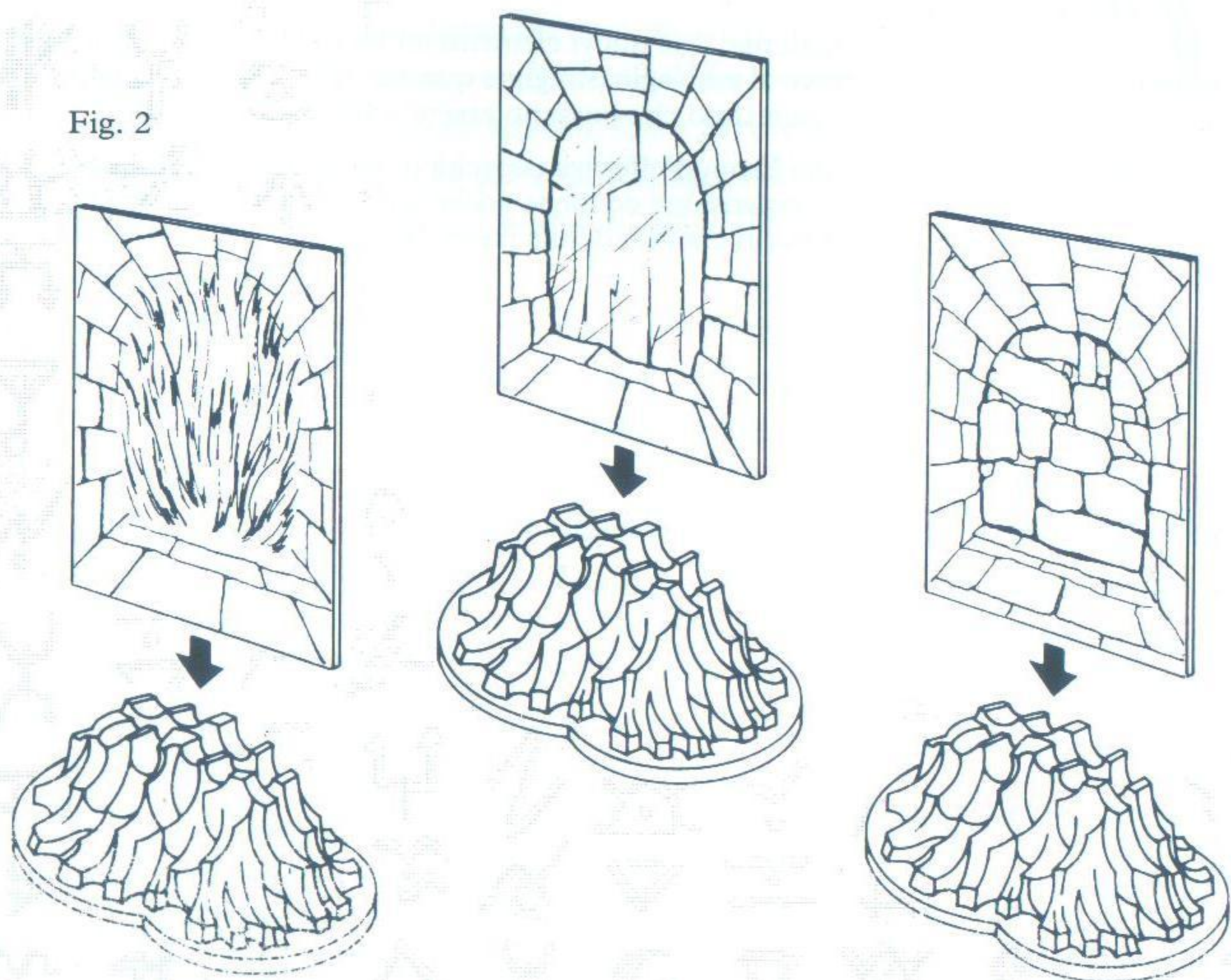
Staccate con molta attenzione le miniature di plastica e le armi individuali dalle loro cornicette. Prendete le 12 miniature degli Armigeri ed attaccate ad ognuna un'arma, fissandola nel foro della parte anteriore di ogni miniatura, come illustrato alla figura 1.

Fig. 1



Staccate con cura i pezzi dal cartoncino fustellato. Prendete le 3 barriere magiche ed inserite ognuna in una base di plastica, come illustrato alla figura 2.

Fig. 2



Nuove Magie

Le armate di Morcar

“I Maghi di Morcar” presenta quattro nuovi potenti avversari degli Eroi. Ognuno di questi è un Mago Caotico con il proprio bagaglio di incantesimi, che potrà usare esattamente come già fanno il Mago e l'Elfo.

Ogni Mago Caotico ha una propria serie personale di sei incantesimi che solo lui può usare. Per esempio, solo il Negromante può usare gli incantesimi del Negromante e solo l'Orco Sciamano può usare gli incantesimi dell'Orco Sciamano.

Ogni Mago Caotico può lanciare un solo incantesimo per turno, anziché attaccare. Ogni incantesimo può essere usato una sola volta in ogni Impresa.

All'inizio di ogni nuova Impresa, ciascuno dei Maghi Caotici riavrà a disposizione il proprio set completo di sei incantesimi.

