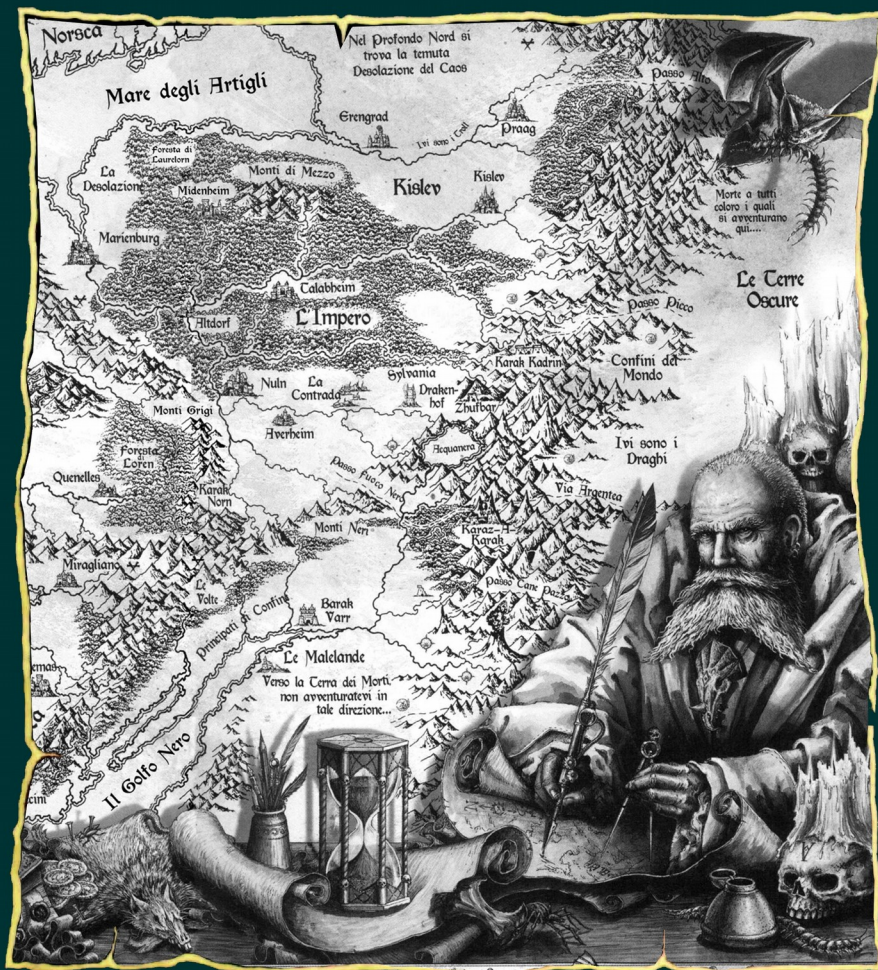


HEROQUEST

Viaggi nel Vecchio Mondo





HeroQuest and the HeroQuest logo are trademarks of the Milton Bradley Corporation, a subsidiary of Hasbro, ©2011, in association with Games Workshop ©1988-1993. All rights reserved. Use of its theme and images in this document is not intended as a challenge or threat to their copyright. This document is made available exclusively for private, in-home use and is not permitted to be altered or sold, in whole or part, for profit.



Warhammer Quest © Games Workshop Limited 1995. This edition © Games Workshop Limited 2013.

Games Workshop, Warhammer, Warhammer Quest, the foregoing marks respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer World and the Warhammer Quest game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 1995-2013, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Rodeo Games Ltd. All rights reserved to their respective owners.





Viaggi nel Vecchio Mondo

Questo libro introduce al Mondo di HeroQuest, un regno pericoloso abitato da mostri e terra in cui si svolgono le avventure dei nostri Eroi. Vi fornisce tutto quello che dovete includere nelle vostre avventure per rendere più avvincente la narrazione della storia.

Una volta che gli Eroi avranno portato a termine la loro missione potranno raggiungere le zone abitate della terra. Visitando piccoli villaggi e prosperose città, spendendo l'oro faticosamente guadagnato per acquistare nuovi equipaggiamenti e armature magiche. Lungo la strada per raggiungere questi luoghi incontreranno amici e nemici, che li aiuteranno o più probabilmente li ostacoleranno.

Dopo di che torneranno all'avventura, seguendo le vie della gloria e alla ricerca di magici tesori.

by
ClepsGames.it

INDICE

COLLEGARE LE AVVENTURE:	5
MANTENERE UN EROE:	5
PUNTI-CORPO e PUNTI-MENTE:	5
EQUIPAGGIAMENTO:	6
A PORTATA DI MANO:	6
ZAINO:	7
Esempio di equipaggiamento 1:	7
Esempio di equipaggiamento 2:	8
USURA:	9
USO DELLA MAGIA:	9
Uso della Scheda degli Incantesimi:	10
<i>Atlante del Vecchio Mondo</i> :	11
I FIUMI:	12
<i>Tra Le Imprese</i> :	14
VIAGGIARE "TRA LE IMPRESE":	14
TRA LE "QUEST" (RIFORMIMENTI):	17
<i>RIPRENDERE L'AVVENTURA</i> :	19
LA TABELLA DEGLI EVENTI:	19
TEMPO EXTRA PER IL VIAGGIO:	20
ANIMALI e CARRI PER IL VIAGGIO:	20
ANIMALI e CARRI PER IL TRASPORTO :	21
LA CONCLUSIONE DEL VIAGGIO:	21
<i>Le Mini-Quest</i> :	22
COME SI GENERA:	22
QUANDO VIENE GENERATA:	23
COME SI GIOCA LA MINI-QUEST:	23
<i>Gli Insedimenti</i> :	24
LUOGHI NEGLI INSEDIAMENTI:	25
GRANDI CITTA' e LE RICOMPENSE:	26
ACQUISTARE OGGETTI:	26
VENDERE OGGETTI E TESORI:	27
<i>Bottega del Fabbicante di Armature</i> :	30
<i>Bottega dell'Armaiole</i> :	32
<i>Fabbro</i> :	34
<i>Stalla</i> :	35
<i>Emporio</i> :	37
<i>Alchimista</i> :	40
<i>Infermeria</i> :	40
<i>Casa da Gioco</i> :	41
<i>Tempio</i> :	41
<i>Taverna</i> :	42

<i>Fabbicante di Navi</i> :	43
GESTIONE DELLE IMBARCAZIONI:	44
<i>Fabbicante di Armi da Fuoco</i> :	46
<i>Campo di Reclutamento</i> :	47
ASSOLDARE GLI ARMIGERI:	49
GLI ARMIGERI NEL GIOCO:	50
<i>Università della Magia</i> :	50
IL CONCILIO (solo il Mago):	51
EMPORIO del CONCILIO:	52
FONTI DELLA MAGIA:	54
TRACCE DEL SAPERE:	54
LISTA DEGLI INCANTESIMI:	55
<i>La Vita negli Insedimenti</i> :	56
EVENTI NEGLI INSEDIAMENTI:	56
SPESE DI MANTENIMENTO:	56
ESEMPIO DI VITA VISSUTA:	57
<i>Vita all'Esterno degli Insedimenti</i> :	58
REGOLE AREA ESTERNA:	59
REGOLE AREA DEL PORTO:	60
<i>Le Tabelle</i> :	61
EVENTI VIA TERRA:	61
EVENTI VIA MARE:	72
EVENTI NEGLI INSEDIAMENTI:	82
EVENTI CATASTROFICI:	90
EVENTI DELLA TAVERNA:	91
EVENTI NOTTURNI AREA ESTERNA:	96
EVENTI NOTTURNI DEL PORTO:	97
RICOMPENSA/PENALITA' MINI-QUEST:	98
<i>Elenco Incantesimi</i> :	99
<i>Bestiario</i> :	113
PELLEVERDI:	113
OGRE:	115
NON-MORTI:	115
SKAVEN:	116
FORZE DEL CAOS:	116
MOSTRI GIGANTI:	118
MAGHI DEL CAOS:	118
MOSTRI DEI GHIACCI:	118
MOSTRI DELLE FORESTE:	119
UOMINI BESTIA:	120
MOSTRI DEGLI ABISSI:	120
MORGROK:	121
MOSTRI DEI CIELI:	121
ELEMENTALI:	122

COLLEGARE LE AVVENTURE:

Una volta che gli Eroi hanno completato una missione, possono decidere di viaggiare verso il villaggio o la città più vicina per spendere l'oro che hanno duramente guadagnato oppure proseguire direttamente per la nuova impresa. Le regole su cosa gli Eroi possono fare in questi luoghi sono contenute nelle prossime sezioni di questo libro.

Da questo momento in poi ogni avventura include non soltanto l'esplorazione del sotterraneo, ma anche il viaggio verso luoghi civilizzati, più o meno vicini, ed il tempo che passa per raggiungerli.

Una volta che inizierete a giocare con HeroQuest in questo modo, potrete collegare insieme le varie partite; questo stile di gioco viene chiamato "Campagna di HeroQuest". I vostri Eroi completeranno una missione, viaggeranno verso l'insediamento più vicino (seguendo la tabella per determinare i rischi che incontreranno durante il tragitto), faranno acquisti, nuovi incontri e solo in fine, quando saranno pronti, continueranno la loro avventura alla ricerca di gloria e tesori!!!

MANTENERE UN EROE:

Dopo aver scelto un Eroe, che quindi intendete usare per più di una partita, dovete procedere come di consueto e quindi dargli un nome, scegliere eventuali incantesimi e così via...

Dovrete mantenere la copia del Foglio Segna-Punti e al termine di ogni avventura aggiornarlo e riporlo in un posto sicuro, in modo da poterlo riutilizzare nelle avventure successive a cui questo Eroe parteciperà.

Mentre il vostro Eroe partecipa a più missioni, avrete bisogno di utilizzare nuovi fogli per annotare i cambiamenti. In fondo a questo libro potete trovare un Foglio Segna-Punti da fotocopiare ed usare per le vostre partite a HeroQuest.

Ciò che accade, quando si mantiene un Eroe tra le varie partite, è che le loro avventure sono collegate insieme come una sorta di vita reale.

PUNTI-CORPO e PUNTI-MENTE:

Il valore massimo dei punti-corpo del vostro Eroe sarà sempre lo stesso a meno che, particolari eventi durante il viaggio o nell'insediamento, non lo cambino. Se terminate una missione con un numero inferiore di ferite, il vostro Eroe potrà curarsi lungo il viaggio, in un Insediamento riposando, acquistando pozioni o visitando l'Infermeria. Se **terminate la missione con 1 Punto-Corpo** siete costretti a raggiungere un insediamento con l'Infermeria per curarvi. In più il vostro Eroe non recupera Punti-Corpo, Mente e Incantesimi durante il Viaggio e il gruppo, a causa delle pessime condizioni

in cui è ridotto l'Eroe, subisce una penalità di “+2 giorni” ogni 3 caselle di viaggio sull'Atlante.

N.B.: Se per un qualsiasi motivo gli Eroi raggiungono un insediamento senza Infermeria l'eroe inizierà la quest successiva con 1 Punto-Corpo in meno sottratto al suo massimale fin quando non si almeno una notte.

Esempio:



In condizioni normali questo spostamento durerebbe 7 giorni/caselle; se anche solo un Eroe iniziasse il viaggio con 1PC il totale dei giorni diventerebbe $7+4=11$. Più avanti spiegheremo in dettaglio il significato dei colori delle caselle e dei simbolo al loro interno.

Durente i viaggi gli Eroi recuperano **Punti-Corpo**, **Punti-Mente** e **Incantesimi**. Ogni settimana o meno di viaggio (quindi ogni 7 caselle o meno) si recuperano 1 Punto-Corpo, 1 Punto-Mente e 1d3 Punti-Incantesimo, dalla casella 8 alla 14 altri punti e così via ogni altre 7 caselle successive. (se ci si ferma negli insediamenti si recuperano altri punti)

N.B.: Se *prima* di mettersi in viaggio l'Eroe con 1 Punto-Corpo viene curato tramite incantesimo o pozione questo non avrà più bisogno dell'infermeria e quindi si seguiranno le normali regole dei viaggi senza malus.

EQUIPAGGIAMENTO:

Questa sezione del foglio segna-punti rappresenta tutto ciò che il vostro Eroe sta indossando o impugnando (arma, armatura, elmo, scudo, amuleti, ecc...); vi sono a disposizione 6 spazi da utilizzare per equipaggiarsi e, se non diversamente specificato dalle caratteristiche dell'oggetto o da qualche abilità speciale del vostro personaggio, non è possibile inserire due oggetti dello stesso tipo (*es.: spada e ascia, bracciali e guanti di ferro o maglia di ferro e maglia elfica*). La regola del doppio oggetto **non vale per gli anelli** che possono essere indossati anche più di uno.

A PORTATA DI MANO:

In questi spazi è possibile inserire quegli oggetti che possono essere utili all'Eroe senza dover perdere tempo prezioso per rovistare nello zaino (una seconda arma, pozioni, pergamene, ecc..) L'utilizzo degli oggetti *'a portata di mano'* (fatta eccezione per le pergamene o oggetti con effetti di attacco) non viene considerato come un'azione e una volta applicati gli effetti, se non diversamente indicato, va liberato il relativo spazio. Ad esempio non costa nessuna azione cambiare l'arma impugnata con una a portata di mano o bere

una pozione. Se si impugna (quindi è tra gli oggetti dell'Equipaggiamento) una qualsiasi arma a distanza che utilizza proiettili occorre **obbligatoriamente** avere tra gli oggetti 'a portata di mano' il relativo proiettile. (Es.: Se l'Elfo impugna l'Arco deve avere 'a portata di mano' le frecce).

ZAINO:

Lo zaino è un semplice contenitore per trasportare oggetti che potrebbero essere utili ad un Eroe nel corso dell'avventura; un oggetto non può essere utilizzato se si trova nello zaino, ma deve essere prima spostato tra l'equipaggiamento o tra gli oggetti 'a portata di mano'. Lo spostare un oggetto **da/verso** lo zaino non conta come un'azione ma: **interrompe** un eventuale azione di movimento che non potrà essere ripresa. Se un Eroe si trova adiacente ad un Mostro **non può** spostare oggetti da/verso lo zaino; inoltre se si trova in linea di vista con un mostro, **in quel turno**, subisce una **penalità di -1** ai dadi in Attacco e in Difesa.

Al raggiungimento del quinto oggetto l'Eroe è talmente appesantito che inizia a subire delle penalità al movimento. Non è possibile trasportare nello zaino armi o armature come scudi, archi, spade, ecc..

Esempio di equipaggiamento 1:

Gli Eroi entrano in una stanza affollata di mostri e l'Elfo si rende conto che forse in questa situazione è meglio utilizzare l'arco. **Prima di entrare nella stanza** dando una rapida occhiata al suo equipaggiamento si rende conto che, per equipaggiarsi con l'arco (*arma a due mani*), deve spostare, tra gli oggetti *a portata di mano*, sia lo spadino che lo scudo e purtroppo non vi sono abbastanza spazi.

The diagram illustrates the process of reorganizing an Elf's equipment sheet. It shows two versions of the sheet, connected by a large arrow pointing from left to right.

Left Sheet (Initial State):

- Nome:** Legolas
- Personaggio:** Elfo
- Mente:** 4
- Corpo:** 6
- Dadi Attacco:** 2
- Movimento:** 2D6
- Dadi Difesa:** 4
- Equipaggiamento:**
 - 1) Spadino
 - 2) Cotta di maglia
 - 3) Scudo
 - 4) Talismano di Loro
 - 5) []
 - 6) []
- Missioni Compilate:** []
- Zaino:**
 - 1) Anello del Ritorno
 - 2) Pozione Rapidità
 - 3) Pozione Risananti
 - 4) []
 - 5) []
 - 6) []
 - 7) []
- Abilità:** []
- A portata di mano:**
 - 1) Arco
 - 2) 20 Frecce
 - 3) Pozione Rigia PC
 - 4) Antidoto
- Oro:** []

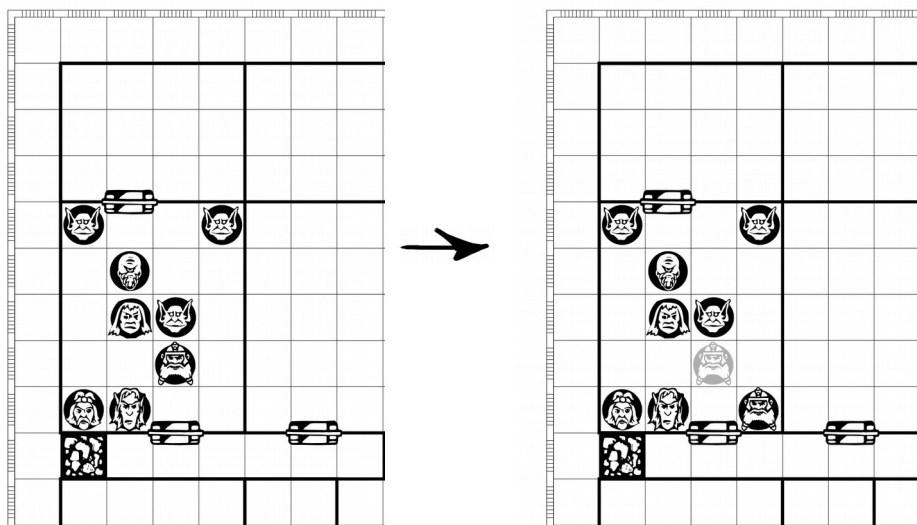
Right Sheet (Modified State):

- Nome:** Legolas
- Personaggio:** Elfo
- Mente:** 4
- Corpo:** 6
- Dadi Attacco:** 2
- Movimento:** 2D6
- Dadi Difesa:** 4
- Equipaggiamento:**
 - 1) Arco
 - 2) Cotta di maglia
 - 3) Talismano di Loro
 - 4) []
 - 5) []
 - 6) []
- Missioni Compilate:** []
- Zaino:**
 - 1) Anello del Ritorno
 - 2) Pozione Rapidità
 - 3) Pozione Risananti
 - 4) Pozione Rigia PC
 - 5) []
 - 6) []
 - 7) []
- Abilità:** []
- A portata di mano:**
 - 1) Spadino
 - 2) 20 Frecce
 - 3) Scudo
 - 4) Antidoto
- Oro:** []

Quindi decide di riporre nello zaino la Pozione Rigenerante da 2PC (*non potendo mettere nello zaino armi o armature*). In questo modo riesce ad equipaggiarsi con la nuova arma a discapito di una Pozione. Lo spostare nello zaino la pozione in questo caso non comporta la penalità di -1 dado sia in attacco che in difesa perché l'Elfo, essendo fuori dalla stanza, non è in linea di vista con nessun mostro.

