

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

La Compagnia della Morte

Compliment! Siete stati prescelti! L'Imperatore vi ha conferito l'incarico. Dovrete entrare nei labirinti che si trovano sotto la città vecchia, trovare Hinsgrim ed ucciderlo. Se avrete successo, ognuno di voi sarà ricompensato con un Anello della Luce.

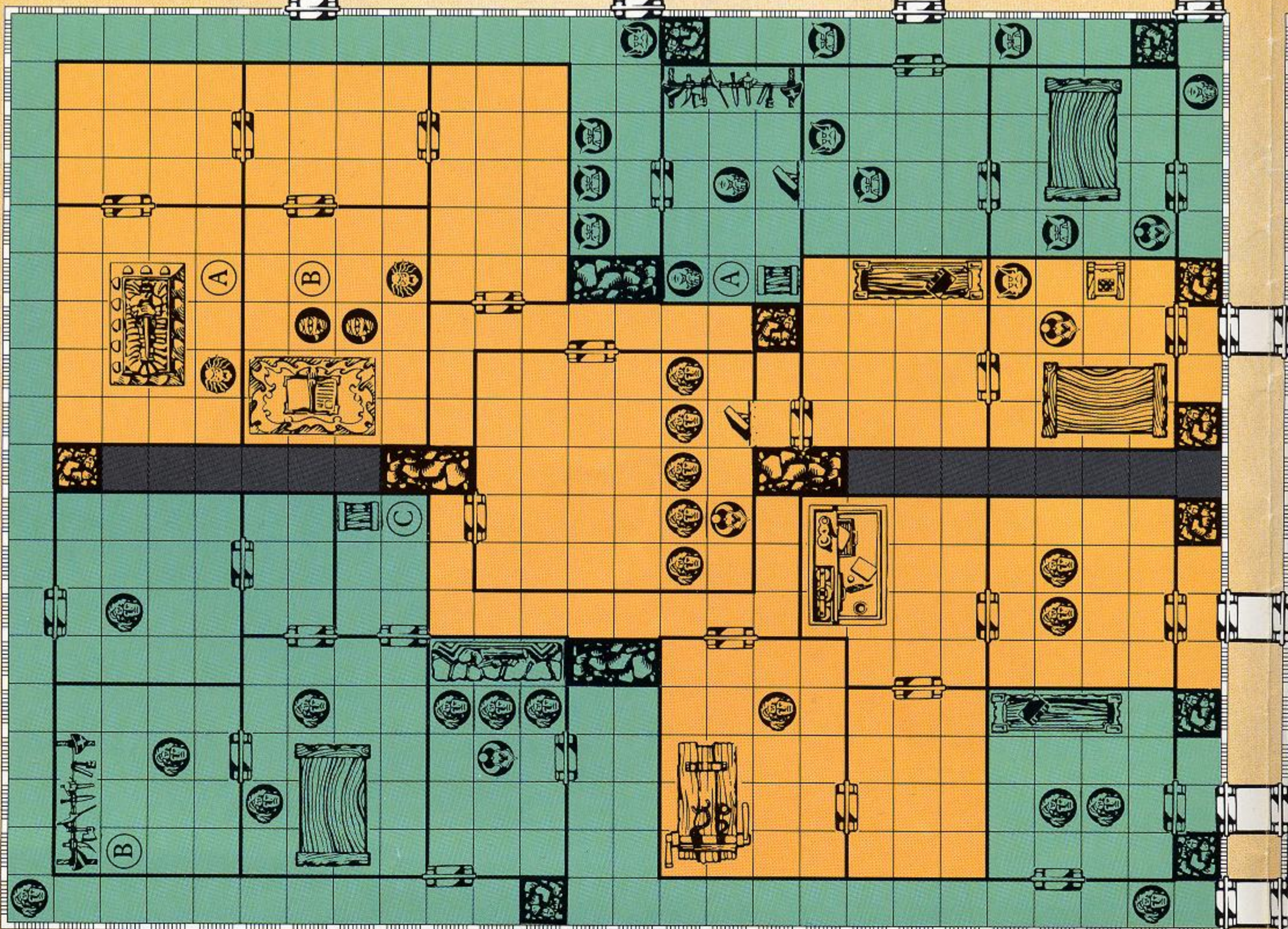
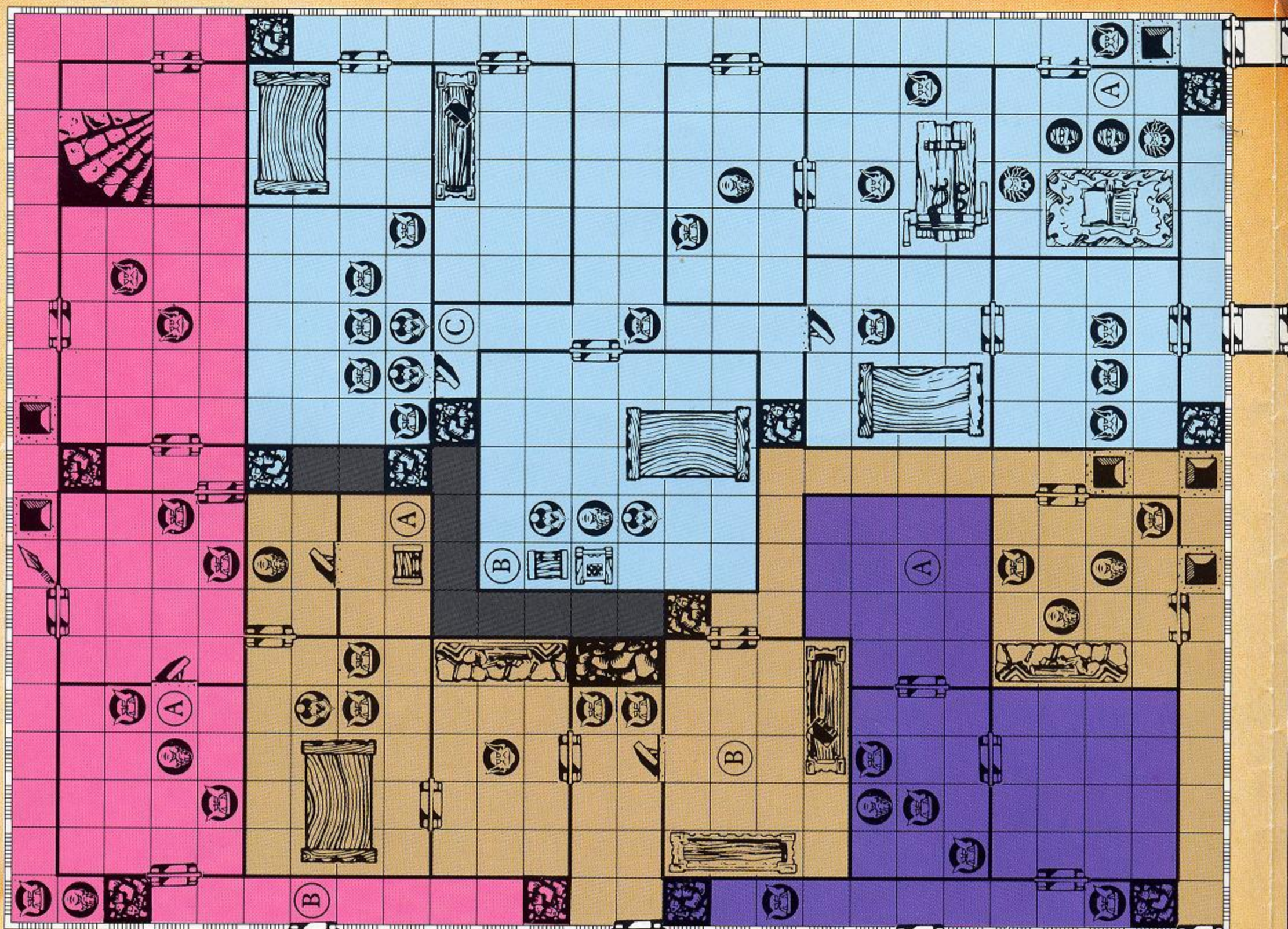