Nuovi incantesimi per gli Eroi dell'Imperatore

Ne “i Maghi di Morcar” troverete anche tre nuovi set di incantesimi a disposizione del Mago e dell'Elfo: incantesimi di protezione, incantesimi di rivelazione ed incantesimi delle tenebre. Queste nuove serie di incantesimi possono essere aggiunte alle quattro già esistenti tra le quali il Mago e l'Elfo effettuano la scelta, ma il Mago può sempre scegliere solo tre serie e l'Elfo una soltanto. Tra un'Impresa e la successiva è possibile cambiare la scelta degli incantesimi.

Effetti speciali degli incantesimi

Alcuni dei nuovi incantesimi generano degli effetti speciali, che possono essere mostrati sul tabellone di gioco utilizzando i tasselli speciali che si trovano nel cartoncino fustellato. I dettagli di ogni incantesimo sono descritti sulle carte degli incantesimi, mentre le regole generali degli effetti sono descritte più avanti nelle istruzioni.

Barriere Magiche

Gli incantesimi Muro di Ghiaccio, Muro di Fuoco e Muro di Pietra permettono a chi li lancia di far apparire sul tabellone di gioco una barriera magica, rappresentata da una carta inserita in una base di plastica. Questa barriera può essere collocata su due caselle del tabellone, creando così un muro solido ed invalicabile che resterà in quel punto fino a che non sarà distrutto. Il muro può resistere agli attacchi tirando un numero di dadi pari al numero di dadi da difesa indicato sulla carta di quello specifico incantesimo e contando gli scudi bianchi ottenuti. Se il muro perde anche un solo punto corpo risulta distrutto, ed esso va rimosso dal tabellone con la sua base.

Saette e Terremoti

Quando un Mago Caotico lancia uno di questi incantesimi, egli deve prendere il corrispondente tassello e collocarne una estremità in una casella adiacente al Mago, e quindi orientare l'incantesimo nella direzione voluta, purché sia in linea retta. L'incantesimo colpirà tutti i presenti lungo quella linea, fino a che un muro non ne

blocchi il percorso, nel qual caso l'attacco della saetta si interromperà lì, interessando solo coloro che si trovano al di qua del muro.

Il segnalino di terremoto copre sei caselle, ognuna delle quali equivale ad un trabocchetto, salvo che sono tutte unite. Quindi chi ci cade dentro potrà muoversi normalmente sul fondo del crepaccio, ma potrà uscirne solo scalandone le pareti per uscire su una casella libera adiacente. I personaggi che si trovano nel crepaccio possono combattere o lanciare incantesimi normalmente, ma solo contro chi è all'interno del crepaccio.

Se un terremoto colpisce un muro, in esso si aprirà una breccia, ed andrà contrassegnato con l'apposito tassello di breccia nel muro. Chiunque può attraversare una breccia. Se il terremoto apre una breccia in un muro di una stanza inesplorata, il contenuto della stanza va subito posto sul tabellone. Se il terremoto colpisce una barriera magica, i due incantesimi si annullano a vicenda ed entrambi vanno rimossi dal tabellone.

Trappole Magiche

Ogni volta che un personaggio entra in una stanza descritta nelle note dell'Impresa come stanza contenente una trappola magica, lo Stregone dovrà attenersi alla scheda di riferimento delle magie per conoscere gli effetti di quella specifica trappola.

Le trappole magiche non possono essere individuate con la semplice ricerca. Esse possono essere disattivate solo da alcuni particolari incantesimi indicati nella scheda di riferimento delle magie. Le trappole magiche possono essere attivate una sola volta. Non appena una trappola magica è stata attivata, i personaggi potranno attraversare senza pericoli quella stanza o corridoio.



Gli Armigeri

Quando un Eroe diventa un Campione e le sue gesta sono raccontate nelle taverne ed intorno ai fuochi degli accampamenti in tutte le terre conosciute, egli avrà bisogno di un seguito, di un gruppo di uomini che lo aiutino in gesta ancora più eroiche.

Questi uomini sono reclutati nelle città e nei paesi di tutta la regione. Questi personaggi seguiranno un Campione e combatteranno per lui fino a che riceveranno una paga per il loro servizio.

Ci sono quattro tipi di Armigeri. Ognuno ha le proprie forze e debolezze, ed ognuno ha il suo prezzo.

Il Balestriere

Il Balestriere ha un basso numero di dadi d'attacco, ma ha la capacità di effettuare attacchi a distanza. Ciò gli permette di attaccare mostri in attesa dietro a trabocchetti oppure troppo lontani per ingaggiare combattimenti corpo a corpo.



Lo Spadaccino

Lo Spadaccino è un combattente dotato di una grande capacità offensiva, in grado di affrontare creature molto potenti quali i Gargoyle, le Mummie ed i Guerrieri del Caos. Tuttavia, è estremamente lento e non può partecipare alle sortite rapide, anche se la sua grande capacità difensiva lo rende importante negli attacchi di massa.



L'Esploratore

Il basso numero di dadi d'attacco dell'Esploratore fanno sì che non sia in grado di causare gravi danni ai mostri che attacca, ma è estremamente veloce e particolarmente abile nel cercare e disattivare le trappole.



L'Alabardiere

L'Alabardiere ha le stesse capacità sia in attacco che in difesa. Questo e la relativamente alta capacità di movimento lo rendono un compagno versatile ed affidabile per affrontare un'Impresa.