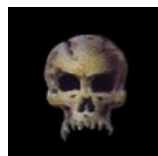
Esempio di equipaggiamento 2:

In questo secondo esempio il Nano si trova in una stanza piena di mostri e, non avendolo fatto prima, vuole mettere una Pozione Risanante tra gli oggetti 'a portata di mano'. Nella posizione in cui si trova non può farlo perché è in una casella adiacente ad un mostro quindi decide, come prima azione, di spostarsi nell'angolo in basso della stanza per poter prendere l'oggetto dallo zaino.



In questa nuova posizione, avendo già utilizzato un'azione per spostarsi, può solo attaccare a distanza o utilizzare un oggetto. Inoltre, per aver cercato nello zaino in presenza di mostri, in questo turno subirà una penalità di -1 dado sia in Attacco che in Difesa.

Per ricordarvi che un Eroe ha effettuato una ricerca nello zaino, e che quindi subisce la penalità nei dadi di attacco e difesa in quel turno, potete utilizzare un segnalino come quello mostrato a lato da posizionare sotto alla miniatura o sulla relativa scheda del personaggio.



USURA:

La vita degli Eroi si è estesa nel vecchio mondo e i loro equipaggiamenti iniziano a subire i danni del tempo e di lunghe battaglie; se non diversamente specificato l'usura attacca le armi e armature:

Equipaggiamento	Punti-Usura
Armi	5
Armature	8

Bisognerà quindi tenere conto dell'usura subito da ogni equipaggiamento perchè se il danno raggiunge il valore massimo, l'arma o l'armatura viene distrutta e non potrà più essere riparata e dovrà quindi essere sostituita da una nuova.

Per riparare un'arma o un'armatura l'Eroe si dovrà recare nella bottega del Fabbro, in un insediamento, e pagare 25 monete d'oro per ogni "Punto-Usura" che vuol far recuperare all'equipaggiamento.

Quando l'equipaggiamento subisce un Punto-Usura:

- **Armatura:** se in combattimento il personaggio, durante un attacco, subisce 2 o più Punti-Corpo (ogni 2 Punti-Corpo subiti corrisponde anche un danno di 1 Punto-Usura per l'armatura).
- **Arma:** se in combattimento l'attacco viene parato dal mostro con almeno 2 Scudi Neri (ogni 2 Scudi Neri fatti uscire dal mostro corrisponde un danno di 1 Punto-Usura all'arma).
- **Armi a distanza:** un risultato di 5 o 6 con il lancio di 1D6 dopo ogni Quest
- **Artefatti:** non subiscono usura

USO DELLA MAGIA:

La gestione degli incantesimi cambia rispetto al gioco base, ora il Mago e l'Elfo possono scegliere i loro incantesimi da una lista e non sono obbligati a sceglierne un intero gruppo. *(Il limite massimo di incantesimi rimane comunque di 9 per il Mago e di 3 per l'Elfo, un Incantesimo non può essere segnato due volte)*

Per facilitare la gestione è stato creato un apposito foglio per tenere traccia degli incantesimi memorizzati e utilizzati durante una missione. Potete trovarlo alla fine di questo manuale e fotocopiarlo.

Ogni incantesimo ha un rispettivo **livello** che corrisponde sia alla *saggezza del personaggio* che ai *Punti-Magia* necessari per recuperarlo. Gli incantesimi di primo livello sono usufruibili da subito mentre per

comprendere quelli di più alto livello occorre essere in possesso del relativo 'Libro degli Incantesimi'.

Questi libri e altri oggetti speciali sono acquistabili nell'Emporio del Concilio che è situato all'interno dell'Università della Magia, un luogo molto speciale e difficile da trovare.

Con il proseguire del gioco il Mago sarà comunque tentato di completare un gruppo di incantesimi di Aria, Terra, Acqua o Fuoco per riuscire ad evocare il rispettivo elementale. (*Vedi il relativo capitolo*)

Altra differenza fondamentale rispetto al gioco Base è che gli incantesimi utilizzati dal Mago o dall'Elfo non vengono recuperati tutti in automatico tra una missione e l'altra ma in uno dei seguenti modi:

- Riposando in un Insediamento (*da 1 a 4 Punti in base alla tipologia*)
- Viaggiando (*1d3 Punti ogni settimana di viaggio*)
- Durante una Quest grazie alla concentrazione e alla forza mentale:

Incantesimo I° Liv. = perdere 2 Punti-Mente e saltare 1 turno di gioco.

Incantesimo II° Liv. = perdere 3 Punti-Mente e saltare 1 turno di gioco.

Incantesimo III° Liv. = perdere 3 Punti-Mente e saltare 2 turni di gioco.

Quando un Eroe accumula X Punti-Magia può spenderli per recuperare i suoi incantesimi utilizzati. Ad esempio con 3 Punti-Magia si possono recuperare 3 incantesimi di I° livello oppure uno di II° livello e uno di I° oppure un solo incantesimo di III° livello.

Uso della Scheda degli Incantesimi:

Compilate la lista scegliendo gli incantesimi tra quelli disponibili in base al livello del personaggio.

L'Elfo ha una limite massimo di tre incantesimi. Quando lanciate un incantesimo dovete mettere una spunta sulla relativa casella che ne indica l'utilizzo.

Se riuscite ad entrare in possesso di oggetti speciali come ad esempio il Bastone del Mago dovete spuntare la casella di *possesso*, indicare l'incantesimo e il numero di cariche. Quando un incantesimo viene recuperato potete cancellare la relativa spunta.

Scheda degli Incantesimi

Nome Mago
Personaggio

Lista Incantesimi

Nome	Spunta se utilizzato
1) <u>Palla di Fuoco</u>	☒
2) <u>Vento Impetuoso</u>	☐
3) <u>Fiamma d'Ira</u>	☐
4) <u>Pelle di Pietra</u>	☒
5) <u>Attraverso la Roccia</u>	☐
6) <u>Acqua Guaritrice</u>	☐
7) <u>Genio</u>	☐
8) <u>Sonno</u>	☒
9) <u>Velo di Nebbia</u>	☐

Limite Incantesimi Mago

Spunta se in possesso

☒ <u>Bastone del Mago</u>	Incantesimo Memorizzato	Numero di Cariche
☐ <u>Libro degli Incantesimi Liv. 2</u>		
☐ <u>Libro degli Incantesimi Liv. 3</u>		
☐ <u>Libro degli Elementi</u>		

Atlante del Vecchio Mondo



La mappa del Vecchio Mondo è suddivisa in tante caselle di diverso colore che rappresenta i giorni di viaggio; ogni colore corrisponde ad una tipologia di terreno e relativa difficoltà di percorrenza:

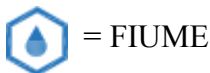
caselle grigie: PIANURE, COLLINE (1 giorno di viaggio)

caselle verdi: FORESTE (2 giorni di viaggio)

caselle innevate: (2 giorni di viaggio - 1 con racchette da neve o animale)

caselle rosse: MONTAGNE/PALUDI (3 giorni di viaggio)

all'interno delle caselle vi è la possibilità di incontrare dei simboli che possono rappresentare:



= FIUME



= INSEDIAMENTI (Villaggio/Paese/Città)



= GRANDI CITTA'



= LINEA DI CONFINE TERRE DELL'IMPERO

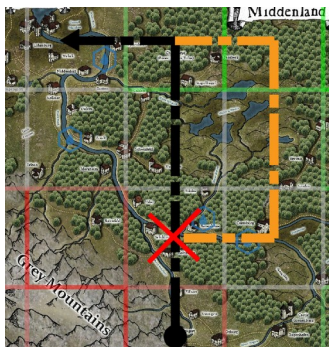


= IMBOSCATA

I FIUMI:

Spesso i fiumi possono rappresentare una vera e propria insidia per i nostri Eroi. Se la casella contiene il simbolo del fiume il Master può decidere di lanciare 1DC e se ottiene uno Scudo Nero sta a significare che il ponte per attraversare il fiume è crollato e gli Eroi sono costretti a prendere una decisione:

a) allungare il viaggio cambiando direzione



b) provare a guada il fiume; in questo caso ogni Eroe deve lanciare 3D6: con un triplo "1" l'Eroe viene trascinato dalla corrente e sparisce nel nulla (*muore*), un doppio "1" l'Eroe scivola e sbatte la testa perdendo 1D3 Punti Corpo, un solo "1" perde 1D6x10m.o.

ATTENZIONE: Nel caso che nel lancio del dado il Master *ottiene uno Scudo Bianco* e il ponte si trova *fuori dalle terre dell'Impero* significa che il ponte non è crollato ma soggetto a pedaggio di 1D6x20 monete d'oro per l'intero gruppo. Se il gruppo non ha abbastanza monete per pagare il pedaggio dovranno seguire le indicazioni del punto "a" e quindi allungare il viaggio.

INSEDIAMENTI:

Gli insediamenti, insieme alle grandi città, rappresentano la principale risorsa per far evolvere il proprio personaggio acquistando equipaggiamento migliore, assoldando armigeri e imparando nuove abilità di combattimento.

Se durante il viaggio il vostro gruppo si trova su di una casella con almeno uno di questi simboli significa che nella zona è presente un insediamento. Se gli Eroi decidono di fermarsi il Master deve lanciare i dadi come segue:

- SE SI TROVANO NELL'IMPERO:

1D6 = tipologia di insediamento (1-2=Villaggio, 3-4=Paese, 5-6=Città)
le regole sono le classiche descritte nel manuale

- SE SI TROVANO FUORI DALL'IMPERO:

1D6 = tipologia di insediamento (1-2-3=Villaggio, 4-5=Paese, 6=Città)

1D6 = costi dei luoghi negli insediamenti (1-2-3=costi aumentati, 4-5-6=costi diminuiti) di 1D6x20 monete d'oro e il pernottio di + o - 2 monete d'oro

LE GRANDI CITTA':

Nelle terre dell'Impero vi sono sette grandi città; tra tutte spicca Altdorf la Capitale. Nelle grandi città è sempre presente il Palazzo del Conte o, nel caso della Capitale, il Palazzo Reale. Gli Eroi possono visitare questo luogo per prendere nuovi incarichi o riscuotere ricompense. Tutte le grandi città sono messe costantemente in collegamento da informatori in incognito che riportano lo stato delle vostre gesta quindi potete riscuotere la vostra ricompensa e prendere nuovi incarichi in una qualsiasi grande città a voi più vicina. Le grandi città possono essere gestite in due modi:

- 1) come classici insediamenti ma con tutti i luoghi sempre presenti e in più il Palazzo del Conte o Palazzo Reale
- 2) con le regole avanzate descritte nel "Tomo delle Grandi Città"

Per maggiori dettagli fare riferimento al capitolo sugli insediamenti.

LINEA DI CONFINE TERRE DELL'IMPERO:

L'Impero è solo una piccola fetta dell'intero Mondo, le terre che si trovano oltre il confine non sono contrallate, piene di insidie e non soggette alle leggi dell'Imperatore. Quindi ci si può imbattere in pedaggi o prezzi negli insediamenti completamente cambiati. Le regole sono scritte nelle varie sezioni della pagina precedente.

IMBOSCATA:

Se la casella contiene uno dei simboli imboscata significa che il gruppo potrebbe subire un'attacco a sorpresa delle Forze del Caos. Il Master lancia 1D6 per l'intero gruppo e osserva il risultato

- SE SI TROVANO NELL'IMPERO:

1-2-3-4 sventate il pericolo 5-6 il gruppo viene rapinato di 1D6x15m.o.

- SE SI TROVANO FUORI DALL'IMPERO:

1-2-3 sventate il pericolo 4-5-6 il gruppo viene rapinato di 1D6x30m.o.

Se il gruppo non ha abbastanza monete per pagare gli assalitori tutti subiranno un danno di 1 Punto-Corpo

Tra Le Imprese

Questa sezione vi illustra cosa fanno gli Eroi fra le varie missioni nel Mondo di HeroQuest. Come sopravvivono? Come trovano le zone abitate quando fuoriescono dalle oscure caverne e dai covi dei mostri? Riceveranno una buona o una cattiva accoglienza nella città che visiteranno? Il loro sarà un viaggio sicuro o pieno di pericoli?

Benché sia oltre la portata del gioco di HeroQuest, ricreare i viaggi che portano gli eroi tra le varie città e villaggi (potrebbero durare anche settimane), le regole e le tabelle in questa sezione danno una buona rappresentazione dei rischi e degli ostacoli che gli Eroi possono incontrare lungo il loro cammino.

Questa sezione di regole, inoltre, vi illustra anche tutto ciò che accade una volta giunti nei luoghi abitati (*chiamati insediamenti*). Anche se non è affatto essenziale per le vostre partite di HeroQuest, le seguenti pagine mostrano cosa possono incontrare i vostri Eroi al termine di un'impresa.

Una volta che avete raggiunto lo scopo della vostra missione e avete abbandonato il sotterraneo, potete usare le regole in questa sezione per determinare cosa accade agli Eroi prima che entrino nuovamente in un altro sotterraneo o raggiungano un insediamento.

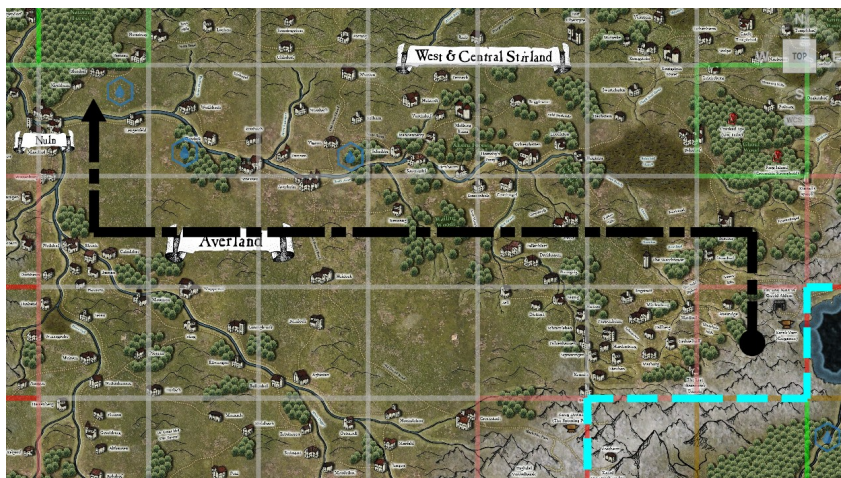
Bisogna prima distinguere due tipologie di viaggio: "Tra le Imprese" e "Tra le Quest"; il viaggio *tra le Imprese* è il lungo cammino che gli Eroi dovranno affrontare al termine della missione principale affidatagli per tornare dall'Imperatore, o colui che ha commissionato la missione, per riscuotere la ricompensa finale e ricevere nuovi incarichi. Questo viaggio viene effettuato sull'Atlante del Vecchio Mondo e segue, per quanto riguarda il conteggio delle settimane/eventi di viaggio, delle regole diverse.

Mentre il viaggio *tra le Quest* rappresenta, se possibile, la ricerca di un Insediamento da parte delle Guardie Imperiali, non segnalato sulla mappa, per trovare viveri ed equipaggiamenti da portare agli Eroi prima di continuare l'Impresa principale.

VIAGGIARE "TRA LE IMPRESE":

Per "Impresa" si intende o una serie di Quest legate tra loro (QuestPack) o una Quest Singola; possiamo definire *Impresa*, ad esempio, le avventure che portano gli Eroi a liberare l'Imperatore e il suo esercito nella Rocca di Kellar oppure il viaggio verso Kalos per sconfiggere una volta per tutte il Signore degli Stregoni.

Questo tipo di spostamenti viene risolto con “L'Atlante del Vecchio Mondo”. Se non diversamente indicato, il viaggio che porta gli Eroi al luogo dell'Impresa, una volta preso l'incarico, è sempre tranquillo senza eventi e non viene calcolato in quanto gli Eroi sono in possesso di precise indicazioni sul luogo da raggiungere, hanno pianificato il viaggio e a volte possono essere anche scortati dalle Guardie Imperiali.



Lo stralcio di mappa rappresenta solo una piccola parte dell'intero Mondo; in questo caso prendiamo la roccaforte di Karak Varn dove è stato liberato l'Imperatore e il viaggio per raggiungere la città di Nuln (la più vicina delle grandi città imperiali per riscuotere la ricompensa).

Per calcolare le settimane/eventi di viaggio basta spostarsi sulla griglia e contare le caselle che separano il punto di partenza dalla destinazione; normalmente (su pianure e colline) 1 casella equivale a 1 giorno. I tempi di viaggio si modificano in base alla tipologia di terreno (*colore della casella*) che viene spiegata di seguito; fate molta attenzione se il percorso attraversa fiumi o insediamenti delle forze del caos perchè vi sono regole speciali che sono state analizzate nel capitolo precedente. Nel nostro caso (*vedi figura soprastante*) le caselle sono 8 (*la casella di partenza non si conta*) quindi, non attraversando particolari terreni, sono 8 giorni di viaggio.

Tempi di viaggio su Terreni Speciali:

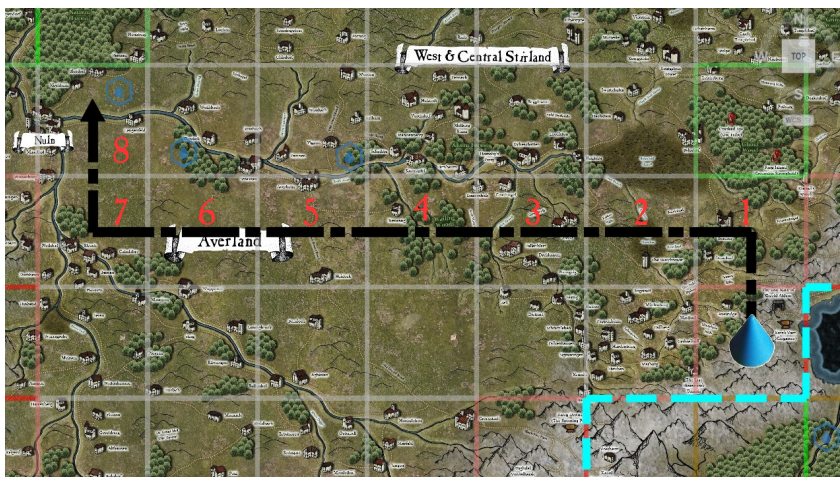
FORESTE (*caselle verdi*) – contano 2 giorni di viaggio

MONTAGNE/PALUDI (*caselle rosse*) – contano 3 giorni di viaggio

NEVE (*caselle grigie innevate*) – contano 2 giorni di viaggio (1 giorno se in possesso di racchette da neve o in sella ad animali)

Nel viaggio di ritorno, una volta conclusa l'Impresa (o il Questpack), gli Eroi saranno pieni d'oro e avranno sicuramente voglia di spenderlo e godersi la vita quindi possono fermarsi in un qualsiasi insediamento, lungo la strada del ritorno, per tutto il tempo che vogliono, pagando le spese di mantenimento e in questo caso seguendo anche gli Eventi negli Insediamenti.