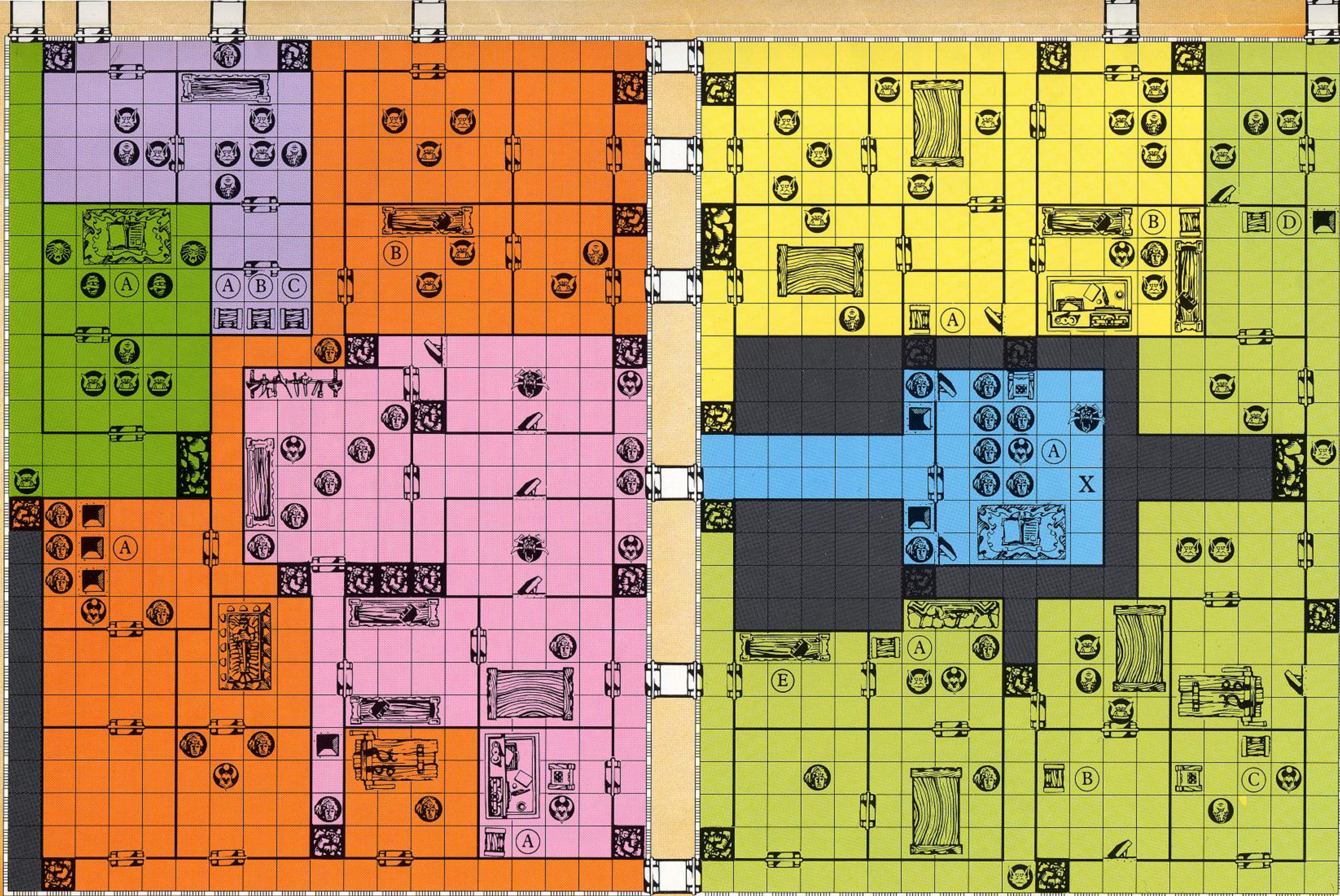
NOTE

- A Questo passaggio segreto può essere aperto al suo turno dallo Stregone. In tal caso, i Mostri presenti nella stanza saranno collocati sul tabellone di gioco e potranno muovere ed attaccare immediatamente.
- B All'apertura di questa porta, ai giocatori apparirà uno spettro avente le sembianze di Mentor che, prima di scomparire, dirà queste parole: "Fate attenzione al Fantasma di Vadim Gorfell. Non combattetelo".
- A Questo scrigno contiene due asce a mano. Le armi sulla rastrelliera sono di pessima qualità e quindi inutili per i Personaggi.
- B Un Personaggio che cerchi tesori in questa stanza troverà una balestra appesa nella rastrelliera delle armi. Purtroppo, ci sono solo 6 dardi. Ogni volta che il Personaggio userà la balestra, si dovrà cancellare un dardo dal retro del suo foglio-Personaggio. Terminati i dardi, la balestra sarà inutilizzabile, finché non saranno recuperati altri dardi.
- C Questo scrigno contiene una Pozione Rigenerante che vi permetterà di riguadagnare fino a 4 punti Corpo persi.
- A Questo scrigno contiene 50 monete d'oro.
- B Un Personaggio che cerchi tesori in questa stanza troverà una magica pergamena di incantesimi. L'Elfo o il Mago possono decidere di perdere un turno per leggere questa pergamena. Se lo fanno, non appena la pergamena è stata letta si dissolverà nel nulla. Chi avrà letto la pergamena recupererà tutti gli incantesimi che aveva all'inizio dell'avventura.
- A Chiunque passi per questa stanza si accorgerà di quanto sia calda. Se un Personaggio termina la propria mossa all'interno della stanza, dovrà tirare un dado di movimento. Se ottiene un punteggio uguale o superiore al proprio valore di punti Mente, cadrà immediatamente addormentato in un sonno debilitante, che gli farà perdere un punto Corpo. Ad ogni turno successivo dovrà ritirare il dado cercando di ottenere un punteggio uguale o inferiore ai suoi punti Mente. Se fallisce, resterà addormentato e perderà un altro punto Corpo; se invece ha successo, riuscirà a svegliarsi, potendo così riprendere il gioco normalmente.
- A Questo scrigno contiene una trappola che potrà essere scoperta se un Personaggio cercherà trappole o passaggi segreti. Se un Personaggio apre lo scrigno, perderà un punto Corpo.