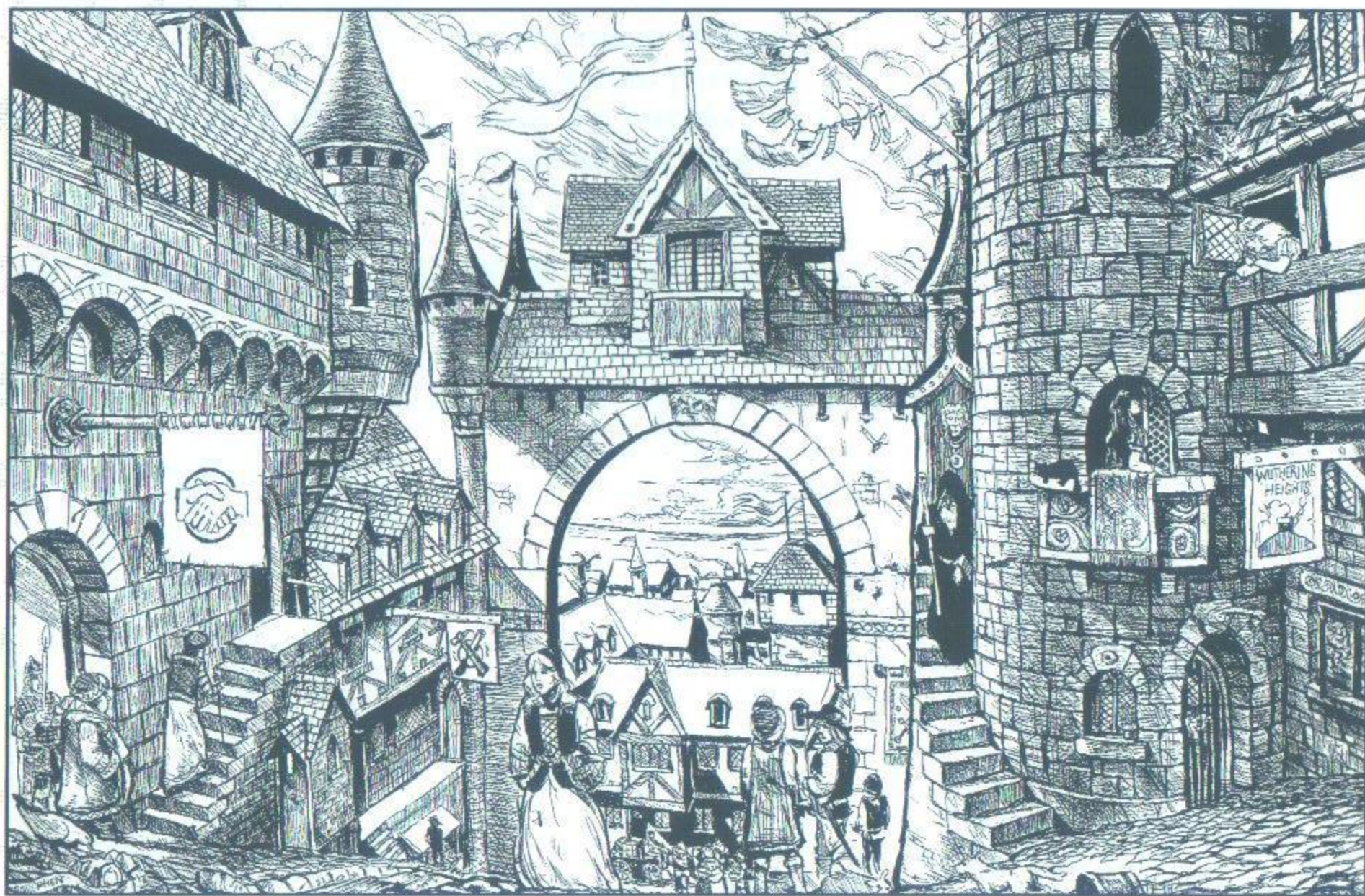


Assoldare gli Armigeri

Ogni Eroe può assoldare fino a quattro Armigeri in qualunque momento tra un'Impresa e l'altra. Questi uomini possono essere di qualunque tipo tra i quattro a disposizione. Per assoldare un Armigero, un Eroe deve pagare il prezzo iniziale d'ingaggio che compare sulla carta corrispondente. D'ora in avanti, l'Armigero seguirà e combatterà a fianco del Campione fino a che l'Armigero non verrà ucciso, oppure fino a che non riceverà più le 10 monete d'oro che gli spettano alla fine di ogni Impresa. Se non viene pagato per i suoi servizi, l'Armigero lascerà l'Eroe; per farlo tornare con sé, il Campione dovrà pagare un nuovo prezzo pieno d'ingaggio.

Per ogni Armigero ingaggiato da un Eroe, il giocatore prenderà una miniatura con la corrispondente arma; dovrà anche prendere una carta degli Armigeri per ogni Armigero assoldato e la carta dovrà essere dello stesso tipo dell'Armigero. Sulla carta sono specificate le caratteristiche di ogni Armigero. (Nota: è stato predisposto un certo numero di carte degli Armigeri in più per rimpiazzare eventuali carte perse o danneggiate).

Un giocatore che vedrà ucciso il proprio Campione potrà scegliere di continuare l'Impresa utilizzando solo gli Armigeri assoldati in precedenza. Diversamente, dovrà ritirare dal tabellone tutti i suoi Armigeri.