Per potersi fermare in un insediamento la casella dove si trovano deve contenere almeno il simbolo di un'abitazione e occorre lanciare i dadi per stabilire il tipo di insediamento (*fare riferimento alla sezione Insediamenti a pag.12*)



In questo caso, tranne nel giorno 6, in tutti gli altri giorni è possibile fermarsi in un insediamento in quanto in tutte le caselle è presente almeno un simbolo "Abitazione".

Ogni 7 giorni di viaggio si genera un "Evento di viaggio" e ogni Eroe recupera 1PM, 1PC e 1 Incantesimo. Quindi quando il gruppo arriva nella casella 7 va generato un evento che potrebbe scombinare il viaggio degli Eroi.

Esempio:

I nostri Eroi terminano la campagna 'La Rocca di Kellar' e scelgono di raggiungere Nuln, la grande città più vicina, per riscuotere la ricompensa. I giorni di viaggio minimi sono 8 e quindi il gruppo si imbatte sicuramente in un evento. Al terzo giorno decidono di fermarsi nell'insediamento locale; essendo nelle terre dell'Impero il Master lancia 1D6 e con un risultato di 3 svela agli Eroi che hanno raggiunto un bel "Paese". (*vedi il capitolo per la vista negli insediamenti*). Dopo due giorni passati tra botteghe e taverne decidono di riprendere il viaggio per Nuln. Arrivati al settimo giorno si

generare un “Evento di viaggio” che va risolto lanciando i dadi sulla relativa tabella. Gli Eroi sono fortunati e passano una settimana tranquilla quindi possono continuare tranquillamente il viaggio verso Nuln.

Di seguito riportiamo in sintesi la procedura:

1. Scelta della destinazione sulla mappa
2. Spostamento della pedina verso la destinazione facendo attenzione alla tipologia di terreno (*colore della casella*)
3. Ogni 7 giorni di viaggio tutti recuperano 1PC, 1PM e 1 Incantesimo e si genera un Evento; quindi lanciate 2d6+1 Dado da Combattimento (con un risultato di 3 e 1 ottieni 31) sulla relativa tabella eventi (Terra o Mare), se esce lo Scudo Nero non si affrontano gli eventi ma la “Richiesta di Aiuto” o Mini-Quest. (*vedi il relativo capitolo*)

TRA LE “QUEST” (RIFORNIMENTI):

Se l'Impresa che vi è stata assegnata è composta da varie “Sotto Quest” che vi porteranno ad addentrarvi in dungeon multi-livello (sotterranei, caverne, ecc..) i vostri Eroi avranno il bisogno, dopo lunghi combattimenti, di rifornimenti e di recuperare energie. Ma mano che gli Eroi conquistano terreno le Guardie dell'Impero prenderanno possesso e controllo delle aree conquistate. Le truppe che rimangono a sorvegliare le aree libere faranno anche da tramite con il mondo esterno raggiungendo i più vicini luoghi abitati per vostro conto. Se i vostri Eroi hanno soldi vi sono molte cose disponibili da acquistare: armi e armature migliori, rifornimenti e articoli speciali di cui potrebbero aver bisogno nella missione successiva.

Tuttavia, il Vecchio Mondo è un posto grande e per gli Eroi non sarà sempre possibile trovare un luogo abitato. Molte delle caverne e dei sotterranei che gli Eroi esploreranno sono situate nelle frange più sperdute del continente, in cui le città sono rare. In queste zone, gli Eroi saranno fortunati a trovare a malapena un posto per dormire e non vi è nessuna probabilità di trovare qualcuno che venda delle armature o oggetti simili.

I rifornimenti “*fra le varie quest*” sono risolti come descritto di seguito.

Una volta che gli Eroi hanno terminato una Quest possono incaricare delle Guardie Imperiali per raggiungere il più vicino insediamento e acquistare equipaggiamenti migliori. Prima che possano spendere il loro oro, i giocatori devono verificare che tipo di insediamento è presente nelle vicinanze e che tipo di merci ha a disposizione.

Di seguito riportiamo in sintesi la procedura:

- 1) Verificare se la casella sull'Atlante del Vecchio Mondo, dove si trova la pedina del gruppo e luogo dell'impresa, contiene un simbolo "Abitazione"
- 2) Stabilire il tipo di insediamento tra Villaggio, Paese o Città:
 - se non è presente il simbolo "Abitazione" sarà un Villaggio
 - se invece è presente si applicano le normali regole per stabilire di che tipologia di insediamento si tratta (*vedi la sezione Insediamenti pag. 12*)
- 3) si lanciano i dadi sulla tabella a pagina 26 per stabilire i luoghi presenti nell'insediamento e quindi ciò che gli Eroi possono provare ad acquisire
- 4) ogni Eroe recupera 1D4 Punti-Corpo, 1D4 Punti-Mente e 1D4 Incantesimi

N.B.: gli Armigeri che vengono inviati in un insediamento vicino per fare acquisti sono da *Voi delegati* e quindi **possono entrare in un qualsiasi luogo** come se fossero direttamente gli Eroi a visitare l'insediamento.

- **Subiscono** Eventi

- **Possono** perdere oro

- **Possono** essere cacciati (*torneranno dall'Eroe e non vivranno la vita all'Esterno*)

- **Possono** visitare la Casa da Gioco e scommettere derano per con degli Eroi; in caso di vincita lanciate 1d6 – con un '1' l'Armigero ruba metà della vincita facendo credere all'Eroe di aver vinto meno.

- **Non** sarà applicato alcun tipo di bonus/malus per la quest successive

- Il Mago **non** potrà cambiare i suoi Incantesimi visitando l'Università

- Il Mago **potrà** ricaricare il suo bastone

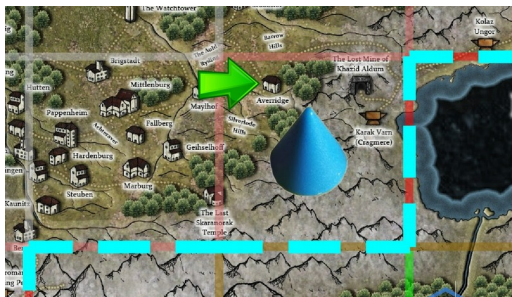
Esempio:

I nostri Eroi si trovano nelle profondità di Karak Vanr e hanno terminato la missione 'I Saloni dei Guerrieri' (seconda quest dell'impresa "La Rocca di Kellar") e, prima di affrontare l'impresa successiva 'Il Passaggio a Spirale', decidono di spendere l'oro trovato per migliorare il loro equipaggiamento.

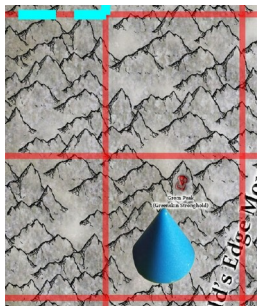
Come si può notare dall'immagine, nella casella sull'atlante è presente un simbolo "Abitazione" e si trova ancora all'interno delle terre dell'Impero quindi occorre lanciare 1D6 per stabilire la tipologia di insediamento

(1-2 = Villaggio, 3-4=Paese, 5-

6=Città) gli Eroi ottengono un 3 e quindi le Guardie Imperiali riescono a trovare un piccolo "paese" nei pressi del sotterraneo. Ora occorre stabilire



quali luoghi sono presenti seguendo le regole riportate a pagina 26 e decidere quali acquisti fare. Terminata questa fase gli Eroi lanciano i dadi per verificare quanti PC, PM e Incantesimi sono riusciti a recuperare durante la notte.



Se l'Impresa si fosse trovata in una casella senza nessun simbolo "Abitazione" le Guardie Imperiali, per acquistare i rifornimenti agli Eroi, avrebbero trovato solo un piccolo Villaggio e con esclusivemente i luoghi indicati come "Sempre Presenti".

RIPRENDERE L'AVVENTURA :

A meno che le regole specifiche dell'avventura, che gli Eroi stanno giocando, non dichiarino altro, i giorni di viaggio ed i rischi si applicano soltanto quando si viaggia dal luogo dell'avventura alla zona civilizzata. Quando gli Eroi tornano all'avventura non devono utilizzare la Tabella di Viaggio.

Questo perché l'itinerario che dovranno seguire per raggiungere il luogo stabilito dalla missione è stato progettato in anticipo.

Per esempio l'avventura degli Eroi potrebbe iniziare con loro che sono condotti all'entrata di una caverna distante molti chilometri dai cancelli della città. Il loro primo viaggio scorre liscio e veloce. Gli Eroi discendono nelle nere profondità ed esplorano il sotterraneo, incontrando mostri e trovando tesori. Una volta che la missione è finita e tutti i mostri sono stati uccisi, gli Eroi possono vagare per molti altri giorni prima di trovare l'uscita. Quando infine riescono a riemergere, possono trovarsi sul lato opposto della montagna, in terre completamente sconosciute e inesplorate. Gli Eroi allora devono esplorare per trovare un nuovo luogo abitato e tornare in una grande città per riscuotere la ricompensa; la Tabella degli Eventi rappresenta proprio questo pericoloso viaggio.

LA TABELLA DEGLI EVENTI:

Questa tabella viene esclusivamente utilizzata per i viaggi tra le imprese. L'Evento si genera ogni volta che il gruppo di Eroi si sposta di 7 caselle (ovvero una settimana di viaggio) sulla mappa del Vecchio Mondo e a quel punto vanno lanciati 2d6+1 Dado da Combattimento sulla 'Tabella degli Eventi' (*sta al Master stabilire se utilizzare gli Eventi via Terra o Mare*). È importante notare che gli eventi influenzano l'intero gruppo e non il singolo

Eroe. I giocatori possono decidere di tirare una volta ciascuno i dadi per ogni evento.

Non dovete sommare il risultato ottenuto con il lancio dei due dadi ma il primo dado corrisponde alle decine e il secondo alle unità.

Es.: con un lancio di 4 con il primo dado e 5 con il secondo ottenete 45.

Se esce anche lo Scudo Nero allora gli Eroi non subiscono eventi di viaggio ma avranno una "Richiesta di Aiuto" (*Mini-Quest*)

TEMPO EXTRA PER IL VIAGGIO:

Per ogni settimana di viaggio gli Eroi incontrano mediamente un rischio. Tuttavia, alcuni eventi estendono la durata del viaggio, aggiungendo così la possibilità di tirare il dado per altri rischi. Se vi imbattete in uno di questi eventi, dato che è come una settimana aggiunta al tempo di viaggio, lanciate un altro dado sulla 'Tabella dei Eventi'.

ANIMALI e CARRI PER IL VIAGGIO:

Se un Eroe ha un modo differente di viaggiare, si possono avere tempi differenti per raggiungere la stessa destinazione e quindi il gruppo si potrebbe dividere. Se un Eroe possiede un cavallo e decide di andare al galoppo impiegherà molto meno tempo per raggiungere la stessa destinazione infatti, grazie al diverso 'modificatore', potrebbe non incombere in nessun evento o sicuramente in meno. Solo il guerriero in sella al cavallo, se decide di staccarsi dal gruppo, potrà usufruire del bonus sul movimento e quindi imbattersi in meno eventi.

Viaggiando quindi più velocemente, in sella al cavallo, arriverà prima degli altri Eroi in città e quindi dovrà pagare in più i relativi costi di permanenza (*vedi la sezione degli 'Insediamenti'*) fino all'arrivo dei suoi compagni.

In questo modo uno o più guerrieri possono raggiungere la loro destinazione prima del tempo, mentre il resto viene fermato da un ulteriori eventi.

In questo caso, i due guerrieri che hanno raggiunto la città prima degli altri possono iniziare a girare per la vie per fare acquisti senza aspettare gli altri.

Gli Eroi si ritroveranno poco prima di partire per la missione successiva.

Esempio:

L'Elfo dopo tante avventure e tanto risparmio è riuscito a mettersi da parte un bel gruzzoletto per acquistare un cavallo. Grazie all'animale riesce a percorrere 2 caselle al giorno (quindi il suo tempo di viaggio di dimezza). Il gruppo terminata la missione e decide di raggiungere un Paese distante 8 caselle dal luogo della missione il gruppo percorrendo 8 caselle si imbatte in un evento (che si genera ogni 7 caselle/giorni).

L'Elfo, grazie al suo cavallo e il bonus ottenuto, percorre le 8 caselle in 4 giorni e quindi non si imbatte in nessun evento.

ANIMALI e CARRI PER IL TRASPORTO :

Alcuni animali e il carro sono molto comodi per il trasporto di oggetti utili per le varie missioni e per non far incappare gli Eroi in penalità nel movimento, infatti ogni personaggio può muovere senza subire penalità trasportando solo 4 oggetti nello zaino.

Questi animali non possono affrontare con gli Eroi la missione e rimarranno ad aspettarli, legati ad un albero, all'esterno. Sono molto utili quindi per cambiare equipaggiamento poco prima dell'ingresso nel sotterraneo e tra le missioni senza far andare le Guardie Imperiale a cercare un insediamento nelle vicinanze.

Alla fine di questo libro trovate delle schede da stampare e dare agli Eroi una volta che entrano in possesso del relativo animale o carro per tenere traccia degli oggetti trasportati.

LA CONCLUSIONE DEL VIAGGIO:

Non importa se ancora non siete giunti a destinazione, non appena la descrizione dell'evento annuncia che gli Eroi sono arrivati in un qualche luogo, il loro viaggio è finito. Se, per esempio, gli Eroi stanno viaggiando per raggiungere una Città, e un Evento dichiara che devono arrestarsi in un villaggio che si trova lungo il loro viaggio, sono costretti a farlo, il loro viaggio si conclude per essere ripreso solo il giorno successivo e avendo pagato i costi per la permanenza in un insediamento.

Superati gli innumerevoli pericoli incontrati lungo il cammino, gli Eroi sono finalmente giunti alla loro destinazione e potranno cercare gli oggetti di cui pensano aver bisogno per la missione successiva.

Naturalmente, non vi è nessuna garanzia che le cose che stanno cercando si trovino in quel posto, ma generalmente più grande è l'insediamento più alta è la probabilità di trovare tutto. Le regole complete per l'acquisto degli oggetti

e la vita nei centri abitati sono contenute nella sezione '*Insediamenti*'.



Le Mini-Quest

Lungo i viaggi per il Vecchio Mondo o durante la permanenza negli insediamenti i nostri Eroi potrebbero imbattersi in strani eventi che possono influenzare il loro percorso.

Ogni volta che vengono lanciati i dadi sulla Tabella degli Eventi via Terra (o Mare) e sulla Tabella degli Eventi negli Insediamenti occorre lanciare un ulteriore Dado da Combattimento e, se si ottiene uno Scudo Nero, l'Eroe si imbatte in una Mini-Quest.

Vi sono due tipologie di "Mini-Quest"; quella durante gli "Eventi via Terra o degli Insediamenti" e quelle durante gli "Eventi via Mare".

COME SI GENERA:

- 1) Durante i viaggi chi ottiene il valore più basso con 1d6 è l'incaricato della mini-quest; negli insediamenti invece è l'eroe di turno.
- 2) Lanciate 1d4 per stabilire quanti Eroi possono essere coinvolti.
- 3) Lanciate 1d6 per stabilire il luogo/evento
- 4) Lanciate 1d6 per stabilire la tipologia di mostro che gli Eroi affronteranno e cercate il risultato sotto la colonna del luogo/evento
- 5) Stabilite la quantità di mostri lanciando un dado in base alla tipologia
- 6) Lanciate 1d20 per la ricompensa
- 7) Lanciate 1d20 per la penalità

Se il numero di Eroi è più di uno, chi ha generato l'evento, può decidere anche chi far partecipare alla mini-quest. Chi viene invitato non è obbligato a partecipare e può quindi rifiutare.

Una volta generata "La richiesta di aiuto" gli Eroi, anche in base alla penalità, possono decidere se accettarla o meno. Se decidono che non conviene affrontare la missione, perché reputano che la ricompensa è troppo bassa, allora il Master può decidere come questa scelta influenza il resto del viaggio o la permanenza nell'insediamento in base alle penalità.