- B Questo scrigno contiene 100 monete d'oro.
- C Questo scrigno è una trappola. Anche se il Personaggio cercherà trappole o passaggi segreti non riuscirà mai ad individuarne la presenza. Il Personaggio che cercherà di aprire lo scrigno perderà un punto Corpo.
- A Questo è un Tempio della Conoscenza. Dopo che tutti i Mostri presenti nella stanza sono stati sconfitti, l'Elfo ed il Mago potranno cercare di recuperare tutti i loro incantesimi mediante la meditazione. Per far ciò, al proprio turno successivo, il Personaggio dovrà tirare un dado di movimento. Se otterrà un punteggio uguale o inferiore ai punti Mente indicati sulla sua scheda, vedrà il proprio tentativo coronato dal successo ed avrà recuperato tutti gli incantesimi che possedeva all'inizio dell'avventura. Se, invece, otterrà un punteggio superiore ai propri punti Mente, verrà avvolto da un vortice magico che gli farà perdere un punto Corpo. Durante la meditazione, il Personaggio non potrà fare altro per tutto il turno.
- A Questa è la tomba di Vadim Gorfell. Lo Zombi, che rappresenta il suo spirito inquieto, non può essere ucciso in combattimento. Chiunque attacchi lo Zombi, tirerà normalmente i dadi da combattimento. Lo Stregone si difenderà tirando i dadi da difesa previsti per lo Zombi, ma qualunque sia il risultato ottenuto informerà il giocatore che lo Zombi è sopravvissuto. Il solo modo per uccidere lo Zombi è quello di utilizzare un incantesimo che gli infligga almeno un punto Corpo di danno.
- B Se un Personaggio cerca tesori in questa stanza, leggete ad alta voce quanto segue: "Vi accorgete che sopra l'Altare c'è un Libro Magico di Rune. Vi avvicinate al libro ed iniziate a leggerlo. Durante la lettura vi sentite pervadere da un'enorme forza. La vostra energia aumenta vertiginosamente e vi accorgete che avete davanti potentissimi incantesimi... ma all'improvviso un movimento! Un'ombra si ingigantisce davanti ai vostri occhi! Un Gargoyle balza fuori dal libro e vi colpisce. Avete perso un punto Corpo".
- Collocate il Gargoyle dove volete all'interno della stanza. Il Gargoyle può effettuare un ulteriore attacco immediatamente.