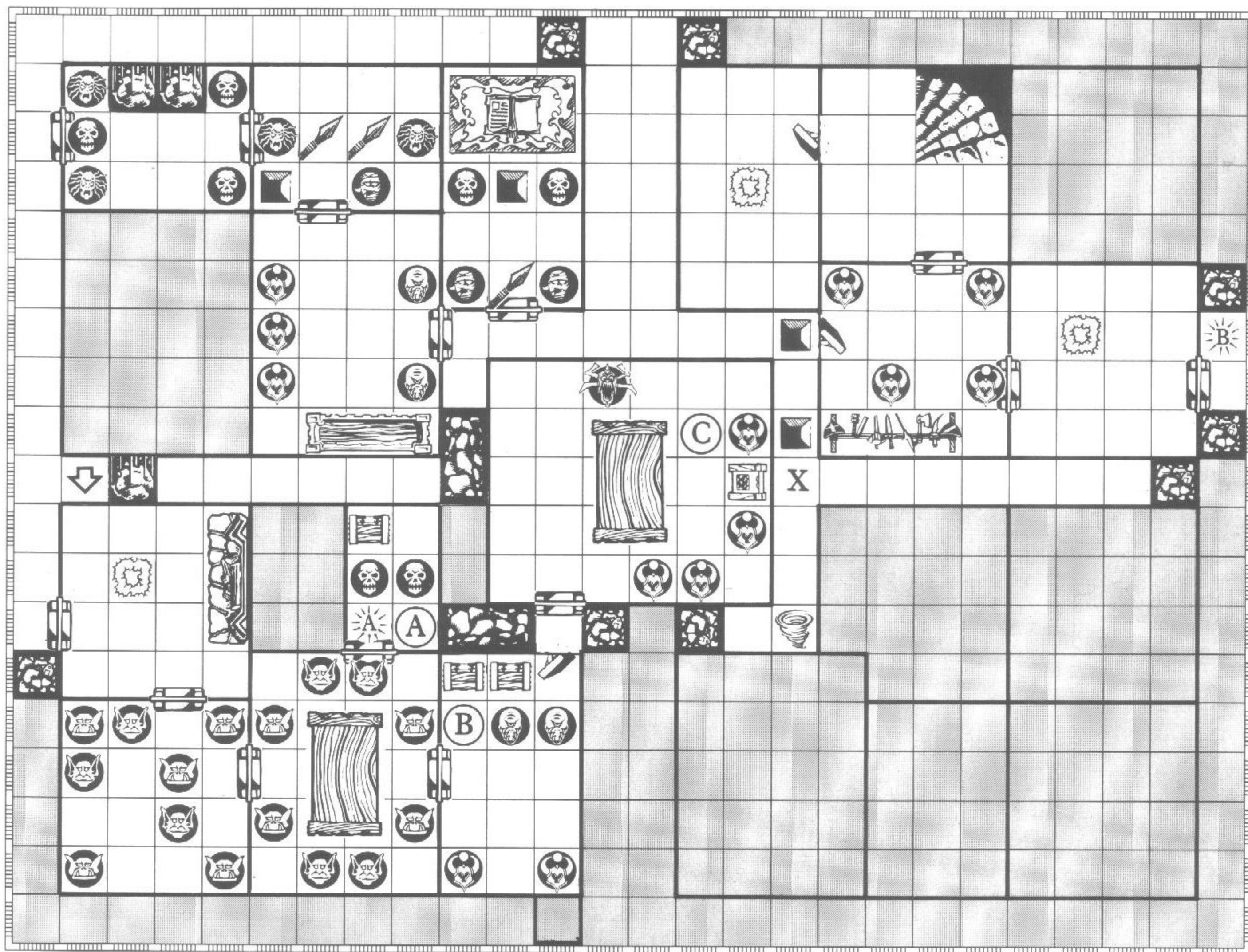
Ad esempio, Thorgrin il Nano decide di assoldare alcuni Armigeri che lo aiutino nelle sue Imprese: un Balestriere per colpire ogni bersaglio non raggiungibile a piedi, ed un Alabardiere da utilizzare genericamente come uomo muscoloso e potente in caso di necessità. Ciò costa a Thorgrin 125 monete d'oro prima dell'inizio dell'Impresa, ma gli costerà anche 20 monete d'oro alla fine di ogni Impresa, purchè ovviamente entrambi gli Armigeri sopravvivano.

Gli Armigeri nel gioco

Una volta che un giocatore abbia assoldato degli Armigeri, li potrà portare con sé nell'Impresa successiva. Ogni giocatore inizierà l'Impresa collocando tutte le sue miniature sul tassello delle scale o in una casella adiacente, e quindi muoverà prima che il giocatore successivo collochi le proprie miniature.

- Al proprio turno, ogni giocatore muoverà il proprio Eroe e quindi tutti i propri Armigeri.
- Ogni Armigero può muovere e combattere esattamente come l'Eroe, utilizzando il movimento ed il valore di combattimento stampato sulla carta dell'Armigero.
- In caso di difesa, l'Armigero terrà conto solo degli scudi bianchi.
- L'Armigero può aprire e chiudere le porte e saltare i trabocchetti.
- Gli Armigeri non possono cercare tesori, non possono usare alcun tipo di equipaggiamento o di carta tesoro, e solo gli Esploratori possono cercare le trappole e tentare di disattivarle.
- Nessuna somma pagata in monete d'oro ad un Armigero potrà essere recuperata per alcun motivo, neanche dopo la sua morte.