MINIQUEST					
Numero di Eroi					
1 2 3 4					
Luogo/Evento					
1	2	3	4	5	6
CIMITERO	CANTINA	CHIESA	BOSCO	CASA	STALLA
Tipologia Mostro					
1 Zombi	1 Pipistrello	1 Pipistrello	1 Goblin	1 Fimir	1 Lupo
2 Scheletro	2 Ratto	2 Scheletro	2 Orco	2 Ratto	2 Ratto
3 Mummia	3 Ragno	3 Mummia	3 Cinghiale	3 Ragno	3 Ragno
4 Lich	4 Cumulo	4 Lich	4 Orco	4 Orco	4 Orco
5 Spettro	5 Striscante	5 Spettro	4 Orsoguto	5 Goblin	5 Goblin
6 Stregone del Caos	5 Goblin	6 Wight	5 Cumulo	6 Zombi	6 Cane del Caos
	6 Snotling		6 Striscante		
			6 Minotauro		
Quantità dei Mostri					
1 mostro se: Minotauro, Orsoguto, Stregone del Caos, Lupo, Lich					
1d3 mostri se: Mummia, Spettro, Wight, Fimir, Ragno, Cumulo					
1d6 mostri se: Pipistrello, Ratto, Goblin, Orco, Scheletro, Zombi, Snotling					
Ricompensa					
Penalità					
Lancia 2D20 sulla tabella "Ricompense/Penalità Mini-Quest"					

MINIQUEST					
Numero di Eroi					
1 2 3 4					
Luogo/Evento					
1	2	3	4	5	6
NOME FANTASMA	NOME PIRATA	BATTELLI ALLA DERIVA	ATTACCO DAL CIELO	MOSTRI PALLI ABISSI	STIVA
Tipologia Mostro					
1 Zombi	1 Pirata	Per ripararsi perdite molto tempo	Corvo	12.3:	12:
2 Scheletro	2 Spadaccino	12.3.4:		12.3:	Ragno
3 Mummia	3 Balestriere	aggiungi 1 settimana di Viaggio	4.5:	4.5.6:	3.4:
4 Lich	4 Esploratore	5.6:	Avvoltoio	Elementale Acqua	Pipistrello
5 Spettro	5 Pirata	aggiungi 2 settimana di Viaggio	6:		5.6:
6 Stregone del Caos	6 Guerriero del Caos		Drago Bianco		Ratto
Quantità dei Mostri					
1 mostro se: Drago Bianco, Guerriero del Caos, Stregone del Caos, Elementale Acqua, Lich					
1d3 mostri se: Mummia, Spettro, Ragno, Tentacoli Kraken, Corvo					
1d6 mostri se: Pipistrello, Ratto, Scheletro, Zombi					
Ricompensa					
Penalità					
Lancia 2D20 sulla tabella "Ricompense/Penalità Mini-Quest"					

QUANDO VIENE GENERATA:

Se la Mini-Quest è stata generata durante gli **Eventi in un Insediamiento**, la penalità è *“La chiusura di un luogo”* ed esempio se gli Eroi non riescono a liberare la *Cantina* dai *Ratti* il Master potrà decidere di far Chiudere la Taverna a causa della disinfestazione.

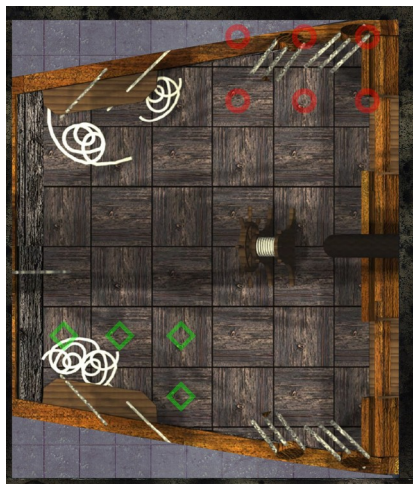
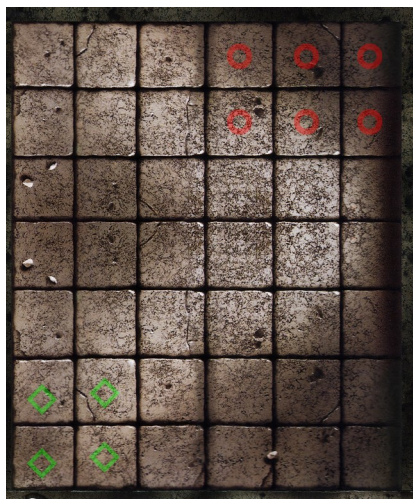
Se invece viene generata durante gli **Eventi di Viaggio (terra o mare)**, la penalità per tutto il gruppo è *“Cattiva Reputazione”*; ad esempio se gli Eroi non riescono a liberare la *Chiesa* dal *Lich* il Master potrà decidere di aumentare i prezzi di un 20% su tutti gli Articoli e sulle spese di mantenimento durante tutta la permanenza nel prossimo insediamento.

COME SI GIOCA LA MINI-QUEST:

- 1) Posizionate gli Eroi coinvolti in una delle quattro caselle contrassegnate con il rombo verde.
- 2) Posizionate i Mostri sulle caselle con il cerchio rosso.
- 3) Il Master può piazzare il mobilio a suo piacimento.
- 4) I primi a muovere sono sempre gli Eroi

Il tabellone di gioco della mini-quest (stanza da 7x6 caselle o la nave) è solo rappresentativo; se siete in possesso di altri tabelloni anche con dimensioni diverse, ma che graficamente rispecchiano in modo migliore il luogo della missione, potete tranquillamente utilizzarli.

Gli eroi, se in fin di vita, possono decidere di ritirarsi in un qualsiasi momento, ma in questo modo perderanno la ricompensa e il Master potrà decidere, in base alla penalità, quale sarà la conseguenza.



Gli Insediamenti

Qualunque siano le loro dimensioni, gli insediamenti nel mondo di HeroQuest sono luoghi abitati, nella quale gli abitanti cercano di portare avanti la loro vita. Per le vie, i venditori ambulanti fermano gli Eroi per vendergli qualche gingillo, mentre i commercianti vi mostrano la qualità dei loro articoli. Per gli stanchi viaggiatori, gli insediamenti, sono come oasi nel deserto, offrono sicuramente un buon pasto e un posto per riposare.

Purtroppo, c'è un altro aspetto degli insediamenti, dietro alla bella facciata di case, ville e chiese, spesso si nascondono ladri, vagabondi e gentaglia che sicuramente non vede di buon grado la presenza dei nostri Eroi.

Nella maggior parte degli insediamenti gli Eroi sono mal considerati e visti con sospetto, spesso anche evitati o completamente ignorati.

I commercianti possono rifiutare di trattare con degli sconosciuti chiudendo le porte del proprio negozio.

Le milizie locali fermano i viaggiatori per interrogarli sul loro passato, da dove provengono e sugli eventi accaduti nei luoghi che hanno visitato. Se le risposte degli Eroi sono considerate sufficienti per fugare tutti i sospetti del Capitano delle Guardie allora bene e nella migliore delle ipotesi potranno ritrovarsi davanti al magistrato locale e, senza tante cerimonie, essere sbattuti fuori dalla città. Nel peggiore dei casi invece, possono essere condannati di stregoneria e bruciati sul rogo.

Oltre a questo tipo di accoglienza i nostri Eroi possono anche incontrare borseggiatori, rapinatori e taglia-gole, pronti a balzare alle loro spalle per derubarli o addirittura ucciderli.

NEGLI INSEDIAMENTI:

La prima cosa da fare, quando gli Eroi arrivano in un Insediamento, è indicare un giocatore per tenere traccia del tempo di permanenza. La lunghezza del soggiorno degli Eroi determina quanto effettivamente si possono fermare e quanti soldi gli costa il soggiorno.

Per ogni giorno trascorso in un insediamento gli Eroi possono fare le seguenti azioni:

1. *Visitare al massimo due Luoghi disponibili a seconda del tipo di Insediamento.*
2. *Generare un Evento nell'Insediamento o una Mini-Quest.*
3. *Pagare le Spese di Mantenimento.*

Gli Eroi possono restare per tutto il tempo che desiderano all'interno di un Insediamiento, purché questo procedimento venga ripetuto per tutti i giorni di permanenza. Fate attenzione però, al termine della seconda settimana, si generano gli Eventi Catastrofici

LUOGHI NEGLI INSEDIAMENTI:

Ogni Eroe può visitare uno specifico Luogo una sola volta per ogni giorno di permanenza in un Insediamiento.

Prima di poter visitare il Luogo, l'Eroe deve cercarlo: a seconda del tipo di Insediamiento ci sono probabilità diverse di trovare un determinato Luogo.

***Esempio:** gli Eroi arrivano in una Città; prima di tutto devono lanciare i dadi per ogni luogo presente. Ad esempio per verificare la presenza dello studio di un Alchimista dovete lanciare 3D6 e ottenere 7 o più.*

Luogo	Visibile da	Villaggio	Paese	Città
Fabbricante di Armature	Tutti	Automatico	Automatico	Automatico
Il Fabbro	Tutti	Automatico	Automatico	Automatico
Bottega dell'Armaiolo	Tutti	Automatico	Automatico	Automatico
Stalla	Tutti	7 o più su 2D6	Automatico	Automatico
Emporio	Tutti	7 o più su 2D6	Automatico	Automatico
Alchimista	Tutti	-	7 o più su 2D6	7 o più su 3D6
Casa da gioco	Tutti	-	7 o più su 2D6	7 o più su 3D6
Tempio	Tutti	-	7 o più su 2D6	7 o più su 3D6
Taverna	Tutti	Automatico	Automatico	Automatico
Infermeria	Tutti	-	7 o più su 3D6	Automatico
Campo di Reclutamento	Tutti	-	7 o più su 2D6	7 o più su 3D6
Università della Magia	<i>Mago, Elfo</i>	-	-	7 o più su 2D6
Fabbricante di Navi	Tutti	-	-	Solo nelle Città costiere
Fabbricante di Armi da Fuoco	Tutti	-	-	Automatico
Palazzo Reale o Palazzo del Conte	Tutti	-	-	Solo nelle Grandi Città

GRANDI CITTA' e LE RICOMPENSE:

Il Palazzo Reale e il Palazzo del Conte sono presenti solo nelle grandi e famose città del Vecchio Mondo e servono per riscuotere ricompense o ricevere nuovi incarichi. Vi sono sette città principali e tra tutte spicca Altdorf la Capitale e sede del Palazzo Reale; le altre sono sorvegliate da Conti nominati dall'Imperatore in persona.

Gli Eroi possono raggiungere una grande città spostandosi sulla mappa del Vecchio Mondo, infatti è possibile visitarle solo durante i viaggi ***tra le Imprese*** che rappresentano proprio il lungo cammino per iniziare la missione principale affidata per poi tornare dall'Imperatore, o colui che vi ha commissionato la missione.

Le grandi città sono:

- Altdorf (la Capitale e sede del Palazzo Reale)
- Nuln (Palazzo del Conte)
- Talabheim (Palazzo del Conte)
- Marienburg (Palazzo del Conte)
- Middenheim (Palazzo del Conte)
- Kislev (Palazzo del Conte)
- Erengard (Palazzo del Conte)

Le notizie sulle missioni prese in carico dagli Eroi sono sempre scambiate tra le Grandi Città in modo che gli Eroi possano riscuotere la loro ricompensa direttamente nella grande città a loro più vicina.

Se un evento di viaggio obbliga gli eroi a fermarsi in un piccolo villaggio, e quindi non avranno la possibilità di raggiungere una Grande Città, l'Imperatore ordinerà ad un gruppo di Scout di rintracciare gli Eroi per consegnargli la ricompensa dovuta e le indicazioni per la nuova missione.

ACQUISTARE OGGETTI:

In alcuni Luoghi è possibile acquistare dell'Equipaggiamento. In questo caso l'Eroe può consultare la tabella degli oggetti in vendita e sceglierne uno o più. Gli Equipaggiamenti non sono acquistabili da tutti i tipi di Eroe: la colonna corrispondente all'Eroe deve essere marcata con una X (ad esempio, l'Armatura di Cuoio è utilizzabile dal **Barbaro**, dal **Nano** e dall'**Elfo**, ma non dal **Mago**). L'oggetto scelto deve essere anche disponibile nel negozio; dopo aver deciso quale merce acquistare, bisogna verificare che sia presente nel magazzino e quindi l'Eroe deve lanciare un numero di dadi (in base al tipo di insediamento) e ottenere un risultato uguale o superiore al numero indicato nella colonna disponibilità (Disp.)

Tiro per la Disponibilità

Villaggio	1D6
Paese	2D6
Città	3D6

NOTA: Dopo aver stabilito che l'oggetto è presente, l'Eroe è obbligato ad acquistare l'Equipaggiamento scelto. Per acquistare un oggetto, l'Eroe deve semplicemente cancellare dal proprio foglio segna-punti la quantità di Monete d'Oro scritta sotto la colonna Monete d'oro (*m.o.*) e segnare l'oggetto appena acquistato.

Se per un qualsiasi motivo l'Eroe non può o non vuole comprare più l'Oggetto, verrà cacciato dal gestore perchè stanco di perdere tempo con una clientela del genere! L'Eroe non potrà quindi visitare di nuovo quel Luogo per il resto della visita nell'Insediamento.

Esempio:

Il Nano si trova in un Paese e si reca in un Emporio. Decide di acquistare una Corda: lancia quindi 2D6 e ottiene un 4. Non gli è quindi possibile comprarla. Decide allora di prendere delle Razioni: lancia 2D6 e ottiene un 9. Le Razioni sono presenti nell'Emporio. Lancia un ulteriore D6 e scopre che ce ne sono ben 4: ora è quindi obbligato ad acquistare almeno una razione ma può decidere anche di prenderne tutte e 4 e spendere quindi 300 monete d'oro, altrimenti verrà cacciato dall'Emporio.

Alcuni Equipaggiamenti possono essere posseduti in più copie (Pozioni, Razioni, Bende, ecc.). Potete appuntare l'esatto quantitativo sul vostro Foglio Segna-Punti. Una volta che la quantità di quell'oggetto viene ad esaurirsi liberate lo spazio.

VENDERE OGGETTI E TESORI:

Un Eroe può vendere Equipaggiamento di cui è in possesso, recandosi nel Luogo nella cui tabella di riferimento è presente l'oggetto in questione. Essendo un oggetto usato, l'Eroe incassa, in monete d'oro, la metà del valore indicato nella colonna 'm.o.' e cancella l'oggetto dal suo Foglio Segna-Punti.

UTILIZZO DELLE PLANCE PER GLI INSEDIAMENTI: (facoltativo)

Gli Eroi possono raggiungere tre diversi insediamenti: Villaggio, Paese, Città; combinando i 4 tabelloni tra loro andrete a creare gli insediamenti.

Tabelloni

4 Città



3 Paese



2 Villaggio



1 Esterno
e
Viaggi



(A) Via Terra

(B) Via Mare

Se raggiungono un Villaggio viaggiando via Terra basterà combinare i tabelloni 1A+2; per una Città raggiunta via Mare 1B+2+3+4, Paese via Terra 1A+1+2+3.

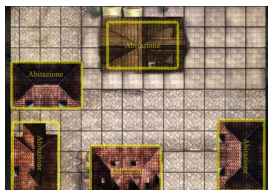
Posizionati i tabelloni per l'insediamento dovete posizionare, scoperte, le varie carte "Luoghi degli Insediamenti" come mostrato in tabella.

Città



- Università della Magia
- Fabbriante di Armi da Fuoco
- Fabbriante di Navi

Paese



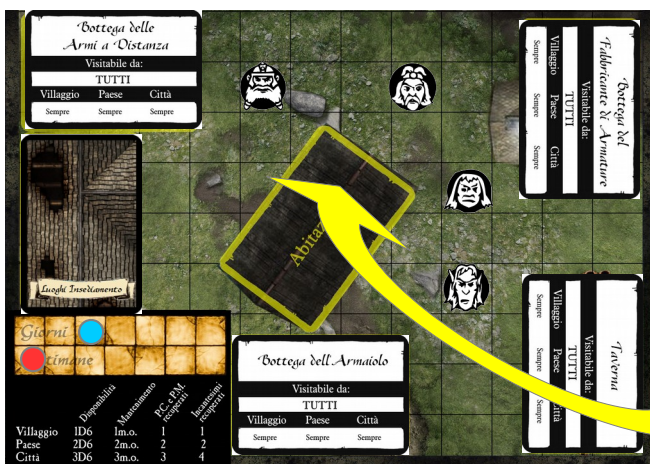
- Alchimista
- Casa da Gioco
- Tempio
- Infermeria
- Campo di reclutamento

Villaggio

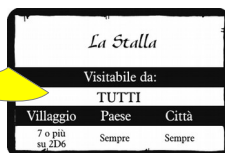


- Fabbriante di Armature
- Il Fabbro
- Bottega dell'Armaiole
- Stalla
- Emporio
- Taverna

Ora, in base al tipo di insediamento, verificate per ogni carta la presenza del luogo e, se non presente, girate la carta del luogo sul dorso che mostra un edificio in rovina.



