

HERO QUEST

LE NUOVE IMPRESE

La Compagnia della Morte



L'Imperatore fissò l'assemblea dei Lord mentre ascoltava l'uomo chino davanti a lui. Erano tutti in piedi, impazienti, e osservavano intensamente la fragile figura. Man mano che il racconto dell'uomo proseguiva, i loro occhi si riempivano di rabbia. Tutti erano pervasi dall'inquietudine e dallo sconforto mentre sentivano di un simile tradimento. "Non date retta a queste menzogne, mio Signore!" "Silenzio!". La voce adirata dell'Imperatore echeggiò per le volte del salone. "Teor, sebbene queste parole feriscano i nostri cuori, noi tutti dobbiamo ascoltarle".

L'Imperatore tornò a rivolgersi all'uomo che aveva di fronte: "Ti prego, continua". Eshlil si guardò nervosamente intorno. Lanciò ancora uno sguardo all'Imperatore prima di continuare con voce bassa ed incerta.

"Così, ero al servizio di Hínsgrím. Ho fatto parte della Compagnia della Morte e non posso essermi sbagliato. Hínsgrím ha capitolato alle tenebre. Lui ed i suoi uomini hanno giurato fedeltà al Chaos. Il capitano della vostra Guardia d'Elite è il vostro assassino mancato".

Nessuno osò fiatare. Molti, rifiutandosi di credere al racconto, desideravano uccidere Eshlil, come se ciò avesse potuto riscattare il loro amato compagno. Ma le parole dell'uomo sembravano vere.

L'Imperatore raccolse il suo mantello e si alzò in piedi innanzi al concilio. "Questo è un triste giorno per tutti noi. Hínsgrím ha perso il proprio onore ai miei occhi. Mentor ci aveva avvisato di ciò, ma noi siamo stati troppo increduli. Hínsgrím è fuggito sotto la città vecchia insieme alla Compagnia della Morte. Ora, o miei Lord, il vostro compito è trovare gli eroi che ci possano liberare da questa maledizione".

"Con il vostro permesso, mio Signore! Datemi una sola legione ed io stesso guiderò l'assalto che vi libererà da questa feccia!"

"Non voglio vedere altri Lord in rivolta contro di me, Loric! Voi siete un bravo cavaliere, ma né voi né i vostri soldati potete sconfiggere questa maledizione. Trovatemi gli uomini di cui ho bisogno, portatemi dei guerrieri, uomini dal cuore intrepido, eroi! La Compagnia della Morte deve essere distrutta. Voglio vedere Hínsgrím MORTO!"

La Compagnia della Morte

Introduzione

Vi consigliamo di giocare queste 13 Nuove Imprese dopo aver completato tutte o la maggior parte delle Imprese contenute nel Libro delle Imprese. Solo a questo punto sarete pronti per affrontare in battaglia la Compagnia della Morte. Quando si giocano le Nuove Imprese, restano valide tutte le regole base di Hero Quest, anche se alcune piccole differenze indicate più avanti renderanno questa avventura molto più avvincente.

Come giocare le Nuove Imprese

L'avventura è divisa in 13 Imprese. Ognuna di queste è disegnata sulla mappa con un colore differente. Questi stessi colori sono usati per evidenziare le note relative alle varie Imprese dell'avventura, sulla sinistra.

Il gioco inizia sul tassello delle scale, nell'angolo della mappa in alto a destra. Lo scopo di ogni Impresa è quello di trovare una porta sul bordo del tabellone, attraverso la quale si accede all'Impresa successiva.

Lo Stregone dovrà collocare tale porta sul bordo del tabellone solo quando essa risulterà visibile ad uno dei personaggi. Queste porte potranno essere aperte normalmente, a meno che nelle note

non sia specificato diversamente. Quando tutti i personaggi avranno attraversato la porta, rimuovete dal tabellone di gioco tutto ciò che faceva riferimento alla vecchia Impresa ed iniziate a giocare quella successiva.

NOTA: i Mostri non possono mai oltrepassare una porta che collega due differenti Imprese.

Fra un'Impresa e l'altra

I personaggi non recuperano la propria forza tra un'Impresa e l'altra. L'Elfo ed il Mago non possono recuperare gli incantesimi usati. Tuttavia, tutti i Personaggi mantengono le pozioni e i tesori speciali che sono riusciti a trovare durante l'esplorazione.

Iniziare una nuova Impresa

I Personaggi entrano nell'Impresa successiva passando attraverso la stessa porta che segna la fine dell'Impresa precedente. Quando il primo Personaggio attraversa questa porta, lo Stregone colloca sul tabellone di gioco tutto ciò che il Personaggio può vedere. La nuova Impresa viene giocata normalmente. Tutte le carte tesoro usate devono essere reinserite nel mazzo, che viene rimescolato.