La Torre del Mago Supremo

Il primo dei Maghi Caotici che dovete sconfiggere è Zanrath, Mago Supremo di Sarako. Egli vive in una torre magica sulla sommità delle montagne di Tarak, difeso dal proprio esercito formato da una élite di Guerrieri del Caos. Preparatevi, o miei Eroi, per una terribile battaglia contro acciaio e magia...

NOTE

Tutti i Guerrieri del Caos di questa Impresa fanno parte delle forze d'élite di Zanrath. Essi attaccano e si difendono con 5 dadi.

A Questo scrigno è vuoto.

B Lo scrigno a sinistra contiene 300 monete d'oro ed una pozione rigenerante in grado di far recuperare 2 punti corpo al primo personaggio che la berrà. Il secondo scrigno è vuoto.

C Questa è la camera di Zanrath. Egli possiede tutti i sei incantesimi di Mago Supremo. Le sue caratteristiche sono:

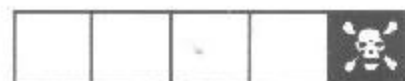
Movimento 5

Attacco 5 dadi

Difesa 5 dadi

Mente 8

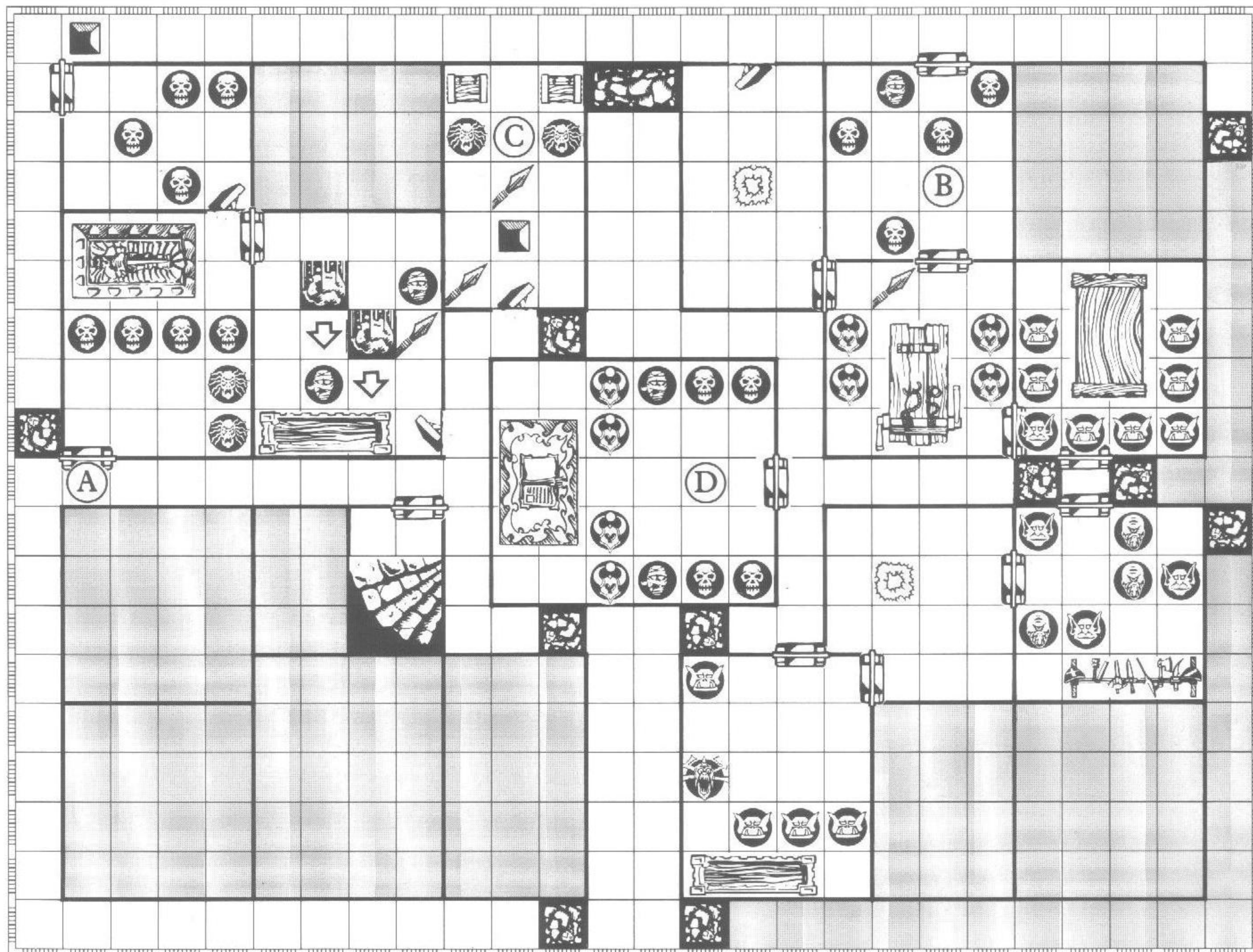
Corpo



Chiunque effettuerà una ricerca nella stanza troverà 400 monete d'oro in un cassetto segreto del tavolo.

Mostri erranti: 2 Guerrieri del Caos d'Elite.





La Cripta del Negromante

Fate ricorso a tutto il vostro coraggio, o miei Eroi, poichè dovete affrontare un viaggio verso un luogo terribile per trovare il vostro prossimo nemico, Fanrax il Maligno. Egli dimora in un'antica cripta, sita in un vasto cimitero paludoso senza nome, oltre la Foresta dei Brividi. State doppiamente attenti a Fanrax, che è in grado di comandare sia le forze della vita che quelle della morte.