Gli Eroi raggiungono un piccolo villaggio ai piedi dei Monti Grigi. Erano alla Ricerca di una stalla per acquistare un Mulo ma purtroppo non è presente nell'insediamento. Per avere la stalla in un "Villaggio" devi ottenere 7 o più con 2D6



Bottega del Fabbricante di Armature

Oggetto	B	N	E	M	Disp.	m.o.	Regole Speciali
Armatura di Cuio Rinforzata	x	x	x	x	3	300	+1 dado di difesa (re-roll di 1 DC in difesa per i danni causati da armi da lancio) (non può essere indossata con la Tunica di Cuio e altre armature o corazze)
Tunica di Cuio	x	x	x	x	2	250	+1 dado di difesa (può essere indossata sotto la Cotta di Maglia o la Maglia Elfica)
Pelliccia	x	x	-	-	3	650	+1 dado di difesa (può essere indossato sopra la Tunica di Cuio, la Cotta di Maglia, la Maglia Elfica e l'Armatura di Cuio Rinforzata ma non sopra altre Armature/Corazze) (Riduce il movimento di una casella, il movimento minimo non può scendere sotto le due caselle)
Cotta di Maglia	x	x	x	-	4	500	+1 dado di difesa (può essere indossata anche sotto la Corazza di Piastre, la Corazza a Scaglie, la Corazza Benedetta e l'Armatura Corazzata)
Corazza di Piastre	x	x	-	-	5	850	+2 dadi di difesa (su ogni tiro di dadi riduce il movimento di 3 caselle, movimento minimo 2) (può essere indossato sopra la Tunica di Cuio, la Cotta di Maglia e la Maglia Elfica)
Scudo di legno	x	x	x	-	2	125	+1 dado di difesa (non può essere indossato con armi a due mani) (diventa inutilizzabile dopo un attacco subito di tre o più teschi oppure un incantesimo di fuoco non parato)
Scudo	x	x	x	-	3	150	+1 dado di difesa (non può essere indossato con armi a due mani)
Scudo Riflettente	x	-	x	-	4	400	+1 dado di difesa (non può essere indossato con armi a due mani) (annulla gli effetti degli incantesimi "Immagine Doppia" e "Specchio Magico")
Scudo Appuntito	x	-	x	-	5	240	+1 dado di difesa (non può essere indossato con armi a due mani) (provoca un danno di 1 PC a chi vi attacca se, difendendovi, tirate almeno uno scudo, in questo caso il mostro tira 2 DC per la contro-parata)
Scudo Torre	x	-	-	-	9	400	+2 dadi di difesa (non può essere indossato con armi a due mani) (riduce il movimento di 2 caselle, movimento minimo 2)
Elmo	x	x	-	-	4	150	+1 dado di difesa
Elmo con Corna	x	x	-	-	6	350	+1 dado di difesa (re-roll di 1 DC per il danno causato dalla trappola masso cadente)

Elmo da Battaglia	x	x	-	-	8	450	+2 dadi di difesa (re-roll di 2 DC per il danno causato dalla trappola masso cadente) (indossando questo elmo non potete vedere a una distanza superiore alle 6 caselle nell'esplorare nuovi corridoi)
Bracciali	-	-	x	x	6	225	+1 dado di difesa (non possono essere usati con guanti di ferro, guanti borchiate e con scudi) (possono essere indossati con l'armatura di cuoio rinforzata)
Guanti di Ferro	x	x	x	-	6	250	+1 dado di difesa (non possono essere usati con bracciali e scudi) (si possono essere indossati da soli o sopra qualsiasi armatura)
Armatura Corazzata	x	x	-	-	9	950	+3 dadi in difesa (su ogni tiro di dadi riduce il movimento di 4 caselle, movimento minimo 2) (re-roll di 2 DC per il danno causato dalla trappola masso cadente)
Mantello Protettivo	-	-	x	x	7	350	+1 dado di difesa
Corazza benedetta	x	x	x	-	7	650	Consente di lanciare di base 3 dadi in difesa + 1 contro i Non-Morti
Corazza a Scaglie	x	x	x	-	8	850	+2 dadi di difesa (su ogni tiro di dadi riduce il movimento di 2 caselle, movimento minimo 2) (re-roll di 1 DC per il danno causato dalla trappola masso cadente)
Guanti Borchiate	x	x	x	x	5	300	+1 dado di difesa (non possono essere usati con i Bracciali ma possono essere usati anche con un scudo, ma non se si indossa un'armatura)
Maglia Elfica	x	x	x	x	9	950	+2 dadi di difesa (può essere indossata sotto qualsiasi armatura ma non con la Cotta di maglia)
Mantello Inarrestabile	-	-	x	x	9	500	+2 dadi di difesa

* **Equipaggiamento che non si può sovrapporre (perché dello stesso tipo o protegge la stessa parte del corpo) che non è specificato nelle regole speciali:**

- Armatura di Cuoio Rinforzata/Corazza di Piastre/Corazza a Scaglie/Armatura Corazzata/Corazza Benedetta;
- Cotta di Maglia/Maglia Elfica;
- Bracciali/Guanti di Ferro/Guanti Borchiate

* **Riduzione del movimento, Bonus combinazioni:**

- Pelliccia + Scudo Torre -2 caselle (movimento minimo 2 caselle)
- Corazza di Piastre + Scudo Torre -4 caselle (movimento minimo 2 caselle)
- Armatura Corazzata + Scudo Torre -4 caselle (movimento minimo 2 caselle)
- Corazza a Scaglie + Scudo Torre -3 caselle (movimento minimo 2 caselle)

* **Esempi di combinazioni massimali:**

- Tunica di Cuoio + Cotta di Maglia (o Maglia Elfica) + Armatura Corazzata (o altre Corazze)
- + Scudo (qualsiasi) + Elmo (qualsiasi)

Bottega dell'Armaïolo

Armi a Distanza

Oggetto	B	N	E	M	Disp.	m.o.	Regole Speciali
Fionda	x	x	x	x	3	100	<i>1 dado in attacco</i> (gittata 6 caselle, pietre illimitate)
Cerbottana	x	x	x	x	2	75	<i>1 dado in attacco</i> (gittata 4 caselle) <i>2 dadi in attacco</i> (gittata 8 caselle, non può essere usata contro avversari in una casella adiacente, arma a due mani)
Arco Corto	x	-	x	-	3	250	<i>3 dadi in attacco</i> (gittata 12 caselle, non può essere usata contro avversari in una casella adiacente, arma a due mani)
Arco Lungo	x	-	x	-	4	400	<i>4 dadi in attacco</i> (gittata 14 caselle, consente di attaccare avversari su caselle adiacenti con IDC)
Arco Elfico	-	-	x	-	8	700	<i>3 dadi in attacco</i> (gittata 8 caselle, non può essere usata contro avversari in una casella adiacente, arma a due mani)
Balestra	x	x	x	-	5	350	<i>3 dadi in attacco</i> (Puoi decidere di attaccare un solo bersaglio con 3 dadi o dividere i 3 dadi su mostri diversi, gittata 8 caselle, non può essere usata contro avversari in una casella adiacente, arma a due mani)
Balestra della Vendetta	x	x	x	-	8	500	<i>2 dadi in attacco</i> (gittata 12 caselle, non può essere usata contro avversari in una casella adiacente)
Pistola Balestra	x	x	x	x	7	270	<i>Solo per cerbottana, arco e balestra, se il bersaglio subisce almeno un teschio provoca lo stesso effetto dell'Incantesimo "Sonno"</i>
Punta Soporifera					9	10	<i>Solo per cerbottana, arco e balestra, se il bersaglio subisce almeno un teschio provoca un danno di IPC per ogni turno successivo all'attacco</i>
Punta Velenosa					9	15	<i>Solo per arco e balestra, per stabilire se colpite un bersaglio lanciate solo IDC e se ottenete un Teschio allora lanciate 1D6 per calcolare quanti danni provocate.</i>
Punta Esplosiva					9	20	<i>Stesso effetto Incantesimo "Palla di Fuoco"</i>
Freccia Infuocata					5	20	<i>Freccia standard</i>
Frecce/Quadrelli					3	*	<i>Aculei standard</i>
Aculei					3	*	

* Frecce/Quadrelli (pz/m.o.): 10pz=15m.o. 20pz=20m.o. 50pz=40m.o. 100pz=70m.o.

* Aculei (pz/m.o.): 10pz=5m.o. 20pz=8m.o. 50pz=18m.o. 100pz=35m.o.

Armi da Mischia

Oggetto	B	N	E	M	Disp.	m.o.	Regole Speciali
Pugnale	x	x	x	x	2	30	1 dado in attacco (può essere lanciato, gittata 5 caselle, se lanciato è perso definitivamente)
Spadino	x	x	x	-	3	150	1 dadi in attacco (attacco in diagonale) 2 dadi in attacco (si usa a due mani, attacco in diagonale; diventa inutilizzabile dopo aver subito un attacco di tre o più teschi oppure un incantesimo di fuoco non parato)
Bastone	x	x	x	x	2	100	
Spada	x	x	x	-	4	200	2 dadi in attacco
Spadone	x	x	x	-	4	250	3 dadi in attacco
Spada Lunga	x	-	x	-	6	380	3 dadi in attacco (attacco in diagonale)
Spada Grande	x	-	-	-	7	500	4 dadi in attacco (attacco in diagonale, si usa a due mani)
Spadone a due Mani	x	-	-	-	8	600	4 dadi in attacco (attacco in diagonale, si usa a due mani, se escono 4 teschi innesca un attacco rotativo che colpisce tutti coloro che sono in una casella adiacente con 1DC)
Ascia	x	x	-	-	4	150	2 dadi in attacco (può essere lanciata, gittata 5 caselle, se lanciato è perso se il mosto non muore)
Ascia da Battaglia	x	x	-	-	7	450	4 dadi in attacco (si usa a due mani)
Ascia da Guerra	x	x	-	-	9	850	5 dadi in attacco (attacco in diagonale, si usa a due mani, se escono almeno 3 teschi oltre ai danni fa spostare l'avversario indietro di 2 caselle)
Alabarda	x	-	x	-	8	600	3 dadi in attacco (arma a due mani, attacco in diagonale, potete decidere di scagliare un attacco poderoso da 5DC, al termine del quale, a prescindere dall'esito, dovrete lanciare 1D6, con un 5 o 6 l'arma si frantumerà)
Ascia Nanica	-	x	-	-	7	500	3 dadi in attacco (arma a due mani, potete decidere di scagliare un attacco poderoso da 5DC, al termine del quale, a prescindere dall'esito, dovrete lanciare 1D6, con un 5 o 6 l'arma si frantumerà)
Lancia	x	-	x	-	2	230	2 dadi in attacco (attacco in diagonale, può essere lanciata, gittata 5 caselle, se lanciata è persa se il mostro non muore)
Bastone Rinforzato	x	x	x	x	6	300	3 dadi in attacco (si usa a due mani, attacco in diagonale; diventa inutilizzabile dopo aver subito un attacco di quattro o più teschi oppure un incantesimo di fuoco non parato)
Doppia ascia Orchesca	x	x	-	-	8	600	2+2 dadi in attacco (arma a due mani, può effettuare due attacchi in un turno con 2DC, purché rinunciare al movimento, oppure potete decidere di scagliare un attacco poderoso da 5DC, al termine del quale, a prescindere dall'esito, dovrete lanciare 1D6, con un 5 o 6 l'arma si frantumerà)

Mazzafrusto	x	x	-	-	7	350	3 dadi in attacco (Se ottenete almeno un teschio non parato, potrete lanciare un ulteriore DC, se ottenete un teschio, l'avversario è atterrato e userà 1 dado in meno sia in attacco che in difesa, potrà rialzarsi solo nel suo turno successivo e gli costerà un'azione)
Martello da Battaglia	x	x	-	-	6	500	4 dadi in attacco (Se combattete contro uno scheletro ottiene un dado in più, arma a due mani)
Martello Spacca Crani	x	x	-	-	8	1000	4 dadi in attacco + 1d6 (Se esce 1 l'attacco fallisce miseramente, se esce 6 i teschi ottenuti si raddoppiano, con tutti gli altri risultati non accade nulla, arma a due mani)
Bastone della Collera	-	-	-	x	8	800	3 dadi in attacco + 1d6 (Se esce 1 Perdi 1 Punto-Corpo mentre se ottieni 6 recuperi un incantesimo utilizzato e 1 Punto Corpo; si usa a due mani, attacco in diagonale; diventa inutilizzabile dopo un attacco di quattro o più teschi)

* La Lancia e l'Ascia quando vengono lanciate possono essere recuperate solo se il mostro viene ucciso, verrà posizionato sulla casella che era occupata dal mostro un tassello equipaggiamento e l'arma potrà essere recuperata passandoci sopra senza spendere un'azione.

Fabbro

Per riparare un'arma o un'armatura l'Eroe si dovrà recare in questa bottega e pagare 25 monete d'oro per ogni "Punto-Usura" che vuol far recuperare all'equipaggiamento danneggiato.

Equipaggiamento	Punti-Usura Massimi
Armi	5
Armature	8

Bisognerà quindi tenere conto dell'usura subita da ogni equipaggiamento perchè se il danno raggiunge il valore massimo, l'arma o l'armatura viene distrutta e non potrà più essere riparata. Dovrà quindi essere sostituita da una nuova.

Oggetto	B	N	E	M	Disp.	m.o.	Regole Speciali
Kit Riparazione da Viaggio	x	x	x	x	3	25	Permette di riparare un'arma o armatura; ogni kit fa recuperare 1 Punto-Usura

Stalla

Oggetto	B	N	E	M	Disp.	m.o.	Regole Speciali
Mulo	x	x	x	x	6	500	La velocità di viaggio dell'Eroe non aumenta, le sue Spese di Mantenimento aumentano di 1 Monete d'Oro al giorno. Consente di trasportare fino a 10 oggetti. Al termine di ogni Impresa lanciate 3D6: se il risultato è un triplo 1, il Mulo viene rubato insieme a tutto l'equipaggiamento. Il Mulo mangia 1 razione dopo 1 Quest o Settimana di Viaggio e muore di vecchiaia dopo 20 quest.
Cavallo	x	-	x	x	8	700	La velocità di viaggio dell'Eroe raddoppia e percorre 2 caselle in un giorno, le sue Spese di Mantenimento aumentano di 2 Monete d'Oro al giorno. Consente di trasportare fino a 5 oggetti aggiuntivi. Al termine di ogni Impresa lanciate 3D6: se il risultato è un triplo 1, il Cavallo viene rubato insieme a tutto l'equipaggiamento. Il Cavallo mangia 2 razioni dopo 1 Quest o Settimana di Viaggio e muore di vecchiaia dopo 20 quest.
Cavallo Pesante	x	-	x	-	10	1000	La velocità di viaggio dell'Eroe triplica e percorre in un giorno ciò che prima doveva percorrere in 3 giorni; le Spese di Mantenimento negli insediamenti aumentano di 4 Monete d'Oro al giorno. Consente di trasportare fino a 10 oggetti aggiuntivi. Al termine di ogni Impresa lanciate 3D6: se il risultato è un triplo 1, il Cavallo Pesante viene rubato insieme a tutto l'equipaggiamento. Inoltre, se l'Eroe è coinvolto in un combattimento in un Evento di Viaggio, potrà aggiungere 1 al relativo lancio di dado per determinarne il risultato. Il Cavallo mangia 2 razioni dopo 1 Quest o Settimana di Viaggio e muore di vecchiaia dopo 20 quest.
Carro	x	x	x	x	7	400	Deve essere con un Mulo, un Cavallo o un Cavallo Pesante. Può trasportare fino a 4 Eroi e 10 Oggetti, accorciando il viaggio del gruppo di un giorno ogni 3. Il carro annulla il bonus di velocità del cavallo o cavallo pesante. Usura = 20 Quest. Tirando 2 DC e ottenendo almeno

								uno Scudo Nero si può cambiare l'Evento di viaggio annunciato dal master con il precedente o il successivo (senza poterli visionare). Se un eroe scende a 2 o ad 1 punto vita può chiamarlo (senza spendere azioni) in suo soccorso. Il cane lupo può essere chiamato in soccorso dell'eroe per 4 volte per quest ma una volta per turno). Esso arriverà ed attaccherà un nemico visibile all'eroe con 2 DC. Dopo l'attacco il cane lupo scapperà via ma per l'attacco è necessario che il nemico abbia una casella vuota adiacente dove posizionarlo. Il Cane Lupo mangia 2 razioni dopo 1 Quest o Settimana di Viaggio e muore di vecchiaia dopo 15 quest.
Cane Lupo	x	x	x	x	7	800		Può essere usato fino a 4 volte durante una quest (ma una volta per turno). Esso può compiere due differenti azioni ma non insieme, dovrà scegliere l'eroe quale azione fargli fare: 1) esplorare tutto un corridoio o stanza che dovrà quindi essere svelata dal master (i nemici all'interno si attiveranno solo se Zargon ottiene uno Scudo Nero con 1DC e potranno aprire le porte). 2) attaccare un nemico con 1 DC dal quale però il nemico non potrà difendersi. Il rapace entra in azione solo se chiamato e sparisce subito dopo l'esplorazione o l'attacco. Se attacca non occupa caselle poiché è in volo. Il Rapace mangia 1 razione dopo 1 Quest o Settimana di Viaggio e muore di vecchiaia dopo 10 quest.
Rapace	x	x	x	x	8	600		

Oggetto	B	N	E	M	Disp.	m.o.	Regole Speciali
Razioni di cibo per animali	x	x	x	x	/	10	Consentono di sfamare un animale per 1 Quest o Settimana di Viaggio. Non occorre utilizzarle durante la permanenza negli insediamenti.

Fate molta attenzione alle scorte di razioni di cibo; gli animali non possono rimanere senza cibo e, ad ogni razione non data, equivale una quest in meno di vita. L'aumento delle “Spese di Mantenimento” sono per lasciare l'animale nella stalla durante il soggiorno nell'insediamento. **Eventuali Armigeri seguiranno l'Eroe a cavallo in quanto provvisti di propria cavalcatura e non occuperanno quindi posti sul Carro, così come non lo occuperanno il Cane Lupo e il Rapace.**

Emporio

Oggetto	B	N	E	M	Disp.	m.o.	Regole Speciali
Corda e Rampichino	x	x	x	x	5	200	Consente di rimanere vittima di un crepaccio, pozzo trabocchetto o sabbie mobili solo se si ottiene uno Scudo Nero tirando 1DC. Permette di uscire da un pozzo senza il tiro del dado e senza aiuto. Ogni volta che se ne fa uso, lanciate 1D6: con un risultato di 1 o 2 la Corda si rompe e non potrà più essere usata.
Acqua Benedetta	x	x	x	x	8	200	Potete usarla al posto di un attacco e lanciarla contro un qualsiasi non-morto che subirà un danno di 2 Punti-Corpo, senza la possibilità di difendersi.
Pozione Curativa	x	x	x	x	5	170	Permette di recuperare 4 Punto-Corpo perduti.
Bende	x	x	x	x	7	140	Un Eroe può usare le Bende per recuperare 3 Punti-Corpo persi. In alternativa può usarle su un altro Eroe a lui adiacente ma deve lanciare 1D6: con un 4, 5 o 6, l'Eroe ha successo e il suo compagno recupera 3 PC. E' possibile fare un unico tentativo per turno. Ogni volta che gli Eroi terminano una Campagna/Quest singola, lanciate 1D6 per ogni Benda rimasta: con un 1, 2 o 3, scartate la Benda in questione perchè marcia.
Razioni Curative	x	x	x	x	5	75	Un Eroe può usare le Razioni per recuperare 2 Punti-Corpo persi. In alternativa può usarle su un altro Eroe a lui adiacente. Scartate tutte le Razioni al termine della Campagna/Quest singola perchè piene di muffa e inutilizzabili.
Spuntoni	x	x	x	x	7	100	L'Eroe può tenere chiusa una porta per un turno, deve trovarsi adiacente alla porta, che non potrà essere aperta fino all'inizio del Turno successivo o finché non viene sfondata. Per sfondarla un Mostro/Eroe deve essere adiacente alla porta, lanciare 1D6 e aggiungere i propri Punti-Corpo attuali. Se il risultato è 9 o più la sfonda. Utile nell'Accamparsi.
Birra Nanica	x	x	x	x	5	80	Se un Eroe beve della Birra Nanica, per un Turno ha +1 DC in attacco (+2 se Nano), +1 DC in difesa. Se il Mago beve la Birra Nanica inoltre, non potrà lanciare Incantesimi per 2 Turni.
Torcia	x	x	x	x	1	3	Illumina fino a 8 caselle di distanza o stanze. Dopo accesa dura una quest. Puoi usarla per attaccare con 1DC+1D6 (con 4-5-6 ulteriore danno da fuoco di 1 teschio). Permette di aggiungere +1 al movimento (mov max 12).