- A Tutti i Guerrieri della Compagnia della Morte presenti in questa stanza sono armati con balestre.
- B Un Personaggio che cerchi tesori in questa stanza troverà una Pozione Rigenerante nascosta nella libreria. Tale pozione farà recuperare a chi la beve fino a un massimo di 4 punti Corpo persi.
- A Questo scrigno contiene 100 monete d'oro ed una Pozione Rigenerante in grado di far recuperare fino a 4 punti Corpo persi.
- B Questo scrigno è una trappola. Se un Personaggio lo apre, provocherà una potente esplosione che gli farà perdere 2 punti Corpo.
- C Questo scrigno contiene un dardo da balestra magico. Quando verrà lanciato contro un Mostro provocherà automaticamente un danno di un punto Corpo. Lo scrigno contiene anche un illimitato rifornimento di dardi da balestra normali.
- D Questo scrigno è vuoto.
- E Se un Personaggio cercherà tesori in questa stanza, troverà una Pozione Rigenerante in grado di far recuperare fino a 4 punti Corpo persi.
- A Se un Personaggio apre questo scrigno, il passaggio segreto si chiuderà fragorosamente ed immediatamente alle sue spalle. La stanza inizierà a riempirsi di un gas verdastro. Per riaprire il passaggio segreto, il Personaggio dovrà tirare un dado da combattimento ed ottenere uno scudo bianco. Ogni Personaggio rinchiuso nella stanza potrà cercare di aprire il passaggio segreto solo una volta per turno. Se il tentativo non ha successo, il Personaggio perderà un punto Corpo. I Personaggi al di fuori della stanza non possono cercare di aprire il passaggio segreto.
- B Lo scrigno è vuoto. Se un Personaggio cerca tesori in questa stanza, troverà sul tavolo un Elisir di Resurrezione. Somministrando questo Elisir ad un Personaggio morto, esso tornerà in vita. Il Personaggio resuscitato può essere collocato ovunque nella stanza, ma attenzione, egli avrà un solo punto Corpo.
- A Questo è un Tempio della Forza. Dopo che tutti i Mostri presenti nella stanza sono stati uccisi, ogni Personaggio può cercare di recuperare tutta la forza che aveva all'inizio dell'Impresa mediante la meditazione. Per far ciò, al proprio turno successivo, il Personaggio potrà tirare un dado di movimento. Se il risultato ottenuto sarà uguale o inferiore ai punti Corpo annotati sulla sua scheda, avrà recuperato tutta la forza posseduta all'inizio dell'avventura. Se, invece, il risultato è superiore ai propri punti Corpo, un Vortice Magico avvolgerà il Personaggio che perderà un punto Corpo. Durante il turno di meditazione, il Personaggio non potrà fare nient'altro.
- B Questo scrigno contiene 100 monete d'oro.
- C Questo passaggio segreto può essere aperto al proprio turno dallo Stregone. In tal caso, i Mostri presenti nella stanza devono essere collocati subito sul tabellone di gioco e possono muovere ed attaccare immediatamente.
- A Questo scrigno contiene una trappola. Se lo scrigno viene aperto, tre dardi scatteranno dal coperchio. Chi ha aperto lo scrigno tira tre dadi da combattimento: per ogni teschio ottenuto egli verrà colpito da un dardo e perderà un punto Corpo.
- A Questo è Hinsgrim, il Guerriero del Caos. Egli tira un numero di dadi uguale a quello di una Guardia del Destino, ma possiede 5 punti Corpo. Annotate la perdita dei suoi punti Corpo sulla traccia predisposta più sotto. Quando l'ultima casella—contrassegnata da un teschio—verrà sbarrata, Hinsgrim sarà stato ucciso.
- La X contraddistingue la posizione occupata da Delzarron, un Mago del Caos. Egli tira un numero di dadi pari a quelli di un normale Guerriero del Caos, ma possiede 3 punti Corpo. Annotate la perdita dei suoi punti Corpo sulla traccia predisposta più sotto. Quando l'ultima casella—contrassegnata da un teschio—verrà sbarrata, Delzarron sarà stato ucciso. Ad ogni turno di gioco Delzarron può anche lanciare un solo incantesimo. Questi incantesimi sono in grado di evocare delle creature non-morte, (Zombi, Scheletri o Mummie) che possono essere collocate ovunque nella stanza, muovendo ed attaccando subito.
- | | | | | | | |
|-----------|---|---|--|---|--|---|
| Hinsgrim | <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>☠</td></tr></table> | | | | | ☠ |
| | | | | ☠ | | |
| Delzarron | <table border="1"><tr><td></td><td></td><td>☠</td><td></td><td></td></tr></table> | | | ☠ | | |
| | | ☠ | | | | |
- Quando Hinsgrim e gli altri Mostri presenti in questa Impresa sono morti, leggete ai Personaggi quanto segue:
- "In un angolo della stanza compare un vortice di luce blu e vi appare Mentor. Vi siete comportati bene, miei Campioni. Ognuno di voi avrà come ricompensa un Anello della Luce. Andiamo ora, vi riporto dall'Imperatore!"
- Con un lampo accecante venite teletrasportati attraverso un cancello magico. L'Imperatore ricompensa ciascuno di voi con un Anello della Luce.**

Mostro errante: Guerriero della Compagnia della Morte





 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