NOTE

Tutti gli scheletri di questa Impresa sono creature di Fanrax: essi attaccano e si difendono con 3 dadi.

A Questa è una statua magica raffigurante un Mago Caotico. All'inizio di ogni turno dello Stregone, essa lancerà un raggio mortale lungo il corridoio, che attaccherà tutti i personaggi presenti nel corridoio con 2 dadi d'attacco. Chi viene attaccato potrà difendersi nel modo normale. Questa statua è indistruttibile e non può essere danneggiata in alcun modo.

B Questa stanza è pervasa da tenebre magiche. Tutti i personaggi presenti nella stanza, fatta eccezione per gli scheletri, gli zombi e le mummie, attaccheranno e si difenderanno con 2 dadi in meno del normale. Gli attacchi a distanza sono impossibili.

C Ogni scrigno contiene 150 monete d'oro.

D Questa è la cripta di Fanrax il Negromante. Egli ha tutti e sei gli incantesimi del Negromante. Le sue caratteristiche sono:

Movimento 6

Attacco 4 dadi

Difesa 6 dadi

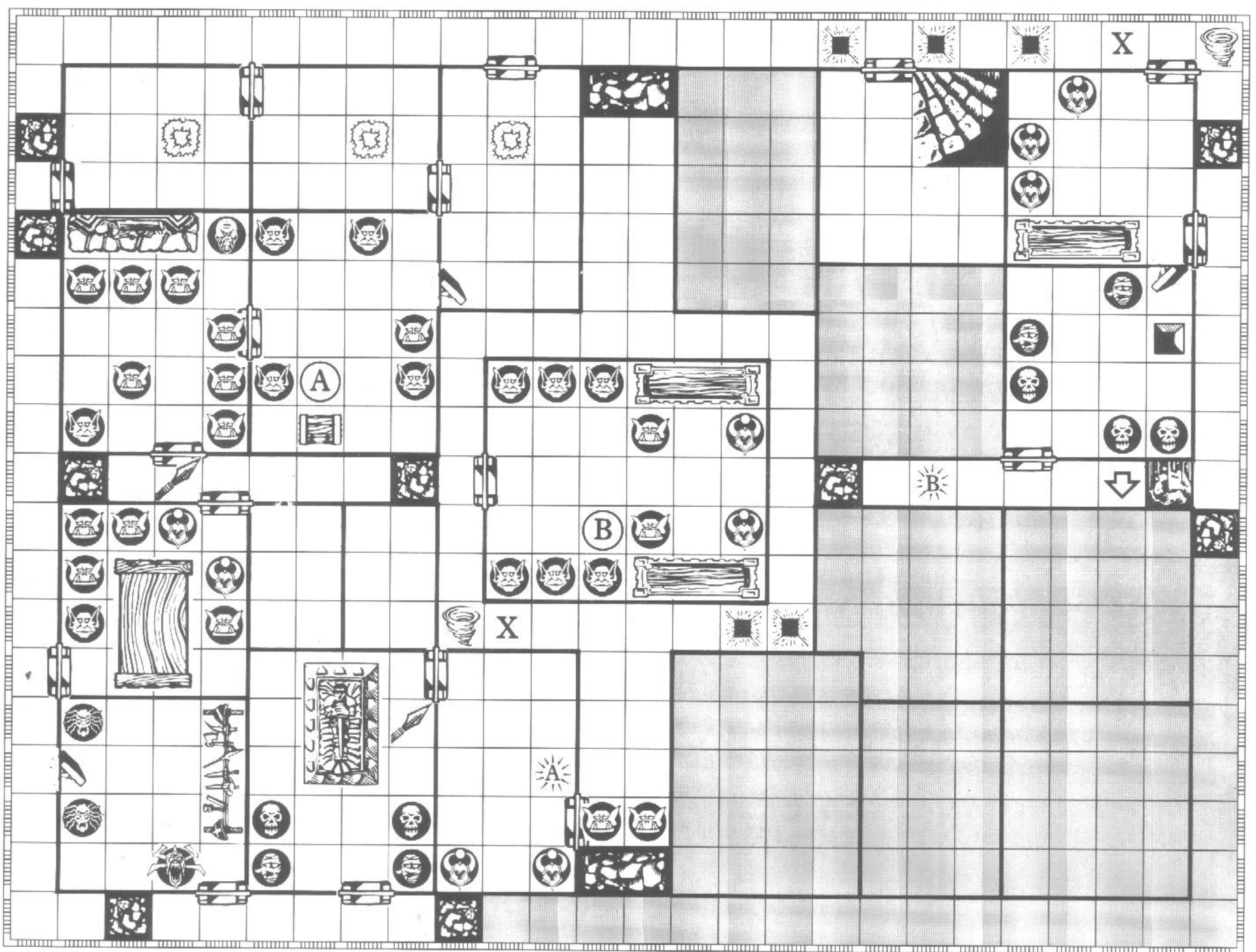
Mente 7

Corpo



Mostri erranti: 2 scheletri.





Il Nido del Signore delle Tempeste

In alto, sulla sommità del più elevato picco delle Montagne Nere, si trova il nido di Boroush, il Signore delle Tempeste. Boroush è il prossimo Luogotenente di Morcar che dovete sconfiggere. Sarà vostro compito scalare la più impervia delle montagne per raggiungere il suo nido. A quel punto, dovrete muovervi velocemente, perchè Boroush comanda le potenti forze degli elementi, con le quali è in grado di sconfiggere facilmente gli avventati intrusi.