Rientrare in un'Impresa già giocata

Se i Personaggi rientrano in un'Impresa già giocata, tutti i Mostri di questa Impresa rientrano in gioco ed essi dovranno riaffrontarli.

Tuttavia, mentre i giocatori possono ancora ricercare tesori, alcuni tesori speciali menzionati nelle note potrebbero non essere trovati di nuovo.

I Guerrieri della Compagnia della Morte

Potete ora mettere in gioco i vostri nuovi 12 Guerrieri della Compagnia della Morte. Questi Mostri si comportano come gli altri Mostri. Ma ogni volta che lo Stregone colloca un Guerriero della Compagnia della Morte sul tabellone di gioco, è libero di scegliere come armarlo in uno dei 4 modi illustrati nella tabella, a seconda delle armi a disposizione.

I Guerrieri della Compagnia della Morte in Combattimento

I Guerrieri della Compagnia della Morte sono un gruppo di guerrieri d'élite particolarmente abili nel difendersi.

Infatti, tirano tanti dadi da difesa quanti sono quelli indicati nella tabella, e se riescono ad ottenere anche un solo scudo nero essi riescono a parare tutti i colpi, rimanendo illesi.

La Guardia del Destino

I Guerrieri del Caos di questa avventura fanno parte del reggimento d'élite di Morcar, la Guardia del Destino. Questi Mostri si difendono come i Guerrieri della Compagnia della Morte, ovvero anche a loro basta ottenere un solo scudo nero per annullare tutti i teschi ottenuti dall'attaccante.