Antidoto	x	x	x	x	7	350	<i>Questo denso liquame fa recuperare 2 Punti-Corpo e annulla gli effetti del Veleno</i>
Pozione d Battaglia	x	x	x	x	5	150	<i>Se avete ottenuto un tiro di dadi veramente sfortunato mentre attaccavate, bevete questa pozione rosso sangue e ritirate i dadi.</i>
Borsa degli Attrezzi		x	x	x	4	350	<i>Consente di disinnescare le trappole (il Nano possiede già questa l'abilità)</i>
Pozione di Destrezza	x	x	x	x	5	100	<i>Questo liquido giallastro consente di aggiungere 5 caselle al prossimo movimento, una volta bevuta, o di garantire un successo automatico per il salto di una casella. E' possibile usare solo una Pozione di Destrezza per Turno.</i>
Pozione Forza Glaciale	x	-	-	-	7	300	<i>Questo miscuglio effervescente arancione concede al Personaggio una forza sovrumana per un Round: dopo che il Personaggio ha bevuto questa pozione il suo prossimo attacco causerà il doppio dei danni causati dal lancio dei dadi.</i>
Pozione Pelle di Ghiaccio	x	-	-	-	8	400	<i>Questa bevanda melmosa consente al Personaggio che la beve di tirare 2 Dadi da Combattimento extra quando si difende, fino a che egli avrà Mostri in linea di vista.</i>
Pozione Reintegratrice	x	x	x	x	9	1000	<i>Questo intruglio rinfrescante ripristina tutti i Punti Corpo e i Punti Mente al livello massimo e può curare chi è stato trasformato in Lupo Mannaro.</i>
Pozione del Richiamo	-	-	x	x	7	400	<i>Questa miscela verdastra permette a chi la beve di riguadagnare un Incantesimo precedentemente lanciato durante la missione corrente.</i>
Pozione del Ristoro	x	x	x	x	5	300	<i>Bevendo questo liquido marrone si ripristinerà 1 Punto Corpo ed 1 Punto Mente perduto. E' un ottimo rinfrescante dopo una dura battaglia!</i>
Pozione di Velocità	-	-	x	x	6	500	<i>Questo infuso sciropposo permette di muovere di 12 caselle invece che lanciare i dadi per determinare il Movimento. Inoltre consente al Personaggio che lo beve di effettuare due attacchi per Round. L'effetto termina non appena il Personaggio viene ferito.</i>
Pozione della Visione	-	-	x	x	6	500	<i>Bevendo il contenuto di questa bottiglia trasparente il Personaggio può vedere tutte le Trappole ed i Passaggi Segreti presenti sulla sua linea di vista (anche in presenza di Mostri), dopodiché l'effetto svanisce.</i>
Lanterna	x	x	x	x	4	400	<i>Chi possiede la Lanterna aggiunge +2 Punti Movimento al lancio dei dadi (mov max12), permette di illuminare corridoi e stanze buie e di rivelare passaggi segreti. Non potrà però usare armi a due mani.</i>

Racchette da Neve	x	x	x	x	8	500	<i>Permettono di ignorare le penalità sui terreni ghiacciati</i>
Specchietto	x	x	x	x	9	200	<i>Permette di vedere oltre una svolta di un passaggio: potete spendere un'azione per utilizzarlo quando vi trovate sulla casella precedente alla svolta e tira IDC: con un qualsiasi risultato il Master deve indicare ciò che c'è nel corridoio ma se esce lo Scudo Nero l'Eroe viene scoperto e si piazzano eventuali i mostri.</i>

Oggetti Speciali dell'Emporio

Tenda	x	x	x	x	5	350	<i>Area Esterna Insedimenti: ottieni un Bonus di "-2" al tiro per la prova "trovare un riparo per la notte". Ha 10 Punti-Usura.</i> <i>Settimane/Eventi di Viaggio: fa recuperare 1 PC e PM in più a settimana.</i>
Acciarino	x	x	x	x	4	50	<i>Area Esterna Insedimenti: Grazie al fuoco ottieni un Bonus di "-2" al tiro per la prova "trovare/cuocere cibo".</i> <i>Settimane/Eventi di Viaggio: fa recuperare 1 PC e PM in più ogni 2 settimane.</i> <i>USURA: Va cambiato dopo che lo si è utilizzato 10 volte</i>
Trappola per Selvaggina	x	x	x	x	4	50	<i>Area Esterna Insedimenti: Potete piazzare quante trappole volete. Lanciate 1 dado da combattimento per ogni trappola piazzata; ogni teschio uscito ottieni un bonus di "-1" al tiro per la prova trovare/cuocere cibo o una razione per gli animali. Per ogni Scudo Nero la trappola si inceppa e diventa inutilizzabile, Scudo Bianco non è semplicemente scattata. Tutti i bonus ottenuti, tranne le razioni per animali, vanno persi se non si ha l'Acciarino per accendere un fuoco (o un Incantesimo di Fuoco).</i>
Lanterna da Tenda	x	x	x	x	4	200	<i>Area Esterna Insedimenti: Puoi utilizzare la lanterna da campeggio per evitare un "Evento Notturmo" scacciando l'insidia. Viene consumata una ricarica ad ogni utilizzo. In dotazione con il primo acquisto ci sono n°3 ricariche.</i>
Ricariche per lanterna	x	x	x	x	4	100	<i>Area Esterna Insedimenti: N°3 ricariche per la lanterna da campeggio utili per scacciare le insidie durante le notti passate all'aperto.</i>
Kit per tenda	x	x	x	x	4	100	<i>Area Esterna Insedimenti: Può essere utilizzato solo una volta e permette di riparare le tenda (recupera 4 Punti-Usura)</i>
1D6 Razioni di Cibo	x	x	x	x	1	50	<i>Area Esterna Insedimenti: Grazie al razione di cibo non devi affrontare la prova "trovare/cuocere cibo"</i>

Alchimista

L'Alchimista è in grado di **trasformare qualsiasi oggetto composto, anche parzialmente, di metallo in Oro** (se c'è dubbio sulla possibilità di effettuare con un determinato oggetto la trasformazione, la decisione spetta al Master). L'Eroe elimina l'oggetto e lancia tutti i D6 che vuole, somma i risultati ottenuti e li moltiplica per 20 per scoprire il valore in monete d'oro ottenuto dalla trasmutazione. **Se anche uno solo dei dadi ha dato come risultato un 1, il processo è fallito:** l'oggetto è andato perso e l'Eroe non otterrà nulla. **Che la trasmutazione avvenga o meno, l'Alchimista richiede un pagamento pari alla metà del valore ottenuto dai D6x20.**

Infermeria

In questo luogo gli Eroi possono, se feriti, riposarsi al posto degli ostelli nell'Insediamento e curarsi in fretta e più efficacemente. Gli Eroi con 1 PC e/o 0 PM devono per forza curarsi nell'Infermeria per iniziare a recuperare i loro valori (PC, PM e Incantesimi), a meno che non usino pozioni o Incantesimi per sbloccare la loro situazione. Usando l'infermeria un Eroe non deve pagare le normali spese di mantenimento per il vitto e alloggio perchè si trova già in un luogo dove riposare e curarsi e non dovrà affrontare gli eventi di fine giornata, ma dovrà comunque pagare spese di mantenimento extra dovute ad armigeri, animali, ecc.

<i>Tipo di Insediamento</i>	<i>m.o. al giorno</i>	<i>Punti-Corpo e Mente Recuperati</i>	<i>Incantesimi Recuperati</i>
Paese	40	4	4
Città	80	Tutti	Tutti

Casa da Gioco

A differenza degli altri Luoghi, un Eroe può visitare la Casa da Gioco tutte le volte che vuole durante una singola visita in un Insediamento. L'Eroe deve decidere quanto Oro giocare (fino a un massimo di 200 durante tutta la permanenza nell'Insediamento) e lanciare 1D6:

1 L'Eroe perde Oro pari a (1D6xla sua scommessa). Se non può pagare, dovrà scartare Equipaggiamenti o Tesori del valore necessario per raggiungere la somma dovuta o farsi prestare l'Oro mancante da altri Eroi, altrimenti interverranno le Guardie Imperiali che lo caccerranno dall'Insediamento.

2-3-4 L'Eroe finisce la giornata in pareggio.

5-6 L'Eroe vince (1D6xla sua scommessa) Oro.

Tempio

L'Eroe può donare (50xP.M. di base, non gli attuali) Monete d'oro al Tempio e pregare gli Dei per una Benedizione, lanciando 1D6:

1D6	Abilità	Descrizione
1-2	/	<i>Gli Dei sembrano non ascoltare le vostre preghiere.</i>
3	Attacco Doppio	<i>Una sola volta durante la prossima Quest, l'Eroe può effettuare 2 attacchi nello stesso turno, entrambi da eseguire prima o dopo il movimento.</i>
4	Attacco Poderoso	<i>Per un solo Attacco durante la prossima Quest, l'Eroe ha un +3 Dadi da Combattimento in Attacco.</i>
5	Parata	<i>L'Eroe può ignorare tutti i Teschi usciti da un singolo Attacco a lui inferto durante la prossima Quest.</i>
6	Colpo Sicuro	<i>Per un solo Attacco durante la prossima Quest, l'Eroe causa oltre ai normali dadi da combattimento 1D6 teschi aggiuntivi al risultato dei dadi.</i>

Annotate l'Abilità acquisita sul foglio segna-punti; ogni abilità può essere usata solo una volta e poi deve essere cancellata.

Taverna

Ogni Eroe che passa l'intera giornata nella Taverna deve effettuare un tiro sulla "Tabella Eventi della Taverna". Poiché non tutte le Taverne sono uguali, l'Eroe può scegliere se entrare in una bettola di taglia-gole o in un ritrovo di nobili annoiati lanciando un numero di D6 tra 1 e 4 (maggiore è il numero di dadi, più rinomato è il locale), sommare il loro risultato e consultare la relativa tabella. Più dadi decide di lanciare, più sofisticata è la taverna che visiterà.

Ci sono però due limitazioni:

- in un Villaggio, l'Eroe non può lanciare più di 2 dadi
- il Nano e il Barbaro non possono, in ogni caso, lanciare più di 3 dadi.

A fine giornata la Taverna viene utilizzata dagli Eroi per dormire quindi, **se gli Eroi decidono di non uscire per le strade dell'insediamento per riposarsi, non affrontano gli eventi degli insediamenti ma gli eventi della taverna.** Al contrario se usciranno durante la giornata dalla taverna per andare a visitare i Luoghi degli Insediamenti affronteranno a fine giornata gli eventi degli Insediamenti. **Se la taverna chiude per qualche motivo (es. penalità Mini-Quest) gli eroi saranno costretti a dormire nell'Area esterna affrontando le relative problematiche, per poi rientrare nella giornata successiva nell'insediamento,** senza la Taverna passeranno tutte le notti nell'Area Esterna.

Fabbricante di Navi

Oggetto B N E M Disp. m.o.

Regole Speciali

Canoa
da 1
posto

Utilizzabile
da tutti

4

300

La velocità di navigazione non aumenta, le sue Spese di Mantenimento per l'attracco al porto aumentano di 1 Moneta d'Oro al giorno. Consente di trasportare fino a 3 oggetti aggiuntivi. Prima di lasciare un Insediamento lanciate 2 D6: se il risultato è un doppio 1, la canoa è stata rubata insieme a tutto l'equipaggiamento. 5 Punti-Usura.

Canoa
da 2
posti

Utilizzabile
da tutti

5

500

La velocità di navigazione non aumenta, le sue Spese di Mantenimento per l'attracco al porto aumentano di 1 Moneta d'Oro al giorno. Consente di trasportare fino a 5 oggetti aggiuntivi. Prima di lasciare un Insediamento lanciate 2 D6: se il risultato è un doppio 1, la canoa è stata rubata insieme a tutto l'equipaggiamento. 5 Punti-Usura.

Battello
(4 posti)

Utilizzabile
da tutti

7

1000

La velocità di navigazione aumenta percorrendo in 1 giorno la distanza che avreste dovuto percorrere con 2 giorni e ottenete un bonus di '+/-1' sul tiro della 'Tabella eventi via Mare',dopo che il master ha annunciato l'Evento potrete decidere di cambiare l'Evento con il precedente o il successivo (senza averli visionati). le Spese di Mantenimento per l'attracco al porto ammontano a 5 Monete d'Oro al giorno. Consente di trasportare fino a 10 oggetti aggiuntivi. Prima di lasciare un Insediamento lanciate 3D6: se il risultato è un triplo 1, il Battello è stato rubato insieme a tutto l'equipaggiamento. 10 Punti-Usura.

Galeone
(4 posti)

Per gestire e quindi acquistare la nave l'Eroe deve avere almeno 2 Armigeri a suo seguito.

9

3000

La velocità di navigazione aumenta percorrendo in 1giorno la distanza che avreste dovuto percorrere con 3 giorni e ottenete un bonus di '+/-2' sul tiro della 'Tabella eventi via Mare',dopo che il master ha annunciato l'Evento potrete decidere di cambiare l'Evento con i precedenti1i 2 o i successivi 2 (senza averli visionati).le Spese di Mantenimento ammontano a 15 Monete d'Oro al giorno per l'attracco al porto. Consente di trasportare fino a 15 oggetti aggiuntivi. Prima di lasciare il porto lanciate 2 D6: se il risultato è un doppio 1, avete subito un furto sul galeone pari a 1D6x50 m.o. (se non avete abbastanza oro dovete vendere oggetti per raggiungere la cifra del furto). Inoltre,se l'Eroe è coinvolto in un combattimento in un Evento di Viaggio, potrà aggiungere 1 al relativo lancio di dado per determinarne il risultato. 15 Punti-Usura.

Per gestire e
quindi
Grande Nave da
Battaglia (4 posti)
acquistare la
nave l'Eroe
deve avere
almeno 4
Armigeri a
suo seguito.

11 6000

La velocità di navigazione aumenta percorrendo in 1 giorno la distanza che avreste dovuto percorrere con 4 giorni e ottenete un bonus di '+/-3' sul tiro della 'Tabella eventi via Mare', dopo che il master ha annunciato l'Evento potrete decidere di cambiare l'Evento con i precedenti 1 o i successivi 3 (senza averli visionati). le Spese di Mantenimento ammontano a 25 Monete d'Oro al giorno per l'attracco al porto. Consente di trasportare fino a 20 oggetti aggiuntivi. Prima di lasciare il porto lanciate 2 D6: se il risultato è un doppio 1, avete subito un furto sulla nave pari a 1D6x100 m.o. (se non avete abbastanza oro dovete vendere oggetti per raggiungere la cifra del furto). Inoltre, se l'Eroe è coinvolto in un combattimento in un Evento di Viaggio, potrà aggiungere 2 al relativo lancio di dado per determinarne il risultato. 25 Punti-Usura.

GESTIONE DELLE IMBARCAZIONI:

Quando un Eroe entra in possesso di un'imbarcazione dovrà tenerla sempre attraccata in un porto, anche se inutilizzata. Il costo giornaliero (Spese di Mantenimento) dipende dalla grandezza della nave (ogni quest conta come un giorno trascorso). Il pagamento verrà saldato nel momento in cui l'Eroe torna nell'Insediamento dove l'Imbarcazione è ormeggiata. Se un Eroe non può permettersi di pagare i costi di mantenimento giornaliero per la prima settimana non pagata la nave subirà un danno di 1 Punto-Usura al giorno (se scende a 0 PU l'imbarcazione è inutilizzabile e l'Eroe dovrà acquistarne un'altra) e all'ottavo giorno non pagato l'Imbarcazione sarà sequestrata dalle autorità portuali. Per rientrare in possesso della nave l'Eroe dovrà pagare gli 8 giorni di mantenimento arretrati e metà del costo della nave, che manterrà i PU che aveva al momento del sequestro.

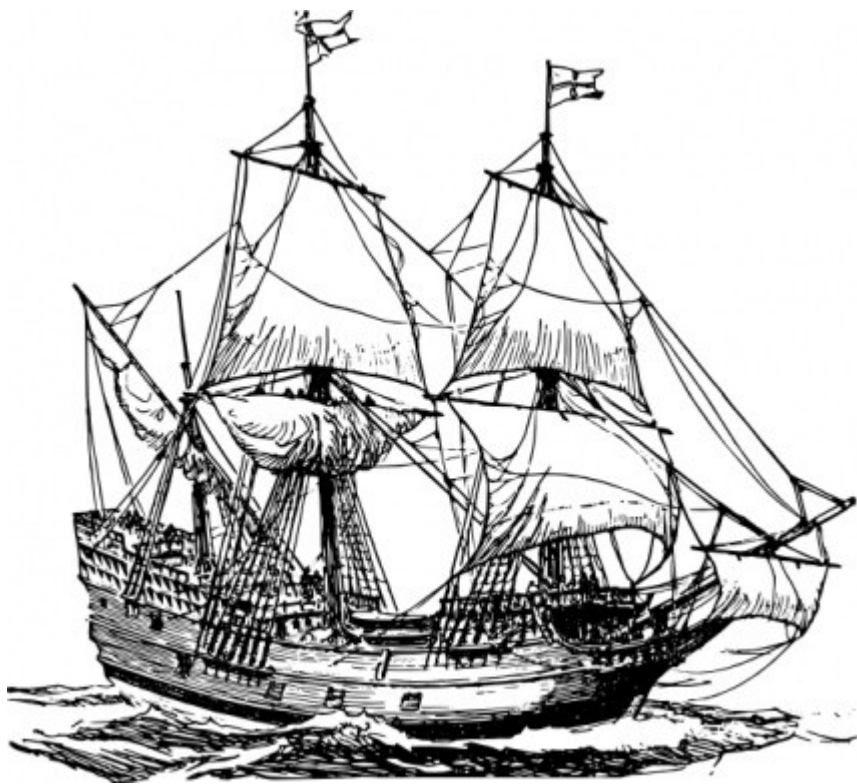
N° di spazi per oggetti aggiuntivi occupati da attrezzature, animali o altro:

- Mulo _____ 2 spazi
- Carro _____ 3 spazi
- Cavallo/Cavallo pesante _____ 2 spazi
- Cane Lupo _____ 1 spazio
- Rapace _____ 0 spazi
- Armigeri extra quota _____ 1 spazio

(Gli Armigeri previsti dalla quota minima per quell'Imbarcazione occupano 0 spazi).

Esempio:

Un Eroe attracca il suo "Battello" in un molo di un Paese e parte per un'impresa. Dopo 1 settimana di viaggio via terra arriva al luogo dell'impresa. L'impresa dura 1 giorno (*se non diversamente specificato ogni Quest equivale ad un giorno*) e raggiunto l'obbiettivo impiega un'altra settimana di viaggio per tornare alla barca. In totale sono trascorsi 15 giorni e quindi dovrà pagare 15x5m.o.=75m.o.