NOTE

A Questo scrigno contiene 250 monete d'oro.

B Questa è la stanza di Boroush: egli possiede i 6 incantesimi del Signore delle Tempeste. Le sue caratteristiche sono:

Movimento 7

Attacco 6 dadi

Difesa 5 dadi

Mente 6

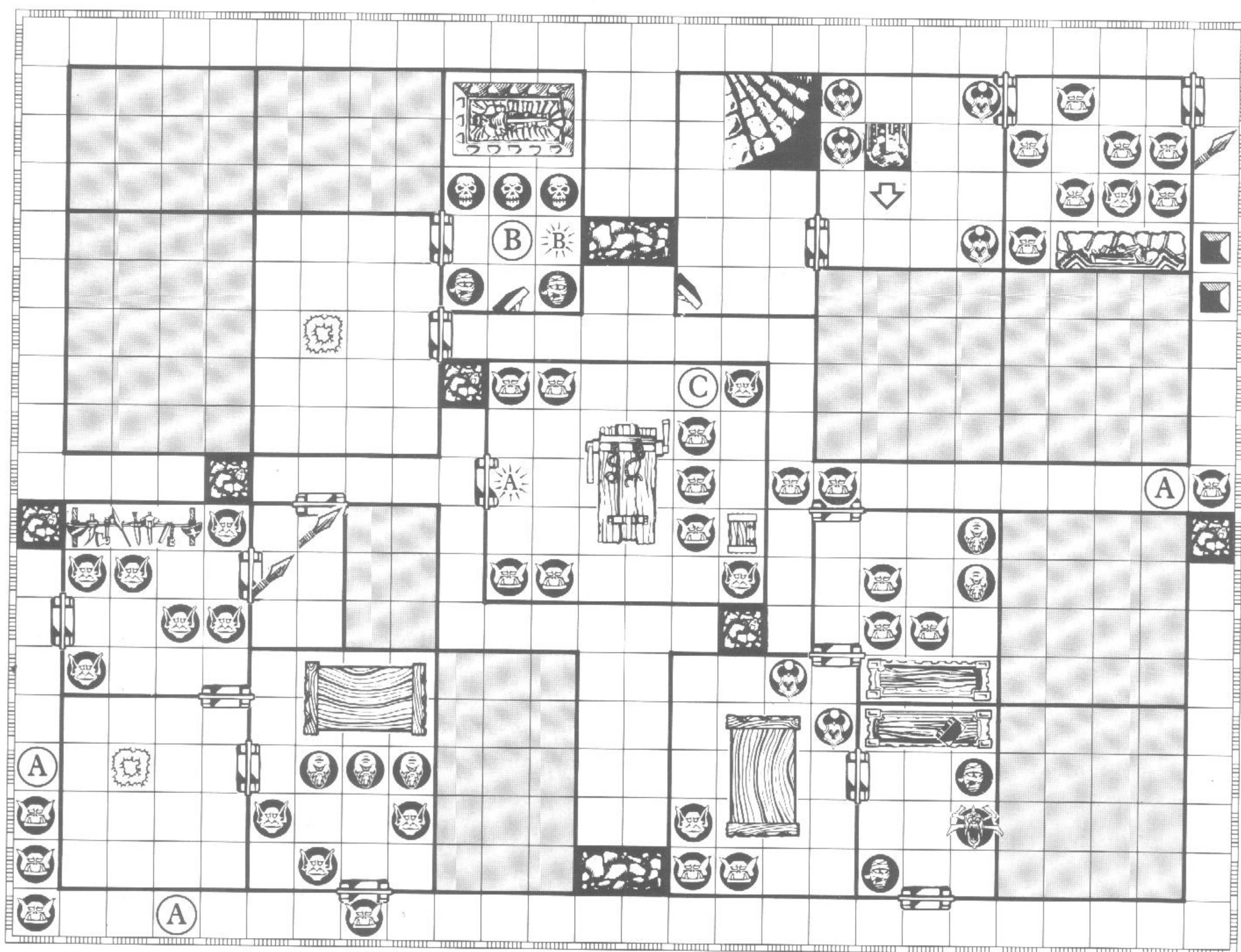
Corpo



Chiunque effettuerà una ricerca in questa stanza troverà tre enormi gemme del valore di 150 monete d'oro ciascuna.

Mostri erranti: 2 Fimir.





Il Covo dell'Orco Sciamano

Quella buia caverna sul fianco della collina è l'ingresso del covo di Grawshak, Orco Sciamano delle Tribù del Nord. Per raggiungerlo avrete bisogno dell'aiuto di uomini coraggiosi, poiché Grawshak si è circondato delle sua élite di guardie del corpo feroci e fedeli. Dovrete combatterle fino allo spasimo prima di riuscire a raggiungere il loro Signore...

NOTE

Tutti gli Orchi di questa Impresa sono membri delle guardie del corpo d'élite di Grawshak. Essi attaccano con 4 dadi e si difendono con 3 dadi.

A Tutti gli Orchi in questi corridoi sono armati con archi e possono effettuare attacchi a distanza con 2 dadi d'attacco.

B Chiunque effettuerà una ricerca in questa stanza troverà sotto la tomba due corone d'oro del valore di 200 monete d'oro ciascuna.