Guerrieri della Compagnia della Morte



Balestriere

Movimento 6 caselle
Attacco 2 dadi
Difesa 3 dadi
Corpo 1
Mente 2



Esploratore

Movimento 9 caselle
Attacco 2 dadi
Difesa 3 dadi
Corpo 1
Mente 2



Spadaccino

Movimento 4 caselle
Attacco 4 dadi
Difesa 5 dadi
Corpo 1
Mente 2



Alabardiere

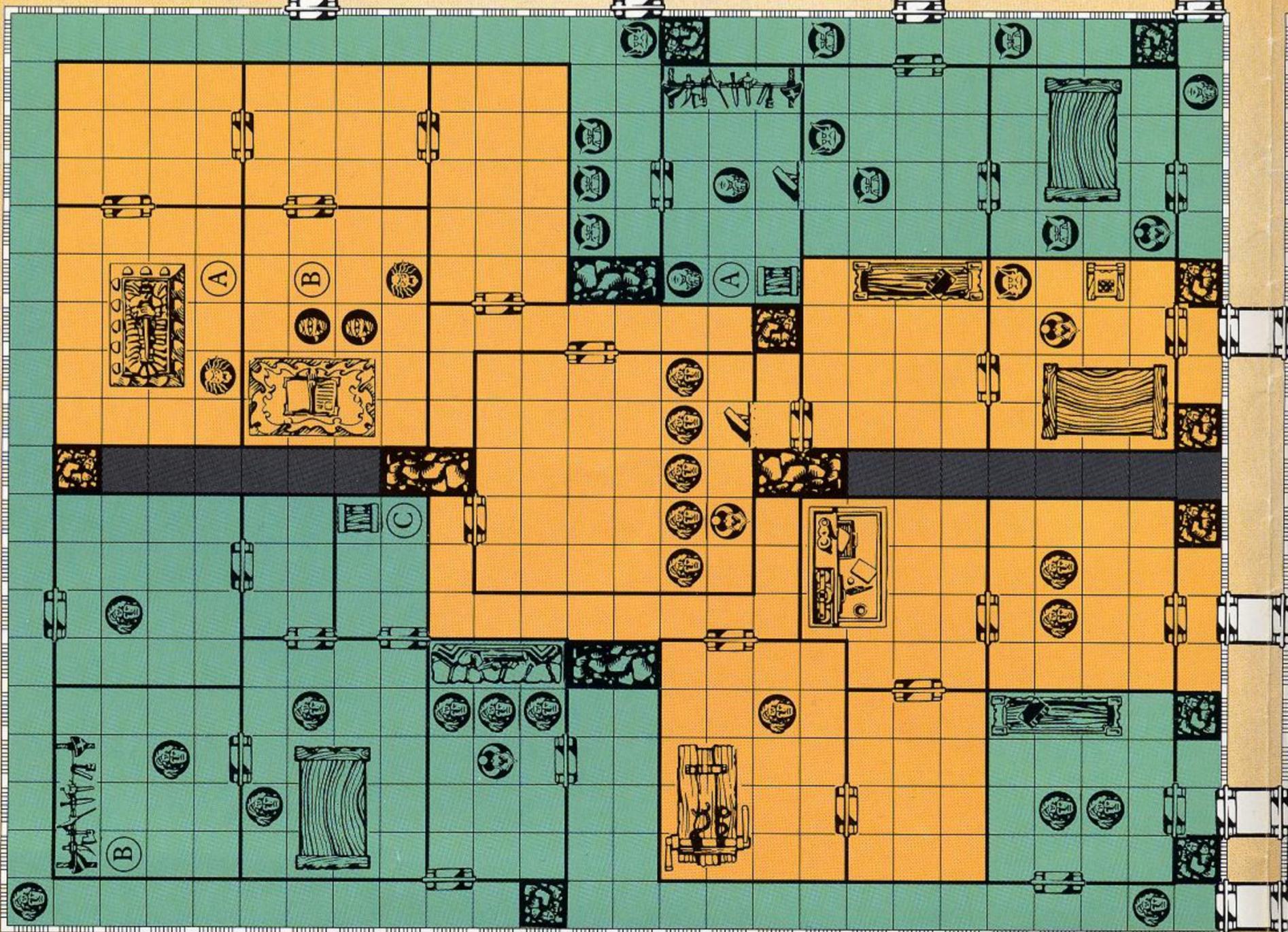
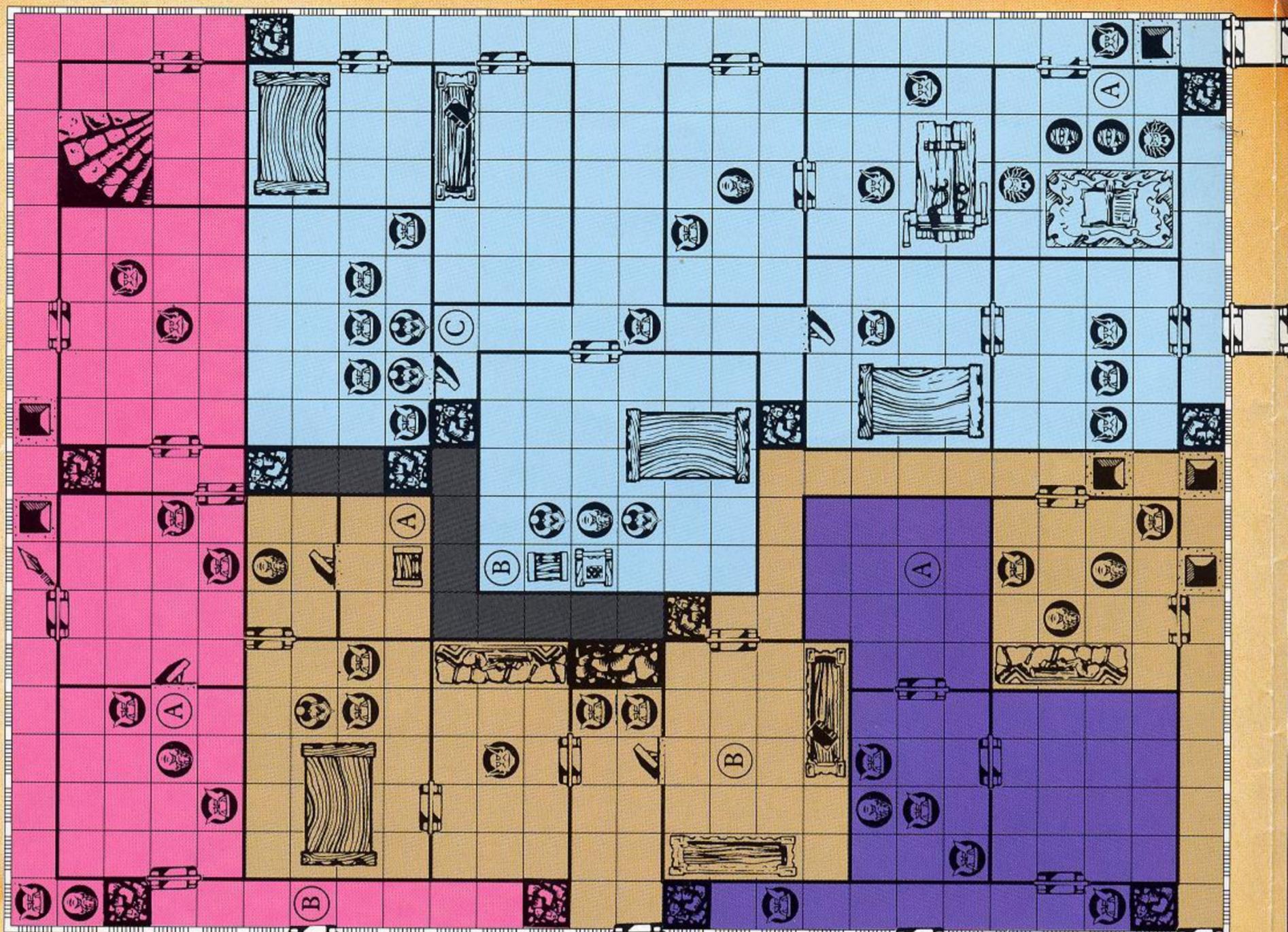
Movimento 6 caselle
Attacco 3 dadi
Difesa 3 dadi
Corpo 1
Mente 2