Fabbricante di Armi da Fuoco

Oggetto	B	N	E	M	Disp.	m.o.	Regole Speciali
Esplosivo	x	x	x	x	-	50	4 dadi in attacco (Gittata 4 caselle; colpisce un'area di 2x2 caselle; distrugge l'eventuale mobilio presente in quest'area mentre le miniature colpite possono difendersi normalmente.)
Pistola	-	x	-	-	-	300	3 dadi in attacco (Gittata 8 caselle; salti un turno per ricaricare l'arma dopo aver sparato 3 colpi. Usura: con 2 Scudi Neri in attacco l'arma è inceppata per 1 turno e perdi 1 PU, con 3 Scudi Neri l'arma vi esplode in mano, perdete 1PC se uscirà 1 Teschio tirando 1 DC, e perdi 2 PU). Punti-Usura: 6
Archibugio	-	x	-	-	-	400	4 dadi in attacco (Gittata 10 caselle; salti un turno per ricaricare dopo ogni colpo sparato. E' considerata arma a due mani. Usura: con 2 Scudi Neri perdi 1 PU, con 3 Scudi Neri l'arma è inceppata per 1 turno e perdi 2 PU, con 4 Scudi Neri l'arma vi esplode in mano, perdete 1PC se uscirà 1 Teschio tirando 1 DC, e perdi 3 PU). Punti-Usura: 7
Spingarda Nanica	-	x	-	-	-	700	5 dadi in attacco (Gittata 12 caselle; colpisce un'area di 2x2 caselle; distrugge l'eventuale mobilio presente in quest'area mentre le miniature colpite possono difendersi normalmente. Salti un turno per ricaricare dopo ogni colpo sparato. E' considerata arma a due mani. Usura: con 2 Scudi Neri perdi 1 PU, con 3 Scudi Neri l'arma è inceppata per 1 turno e perdi 2 PU, con 4 Scudi Neri l'arma vi esplode in mano, perdete 1PC se uscirà 1 Teschio tirando 1 DC, e perdi 3 PU). Punti-Usura: 8
Polvere Esplosiva	-	x	-	-	-	50	La polvere esplosiva permette di ricaricare le armi da fuoco. Una dose di polvere è sufficiente per una Quest.

* La Ricarica di Polvere Esplosiva per la quest si consumerà tutta anche sparando un solo colpo se non si sparerà nessun colpo la si potrà tenere per la quest successiva.

* Si salta il turno per ricaricare anche se si decide per il turno successivo di cambiare arma.

Campo di Reclutamento

Questi uomini sono reclutati nelle città e nei paesi di tutta la regione. Questi personaggi seguiranno l'Eroe e combatteranno per lui fino a che riceveranno una paga per il loro servizio. Ci sono quattro tipi di Armigeri; ognuno con delle proprie forze e debolezze, ed ognuno ha il suo prezzo.

Armigero	dadi		punti		caselle	ingaggio	Dsp	Regole Speciali
	A	D	C	M	Mov.	m.o.		
Balestriere	2/2	2	3	2	2d6	150	6	2DA corpo a corpo o 2DA a distanza. Può effettuare attacchi a distanza fino a 8 caselle. Se non si muove prende la mira ed attacca con 1 dado in più a distanza.
Spadaccino	3	2	4	1	2d6	150	5	Una volta a missione può sferrare un attacco poderoso costringendo quindi l'avversario a non potersi difendere.
Esploratore	2	3	2	3	2d6	150	4	Cercare e disattivare trappole (come il Nano)
Alabardiere	2	3	4	1	2d6	150	6	Può effettuare attacchi in diagonale
Scudiero	1	1	1	1	2d6	15	3	al termine di ogni missione guadagna 2 punti (scelti dall'eroe) da suddividere tra attacco, difesa, vita o mente.

Per reclutare gli Armigeri Speciali occorre avere l'Abilità "Potere di Comando". (vedi come ottenere questa abilità nella pagina seguente)

ARMIGERI SPECIALI								
Armigero	dadi		punti		caselle	ingaggio	Disp.	Regole Speciali
	A	D	C	M	Mov.	m.o.		
Fuciliere	1/3	2	3	2	2d6	150	7	1DA corpo a corpo o 3DA a distanza.se ottiene 3 teschi in attacco a distanza infligge 1 danno sicuro non parabile. Può effettuare attacchi a distanza fino a 15 caselle
Arciere	1/3	2	3	1	2d6	150	7	1DA corpo a corpo o 3DA a distanza. Può effettuare attacchi a distanza fino a 12 caselle. Se non si muove prende la mira ed attacca con 1 dado in più a distanza.
Guardia del Corpo	2	4	3	2	2d6	150	8	Se l'eroe che l'ha assoldato subisce danni, la guardia del corpo, può lanciarsi in una casella libera adiacente a quella dell'eroe per subire lui i danni. Per lanciarsi e subire i danni al posto dell'eroe, la guardia del corpo deve trovarsi al massimo a 4 caselle di distanza.
Apprendista Stregone	2	2	2	3	2d6	150	9	è in possesso di 3 incantesimi di primo livello a scelta

ABILITA' "POTERE DI COMANDO"

Questa abilità vi permette di assoldare gli "Armigeri Speciali". Per ottenerla occorre pagare **600 monete d'oro** e addestrarsi per una settimana in un insediamento con il "Campo di Reclutamento". Durante l'addestramento l'Eroe vivrà all'interno del campo, quindi non dovrà pagare nessuna spesa di mantenimento ma non potrà visitare nessun luogo per fare acquisti o altro e non prenderà parte agli eventi degli insediamenti.

Una volta terminato l'addestramento lanciate 1D4 per verificate quanti (il tipo di Armigero Speciale può cambiare di volta in volta) Armigeri Speciali potranno far parte della vostra truppa e che quindi riuscite a comandare contemporaneamente.

Una volta acquisita l'Abilità potrete migliorarvi visitando di nuovo il Campo di Reclutamento e pagando **250 monete d'oro** per aggiungere direttamente un Armigero Speciale in più. Dopo aver scelto che tipo di Armigero Speciale volete ingaggiare dovrete sempre tirare per verificarne la disponibilità, se non è disponibile potrete provare a cambiare tipo.

Il numero massimo di Armigeri assoldabili nella vostra truppa rimane 4.

ASSOLDARE GLI ARMIGERI:

Ogni Eroe può assoldare un massimo di **quattro** Armigeri e possono essere di un qualunque tipo tra quelli a disposizione.

Per assoldare un Armigero un Eroe deve pagare il prezzo iniziale d'ingaggio che compare in corrispondenza della colonna 'm.o.'. D'ora in avanti, l'Armigero seguirà e combatterà, a fianco del vostro Eroe, fino a che non verrà ucciso oppure fino a che non riceverà più la **ricompensa di 10 monete d'oro che gli spetta al termine di ogni impresa**. Se non viene pagato per i suoi servizi, l'Armigero lascerà l'Eroe; per farlo tornare con se l'Eroe dovrà visitare il Campo di Reclutamento e pagare nuovamente il prezzo di ingaggio. Oltre alla ricompensa per ogni missione l'Eroe dovrà pagare anche le spese di mantenimento extra di ogni armigero per il vitto e l'alloggio in un insediamento in base alla seguente tabella:

<i>Insediamento</i>	<i>Spese di Mantenimento Armigeri</i>	
	<i>Normali</i>	<i>Speciali</i>
Villaggio	0 m.o.	1 m.o.
Paese	1 m.o.	2 m.o.
Città	2 m.o.	4 m.o.

Ad esempio, Thorgrin il Nano decide di visitare il 'Campo di Reclutamento' per ingaggiare tre Armigeri che lo aiutino nell'impresa successiva; sta cercando un balestriere, un alabardiere e un esploratore; essendo in una città lancia 3D6 per ogni Armigero per valutare l'effettiva disponibilità; fortunatamente riesce a reclutare i tre armigeri richiesti spendendo $150+150+150=450$ monete d'oro.

Essendo l'ultimo giorno di permanenza nell'insediamento non è costretto a pagare altre $2+2+2=6$ monete d'oro per il loro costo di mantenimento. Partecipano alla missione e sopravvivono tutti quindi al termine della stessa, prima di viaggiare alla ricerca di un insediamento o di iniziarne una nuova, l'Eroe **deve pagare**, se non vuole ritrovarsi nuovamente solo, $10+10+10=30$ monete d'oro per i loro servigi.

GLI ARMIGERI NEL GIOCO:

Una volta che un Eroe ha soldato 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 un eroe, utilizzando il movimento ed il valore di combattimento riportato nella tabella precedente.
- In caso di difesa, l'Armigero terrà conto solo degli scudi bianchi
- L'Armigero può aprire e chiudere porte e saltare trabocchetti
- Gli Armigeri non possono cercare tesori, non possono usare alcun tipo di equipaggiamento ma possono subire effetti di pozioni, pergamene o incantesimi lancialegli dagli Eroi, e solo gli Esploratori possono cercare trappole e tentare di disattivarle.
- Nessuna somma pagata in monete d'oro ad un Armigero potrà essere recuperata per alcun motivo dopo la sua morte
- Gli Armigeri non subiscono gli eventi di viaggio e degli insediamenti



Università della Magia

All'interno dell'Università della Magia gli Eroi possono visitare solo una di queste stanze al giorno.

IL CONCILIO (solo il Mago):

Il Mago può richiedere di essere ricevuto dal Concilio dei Maghi per discutere delle sue scoperte e dei dubbi, il Concilio si esprimerà e in termini di gioco questo corrisponderà a delle abilità speciali che il Mago potrà usare nel corso della prossima Avventura. Per essere ricevuto dal Concilio, il Mago deve pagare 300 monete d'oro. Se dopo aver richiesto un'udienza l'Eroe si accorge che non potrà pagarla, verrà cacciato dalla Sede e non potrà fare altro per il resto della giornata. Una volta pagata la cifra richiesta, il Mago deve lanciare 1D6 per sapere quante volte il Concilio si esprimerà.

<i>Risultato 1d6</i>	<i>Il Concilio</i>
1,2	1
3, 4, 5	2
6	3

Per ogni volta che il Concilio si esprime, lanciate 2D6 sulla seguente tabella:

<i>Risultato</i>	<i>Abilità ottenuta</i>
2,3	Nulla. Il Concilio non si esprime sull'operato del Mago
4	Consiglio del Mentore. Una sola volta durante la prossima Avventura, il Mago può parare automaticamente, senza lanciare dadi, un attacco.
5	Destrezza. Una sola volta durante la prossima Impresa, un solo Attacco portato dal Mago infligge automaticamente 2 Punti-Corpo.
6	Parola di Guarigione. Per una sola volta durante la prossima Impresa, in qualsiasi momento il Mago può curare se stesso o un altro Eroe di 1D6+2 Punti-Corpo.
7	Spirito della Lama. Il Mago deve scegliere subito una delle sue armi da taglio. Una sola volta durante la prossima Impresa, un solo Attacco portato con quell'arma infligge 1D6 Teschi in più rispetto al normale risultato dei dadi da combattimento.

- 8 **Consiglio della Forza.** Per una sola volta durante la prossima Impresa, il Mago ottiene un bonus di 2 dadi da combattimento in Attacco per due turni.
- 9 **Pelle di Roccia.** Per una sola volta durante la prossima Impresa, il Mago ottiene un bonus di 2 dadi da combattimento in Difesa per due turni.
- 10 **Passo Felpato.** Una sola volta per Impresa, il Mago ha un +2 al suo valore di Movimento e passa automaticamente anche su caselle occupate da mostri fino alla fine del Turno.
- 11 **Conforto.** Il Mago ottiene, solo per la prossima impresa, un bonus al suo valore di Punti-Corpo iniziali. Lanciate 1D6:
- | | |
|---------|---------------|
| 1,2,3,4 | 1 Punto-Corpo |
| 5 | 2 Punti-Corpo |
| 6 | 3 Punti-Corpo |
- 12 **Previsione.** La prossima volta che il Mago, a causa di un attacco, scenderà a 0 Punti-Corpo, il colpo che avrebbe causato la morte verrà ignorato.

NOTA: Annotate l'abilità ottenuta sul foglio segna-punti e se alla fine della prossima Impresa una o più di queste abilità non sono state usate, sono da considerarsi perse.

EMPORIO del CONCILIO:

Nell'Università della Magia, il Mago e l'Elfo possono acquistare alcuni oggetti veramente speciali se lanciando 1D6 ottengono un risultato pari o superiore al valore indicato per la disponibilità.

Oggetto	E	M	Disp.	m.o.	Regole Speciali
Bastone del Mago	-	x	3	1000	3 dadi in attacco, +1 dado in difesa, incantesimo (si usa a due mani, attacco in diagonale; diventa inutilizzabile dopo un attacco di quattro o più teschi oppure un incantesimo di fuoco non parato) Vedi note speciali
Libro Incantesimi Lv. 2	x	x	3	1500	Permette di studiare e comprendere gli incantesimi di secondo livello
Libro Incantesimi Lv. 3	x	x	4	2000	Permette di studiare e comprendere gli incantesimi di terzo livello
Libro degli Elementi	-	x	5	2500	Permette, se si conosce un gruppo di incantesimi (Aria, Terra, Acqua o Fuoco) di evocare il relativo Elementale. Vedi note speciali

Bastone del Mago:

Un Mago può possedere un solo Bastone del Mago: questo permette di attaccare con 3 dadi da combattimento (anche in diagonale), ottenere un +1 in Difesa e ad inizio Impresa può essere caricato con un incantesimo tra quelli a vostra conoscenza. Al momento dell'acquisto scegliete un incantesimo da memorizzare gratuitamente nel bastone (tale Incantesimo verrà tolto dalla lista degli incantesimi mettendo la relativa spunta e verrà aggiunto nello spazio relativo al bastone), lanciate 1D6 e osservate la tabella seguente:

1 Un frastuono vi fa perdere la concentrazione! Oltre a non memorizzare l'incantesimo scelto nel bastone non potrete utilizzarlo nell'impresa successiva.

da 2 a 4 L'incantesimo viene memorizzato nel bastone e può essere utilizzato per 2 volte al posto di un normale attacco.

5 e 6 L'incantesimo viene memorizzato nel bastone e può essere utilizzato per 3 volte al posto di un normale attacco.

Se non riuscite a memorizzare l'incantesimo potrete riprovarci **prima dell'impresa successiva** recandovi alla **Fonte della Magia** e seguendosempre questa tabella.

NOTA: Gli effetti e i benefici derivanti dal Bastone del Mago sono applicabili solo se questo è impugnato. Tenete nota nel vostro Foglio Segna-Punti dell'incantesimo memorizzato e di quante volte potrete utilizzarlo per lanciare incantesimi.

Se avete esaurito il potere magico del bastone e volete ricaricarlo dovete recarvi alla 'Fonte della Magia' altrimenti potete decidere di cambiare l'incantesimo attualmente memorizzato utilizzato nuovamente la tabella qui sopra, con i dovuti rischi di perdere un incantesimo per la prossima impresa.

Libro degli Elementi:

Un Mago che possiede il Libro degli Elementi espande le sue conoscenze magiche e riesce a manipolare e controllare gli elementi base (Terra, Acqua, Fuoco e Aria). **Se in possesso di questo libro e ha conoscenza di tutti gli incantesimi di un Elemento** può evocare il relativo Elementale che sarà al suo comando per un certo numero di turni.

Evocare un elementale costa come 2 azioni quindi un intero turno; il mago deve:

1. dichiarare che vuole evocare l'Elementale
2. scartare/cancellare tutti gli incantesimi di 2° e 3° livello relativi all'elemento
3. lanciare 1d4+2 per determinare per quanti turni l'elemento rimane in gioco
4. posizionare la miniatura o il tassello in una casella adiacente al Mago
5. il turno del Mago finisce qui perchè non può compiere altre azioni

Esempio:

Il mago Tarsil grazie alle sue innumerevoli imprese è riuscito ad acquistare i due “Libri di Incantesimi” (II° e III° livello) e grazie a ciò ha completato tutti gli incantesimi di Acqua (7 Incantesimi). Ora si trova in una Città e visitando l'Università della Magia riesce anche ad acquistare il “Libro degli Elementi” che, in combinazione con un gruppo completo di incantesimi, permette di evocare il relativo Elementale.

Quindi, nella sua prossima missione, potrà evocare il suo elementale scartando in un sol colpo gli incantesimi d'Acqua di 2° e 3° livello e lanciando 1d4+2 per determinare per quanti turni rimarrà in gioco.

FONTE DELLA MAGIA:

Durante la visita all'Università della Magia, il Mago può ricaricare gli incantesimi del suo Bastone del Mago.

<i>Costo</i>	<i>Incantesimi Ricaricati</i>
150	1 Incantesimo
300	2 Incantesimi
450	3 Incantesimi

Si noti che il Bastone del Mago può contenere un massimo di 3 incantesimi (ogni incantesimo ricaricato in più si considera perso).

TRACCE DEL SAPERE:

Il Mago e l'Elfo, se lo desiderano, possono cercare di cambiare gli Incantesimi che conoscono con altri. Devono entrare in uno stato di trance autoindotta e lanciare 1D6:

<i>1D6</i>	<i>Mago</i>	<i>Elfo</i>
1, 2, 3	Il Mago non riesce nel suo intento e dovrà affrontare la prossima Impresa con gli stessi Incantesimi.	L'Elfo non riesce nel suo intento e dovrà affrontare la prossima Impresa con gli stessi Incantesimi.
4, 5	Il Mago può cambiare tre Incantesimi a sua scelta.	L'Elfo può cambiare un Incantesimo a sua scelta.
6	Il Mago può cambiare tutti i suoi Incantesimi a sua scelta.	L'Elfo può cambiare tutti i suoi Incantesimi a sua scelta.