C Questo è il covo di Grawshak, l'Orco Sciamano; egli possiede tutti e 6 gli incantesimi dell'Orco Sciamano.

Le sue caratteristiche sono:

Movimento 7

Attacco 5 dadi

Difesa 5 dadi

Mente 7

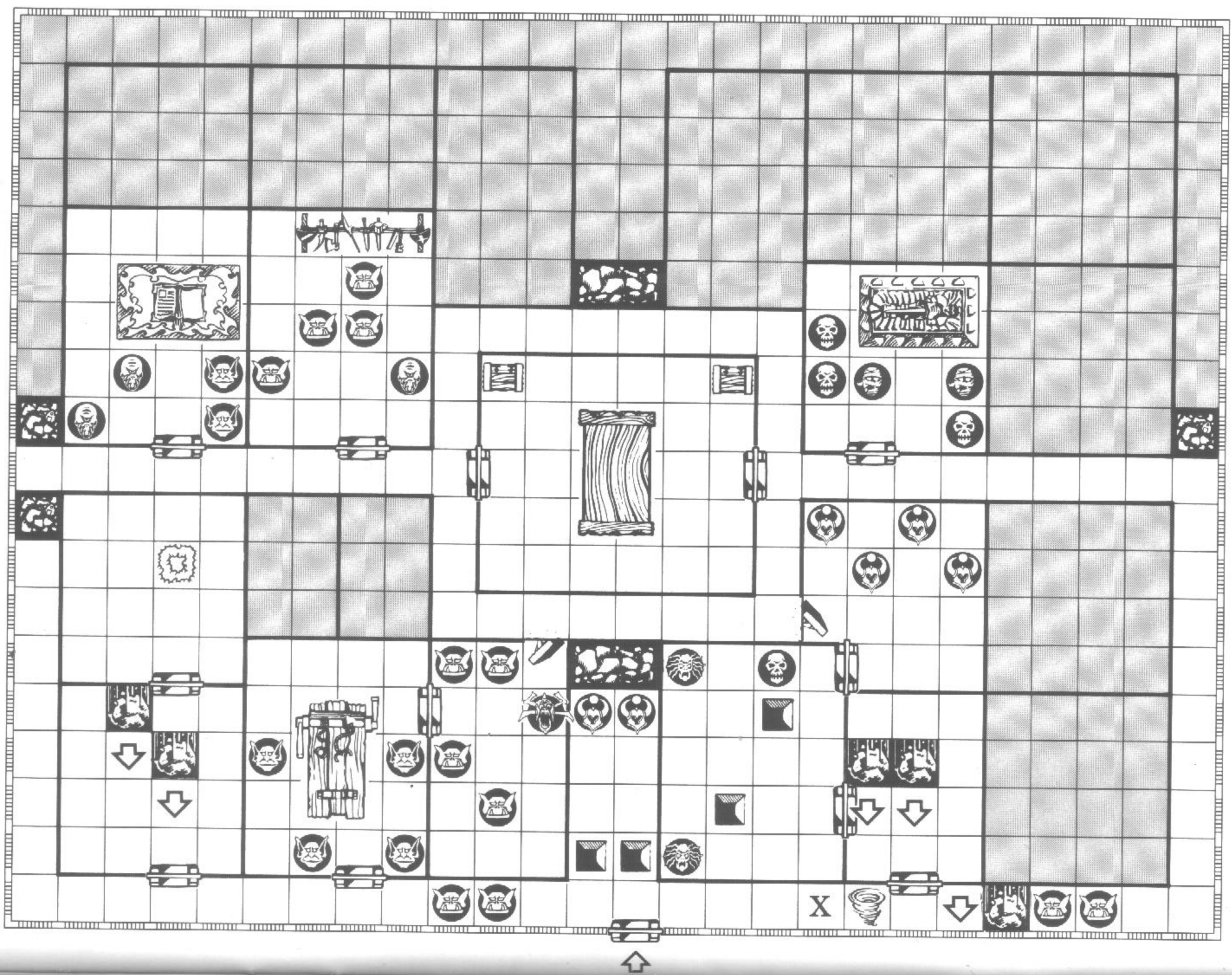
Corpo



Tutti gli Orchi in questa stanza sono armati con archi e possono effettuare attacchi a distanza con 2 dadi d'attacco. Lo scrigno nell'angolo contiene 400 monete d'oro.

Mostri erranti: 2 Orchi con archi.





Lo Scontro Finale

Ahimè! Morcar vi ha ingannato: ha salvato i suoi quattro Luogotenenti dalla morte più terrificante e li ha riuniti nella sua Cittadella delle Tenebre. Tuttavia, lo sforzo l'ha indebolito notevolmente. Sfruttate questo momento di vantaggio a causa della sua debolezza per assaltare la sua Cittadella ed annientare definitivamente i suoi maligni Luogotenenti!

NOTE

Al suo primo turno, lo Stregone dovrà mostrare il contenuto della stanza centrale. Tutti e 4 i Maghi Caotici partono dalla stanza centrale. Essi potranno aprire ed attraversare ogni porta o passaggio segreto. Collocate sul tabellone il contenuto di ogni stanza attraversata dai Maghi Caotici. Ognuno dei 4 Maghi Caotici è in possesso dei suoi 6 incantesimi ed ha le stesse caratteristiche descritte nelle Imprese precedenti.

Zanrath

Fanrax

Boroush

Grawshak

Mostri erranti: 1 dei Maghi Caotici.