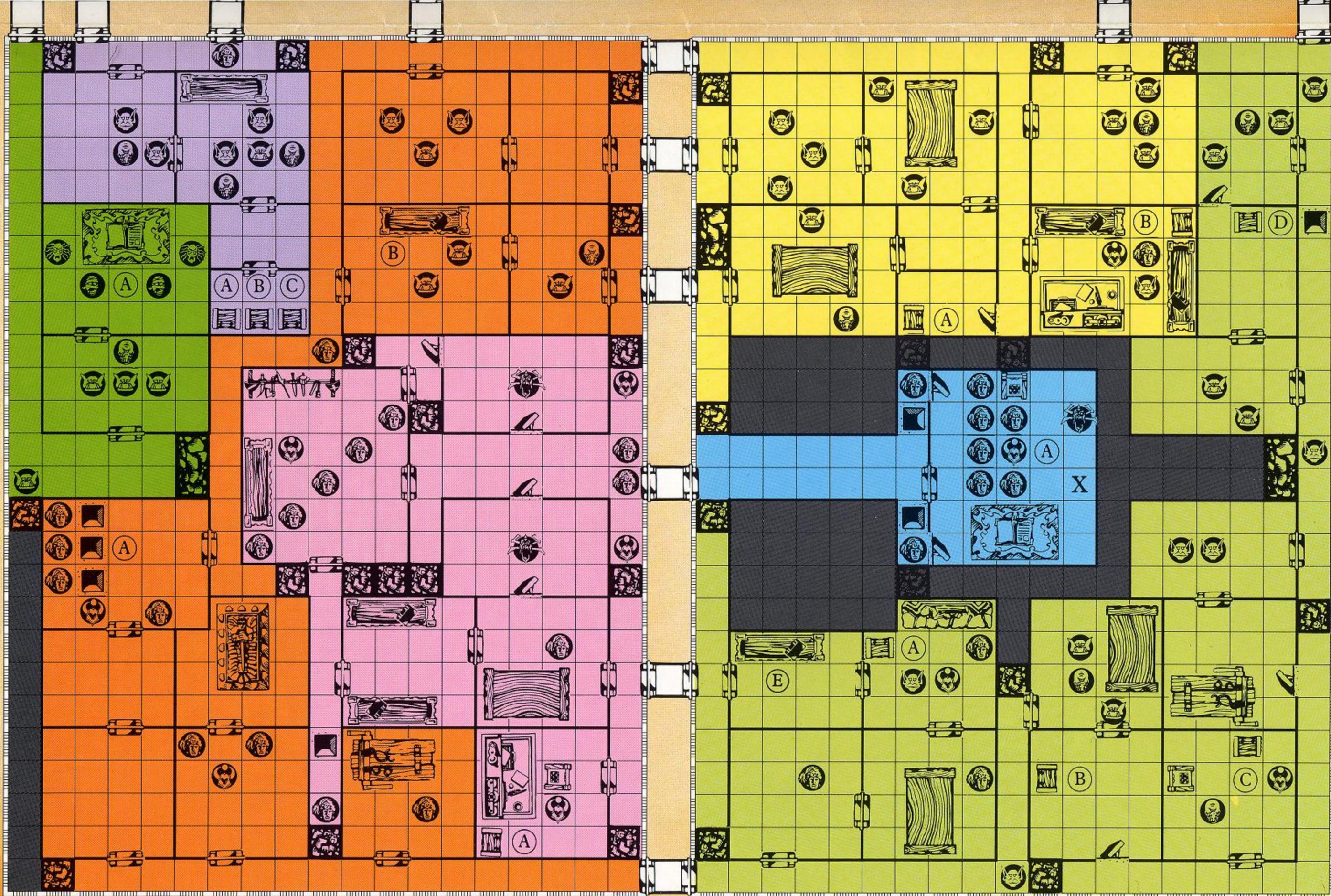
Guardia del Destino



Guardia del Destino

Movimento 6 caselle
Attacco 4 dadi
Difesa 5 dadi
Corpo 1
Mente 3





 Guerriero della Compagnia della Morte



MB
GIOCHI

©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.

14035IT⁹⁹²