Se il Mago o l'Elfo riescono a cambiare uno o più Incantesimi, devono prima scegliere il nuovo incantesimo da imparare, dalla lista riportata di seguito, e poi lanciare 1D6 per ogni Incantesimo che tentano di cambiare:

<i>1D6</i>	<i>Mago o Elfo</i>
1	Non riesce a imparare un nuovo Incantesimo e inizierà la prossima Impresa con un incantesimo in meno.
2, 3, 4, 5	Può cambiare l'incantesimo
6	Può cambiare l'incantesimo e solo per la prossima impresa il nuovo incantesimo può essere lanciato 2 volte

LISTA DEGLI INCANTESIMI

Il Mago e l'Elfo non possono usufruire degli stessi Incantesimi, il possesso di un Incantesimo da parte di uno ne esclude il possesso da parte dell'altro. Inoltre L'Elfo può scegliere Incantesimi di un solo Elemento mentre il Mago può attingere da tre Elementi, inoltre Mago ed Elfo non possono scegliere lo stesso Elemento, possono invece scegliere Incantesimi liberamente dagli altri gruppi ma mai lo stesso Incantesimo.

La Vita negli Insediamenti

Gli Eroi possono decidere di vivere la vita dell'insediamento visitando i luoghi presenti o solo sfruttare la locanda locale per riposare e recuperare le energie. Nel primo caso, dopo la visita di un luogo l'Eroe deve tirare per gli "Eventi nell'Insediamento" mentre nel secondo caso, essendo rimasti nelle camere della taverna locale e scesi solo per un breve pasto, lanciano solamente i dadi sugli "Eventi della Taverna". Comunque il primo giorno, quando gli Eroi arrivano in un Insediamento, **devono sempre** lanciare per gli Eventi negli Insediamenti.

EVENTI NEGLI INSEDIAMENTI:

Alla fine di ogni giornata all'interno di un Insediamento, ogni Eroe che ha visitato un luogo, esclusa la Taverna, deve tirare individualmente 2D6+1 Dado da Combattimento sulla 'Tabella degli Eventi negli Insediamenti'. Se esce lo Scudo Nero non vanno considerati gli eventi negli insediamenti ma si gioca la "Mini-Quest". Se la Mini-Quest coinvolge più di un Eroe si considera che anche questi ultimi abbiano affrontato il loro evento nell'insediamento e quindi, per questo giorno, non devono tirare i dadi.

Tenete presente che durante la stessa permanenza in un Insediamento, lo stesso Evento non può ripetersi per due volte (con l'eccezione del risultato 'Giornata Tranquilla'). Nel caso di un risultato già uscito, i dadi vanno rilanciati. Inoltre, alla fine di ogni seconda settimana di permanenza nell'Insediamento, tutto il gruppo deve fare un unico tiro sulla 'Tabella degli Eventi Catastrofici'.

SPESE DI MANTENIMENTO:

Al termine della giornata, dopo aver tirato sulla Tabella degli Eventi nell'Insediamento o generato un Evento della Taverna ma prima di recuperare Punti-Corpo, Mente e Incantesimi, ogni Eroe deve pagare una certa quantità d'Oro per le spese di vitto, alloggio, ed extra. L'ammontare di queste "Spese di Mantenimento" dipende dal tipo di Insediamento in cui si trova l'Eroe:

Villaggio: 1 Monete d'Oro al giorno.

Paese: 2 Monete d'Oro al giorno.

Città: 3 Monete d'Oro al giorno.

Se un Eroe non è in grado di pagare le sue Spese di Mantenimento, dovrà lasciare immediatamente l'Insediamento e dovrà sopravvivere all'esterno. (Vedi la sezione relativa alla vita fuori degli insediamenti)

Se per una qualsiasi ragione uno o più Eroi si ritrovano all'esterno dell'Insediamento, dovranno attendere che i propri compagni finiscano i propri affari per poi riunirsi a loro. Trascorrere giorni in un insediamento permette anche di recuperare Punti Corpo, Mente e Incantesimi persi durante una missione; la seguente tabella mostra quanto si recupera:

Valori recuperati in un giorno

<i>Tipo di Insediamento</i>	<i>Punti Corpo e Mente</i>	<i>Punti Incantesimo</i>
Villaggio	1	1
Paese	2	2
Città	3	4

ESEMPIO DI VITA VISSUTA:

Efrem il Mago ha raggiunto il Paese di Hamlet e decide di impiegare la sua prima giornata di permanenza nell'Insediamento alla ricerca di una buona spada. Dopo aver ottenuto indicazioni da un mendicante, si dirige verso la bottega di Reinart l'Armaiolo (*gli Armaioli sono presenti in tutti i tipi di Insediamento e non necessitano di alcun tiro per poter essere trovati*). Il Mago trovata la bottega verifica la disponibilità dell'arma; essendo in un 'Paese' il tiro per la disponibilità si effettua con 2D6, il risultato è 8 e quindi ha trovato la sua Spada (*essendo il valore di disponibilità della spada pari a 4*) e dopo aver sborsato il dovuto se ne va.

Avendo concluso la sua attività giornaliera lancia 2d6+1 Dado da combattimento per sapere cosa accade. Ottiene un 39 e un Teschio quindi non si genera la "Mini-Quest" e si consulta la tabella degli Eventi negli Insediamenti: Duello. Forse per via della baldanza infusagli dalla sua nuova spada fiammante, Efrem si è messo a discutere con un Nobile di passaggio su chi dovesse cedere il passo all'ingresso della locanda e questi ha sguainato la sua arma per dimostrare il proprio lignaggio. Probabilmente il Mago è uno spadaccino migliore di quanto si pensi, o forse il Nobile non è poi questo grande esperto di scherma, ma entrambi, dopo un combattimento di una buona mezz'ora, si scoprono senza fiato e stanchi, senza più alcuna voglia di duellare. Decisi a proclamare il pareggio per salvare l'onore, i due arroganti contendenti si salutano e se ne vanno ognuno per la propria strada.

Entrato quindi nella locanda dove pernotta, l'Eroe paga 2 monete d'oro per una stanza e si sbriga ad andare a dormire per concludere questa giornata. Il riposo di una notte in un 'Paese' gli fa inoltre recuperare 2 Punti-Corpo, 2 Punti-Mente e 2 Incantesimi persi nell'impresa precedente.

Vita all'Esterno degli Insediamenti

Durante la permanenza in un insediamento vi è la possibilità di essere cacciati; questo spiacevole inconveniente può essere causato da un evento nell'insediamento o dall'impossibilità di pagare le spese di mantenimento.

In base a come si è giunti (via terra o via mare) l'area esterna può essere "l'area verde circostante" o il "porto" (quest'ultima opzione è valida solo per gli insediamenti lungo le coste). La vita all'esterno non è facile come si può pensare e le insidie sono sempre dietro l'angolo. Ogni Eroe che passa una notte all'esterno deve superare, **per ogni giorno**, 3 prove.

Nell'Emporio vi sono alcuni oggetti speciali che facilitano la sopravvivenza in queste aree.

(l'utilizzo delle plance è facoltativo)

"Bottega delle Armi a Distanza"

Visitabile da:

TUTTI

Villaggio	Paese	Città
Sempre	Sempre	Sempre

"Bottega dell'Armatoio"

Visitabile da:

TUTTI

Villaggio	Paese	Città
Sempre	Sempre	Sempre

"Bottega del T fabbro e del -Armature"

Visitabile da:

TUTTI

Villaggio	Paese	Città
Sempre	Sempre	Sempre

GIORNI

Giorno 1

Giorno 2

Giorno 3

Giorno 4

Giorno 5

Giorno 6

Giorno 7

Giorno 8

Giorno 9

Giorno 10

Giorno 11

Giorno 12

Giorno 13

Giorno 14

Giorno 15

Giorno 16

Giorno 17

Giorno 18

Giorno 19

Giorno 20

Giorno 21

Giorno 22

Giorno 23

Giorno 24

Giorno 25

Giorno 26

Giorno 27

Giorno 28

Giorno 29

Giorno 30

Giorno 31

Giorno 32

Giorno 33

Giorno 34

Giorno 35

Giorno 36

Giorno 37

Giorno 38

Giorno 39

Giorno 40

Giorno 41

Giorno 42

Giorno 43

Giorno 44

Giorno 45

Giorno 46

Giorno 47

Giorno 48

Giorno 49

Giorno 50

Giorno 51

Giorno 52

Giorno 53

Giorno 54

Giorno 55

Giorno 56

Giorno 57

Giorno 58

Giorno 59

Giorno 60

Giorno 61

Giorno 62

Giorno 63

Giorno 64

Giorno 65

Giorno 66

Giorno 67

Giorno 68

Giorno 69

Giorno 70

Giorno 71

Giorno 72

Giorno 73

Giorno 74

Giorno 75

Giorno 76

Giorno 77

Giorno 78

Giorno 79

Giorno 80

Giorno 81

Giorno 82

Giorno 83

Giorno 84

Giorno 85

Giorno 86

Giorno 87

Giorno 88

Giorno 89

Giorno 90

Giorno 91

Giorno 92

Giorno 93

Giorno 94

Giorno 95

Giorno 96

Giorno 97

Giorno 98

Giorno 99

Giorno 100

Dopo 3 giorni passati nell'insediamento il Nano si vede cacciare dal villaggio a causa di uno scambio di persona.

Il resto del gruppo continua la permanenza quindi il Nano si ritrova ad affrontare la vita all'esterno nell'attesa dei compagni.

Passando le notti all'aperto recupererà solo 1 Punto-Corpo e 1 Punto-Mente ogni 2 giorni e dovrà affrontare delle prove di sopravvivenza. Avendo acquistato in precedenza una tenda ottiene un bonus di -2 per superare la prova "Trovare un riparo per la notte" e grazie a 3 trappole può ottenere anche un bonus per la prova "Trovare/Cuocere Cibo"

REGOLE AREA ESTERNA:

Esterno / / 1 1
dell'insediamento (ogni 2 giorni)

REGOLE AREA ESTERNA AGLI INSEDIAMENTI
Se un eroe viene cacciato o decide di rimanere all'esterno di un insediamento dovrà affrontare 3 prove per ogni notte.

Prova

Dado

Condizione di successo

Penalità

Trovare un Riparo per la Notte

1D10

deve ottenere un valore Minore o Uguale ai propri Punti-Mente

Perde 1 Punto Mente

Trovare/Cuocere Cibo

1D10

deve ottenere un valore Minore o Uguale ai propri Punti-Corpo

Perde 1 Punto Corpo

Spiacevoli Incontri Notturni

1 Dado da Combattimento

non deve ottenere un Teschio

Perde 1D10 sulla Tabella Eventi Notturni

Tabella "EVENTI NOTTURNI"

1. Degli eroi rimasti vi regolerete una notte tranquilla

2. Un nemico di nome casuale vi sta tagliare di soprano. Tempo tutti dei Bardi si stanno accucciando. Lasciate 1 Dado da Combattimento
Teschio Perde 1 Punto Corpo e 1 Punto Mente
Scudo Nero: Uccidete i due bardi e vi i loro abiti trovate Shao.
Scudo Bianco: Rimanete e respingete i bardi

3. Un Orco, entrato dalla vostra tenda, vi attacca! Lasciate 1 Dado da Combattimento
Teschio Perde 1 Punto Corpo e se uccidete, danneggia di 1 Punto Umana la vostra tenda
Scudo Nero: Uccidete l'Orco e riuscite a ricavarne un bel po' cibo.
Se il nemico che avete ucciso la prova "Trovare/Cuocere"
Scudo Bianco: Riuscite a ricavarne forte ma, se uccidete, danneggia di 1 Punto Umana la vostra tenda

4. Un'improvvisa tempesta vi costringe a ripararvi! Lasciate 1 Dado da Combattimento, se esce un Teschio subite un danno di 1 Punto Corpo e i punti che non sono stati di riparo sono una metà che subirà, al vostro posto, un danno di 1 Punto Umana

5. Il rumore delle cicale costringe perfettamente con il sonno potete una notte tranquilla

6. Un Lupo si cova di cibo vi attacca. Lasciate 1 Dado da Combattimento
Teschio Perde 1 Punto Corpo
Scudo Nero: Se uccidete danneggia di 1 Punto Umana la vostra tenda
Scudo Bianco: Salvate la vostra

7. Un Ragno Gigante vi attacca. Lasciate 1 Dado da Combattimento
Teschio Perde 1 Punto Corpo
Scudo Nero: Salvate la vostra
Scudo Bianco: Salvate la vostra

8. A Fucoli improvvisamente delle fiamme circondano il vostro accampamento. Lasciate 1 Dado da Combattimento e se state utilizzando una tenda subite un danno di 1 Punto Umana
Teschio: Rimanete e respingete l'incendio
Scudo Nero: Perde 1 Punto Corpo
Scudo Bianco: Dovete fuggire dal fuoco scartare a caso una Pozione perché esposta.

9. Una sorta prima di incubi non vi fa chiudere occhio. Nella prossima impresa avrete una penalità di 2 al mantenimento e un 1 in Attacco se affrontate (Lancia 1d6) 12 Noe Mori, 14 PoltVorte 1d6, Poni del Caro

10. Avete posteggiato il vostro accampamento su un sodo di formiche rossi! Lasciate 1 Dado da Combattimento, se esce un Teschio subite un danno di 1 Punto Corpo

Settimane/Eventi di Viaggio

1 2 3 4 5 6 7

Durante le settimane di viaggio ogni Ero e recupera normalmente IPC, IPM e l'Incantesimo ogni 3 Settimane/Eventi

Tabella per l'Area Esterna

Disponibilità	Spese di Mantenimento	PC e PM recuperati	Incantesimi recuperati
/	/	1	1
(ogni giorno)			

Se un eroe viene cacciato o decide di rimanere all'esterno di un insediamento dovrà affrontare 3 prove per ogni notte.

Prova	Dado	Condizione di successo	Penalità
Trovare un Riparo per la Notte	1D10	deve ottenere un valore Minore o Uguale ai propri Punti-Mente	Perde 1 Punto Mente
Trovare/Cuocere Cibo	1D10	deve ottenere un valore Minore o Uguale ai propri Punti-Corpo	Perde 1 Punto Corpo
Spiacevoli Incontri Notturni	1 Dado da Combattimento	non deve ottenere un Teschio	Tira 1D10 sulla Tabella Eventi Notturni Area Esterna

V3.2

Pag. 58

REGOLE AREA DEL PORTO:

Porto / / 1 1
dell'Inciampio (ogni giorno se la nave è vostra altrimenti ogni 2)

REGOLE DEL PORTO

Se un eroe viene cacciato o decide di rimanere nel porto di un inciampio, deve obbligatoriamente dormire in una nave e affrontare 3 prove per ogni notte.

Prova	Dado	Condizione di successo	Penalità
Dormire Sottocoperta ID10 (se non si ha una nave propria)	ID10	deve ottenere un valore Minore o Uguale ai propri Punti-Mente	Perde 1 Punto Mente
Pescare/Cuocere Cibo ID10	ID10	deve ottenere un valore Minore o Uguale ai propri Punti-Corpo	Perde 1 Punto Corpo
Spiacevoli Incontri Notturni	1 Dado da Combattimento	non deve ottenere un Teschio	Tira ID10 sulla Tabella Eventi Notturni

Tabella "EVENTI NOTTURNI"

1. Ogni notte rimani nel porto e scegli un evento da questa lista.

2. Un eroe di pari o di grado inferiore al tuo, Troppo tardi due banditi vi stanno attaccando. Lanciare 1 Dado da Combattimento.
Tedesco: Perde 1 Punto Corpo e 1 Mente.
Scudo Nero: Lanciare 1 Dado da Combattimento e 1 Dado da Incantesimi.
Scudo Bianco: Rimanere a riposare i banditi.

3. Un Ratto: Gigante d'acqua che si è impigliato nella nave e vi attacca. Lanciare 1 Dado da Combattimento.
Tedesco: Tempo perso, il tempo del porto si è perduto. 1 Punto Corpo.
Scudo Nero: Lanciare 1 Dado da Combattimento.
Scudo Bianco: Rimanere a riposare il gigante e non perdere un oggetto del vostro stato.

4. Un'improvvisa tempesta si abbatte sulla nave. Lanciare 1 Dado da Combattimento, se esce un Teschio subire un danno di 1 a 1 Punto Mente per non aver dormito tutta la notte.

5. Il capitano della nave che ti protegge nel porto decide di partire con il suo nave, portati solo sotto tempesta.

6. Un eroe di pari o di grado inferiore al tuo, Lanciare 1 Dado da Combattimento.
Tedesco: Il tempo è perduto, non fate più nulla, la nave è in pericolo.
Scudo Nero: Dalla gatta berta viene calata una nave, perdersi 1 PC e 1 Mente, se non si riesce a salvarla.
Scudo Bianco: Rimanere a riposare i banditi.

7. Una nave priva di gente nel vostro stato parte. Lanciare 1 Dado da Combattimento.
Scudo Nero: 1 Punto viene sottratto dalla nave e la nave è in pericolo, se esce un Teschio, la nave è in pericolo.
Scudo Bianco: 1 Punto viene sottratto dalla nave e la nave è in pericolo, se esce un Teschio, la nave è in pericolo.

8. A Pazzo! Improvvisamente delle fiamme escono dalla nave. Lanciare 1 Dado da Combattimento.
Tedesco: Rimanere a riposare i banditi e la nave è in pericolo, se esce un Teschio, la nave è in pericolo.
Scudo Nero: Perdersi 1 Punto Corpo e 1 Mente.
Scudo Bianco: Danno l'incendio ma non si riesce a spegnere, perdersi 1 PC e 1 Mente.

9. Una nave piena di gente non vi fa chiudere occhio. Nella prossima notte, se non si riesce a dormire, si perde 1 PC e 1 Mente.
Scudo Nero: 1 Punto viene sottratto dalla nave e la nave è in pericolo, se esce un Teschio, la nave è in pericolo.
Scudo Bianco: Rimanere a riposare i banditi.

10. Probabilmente l'incendio non è mai finito in mare e la corrente notturna vi fa andare alla deriva, si perde 1 PC e 1 Mente.
Scudo Nero: 1 Punto viene sottratto dalla nave e la nave è in pericolo, se esce un Teschio, la nave è in pericolo.
Scudo Bianco: Rimanere a riposare i banditi.



Tabella per l'Area del Porto

Disponibilità	Spese di Mantenimento	PC e PM recuperati	Incantesimi recuperati
---------------	-----------------------	--------------------	------------------------

/

/

1

1

(ogni giorno se la nave è vostra altrimenti ogni 2)

Se un eroe viene cacciato o decide di rimanere nel porto dovrà affrontare 3 prove per ogni notte.

Prova	Dado	Condizione di successo	Penalità
Dormire Sottocoperta (solo se non si ha una nave propria)	ID10	deve ottenere un valore Minore o Uguale ai propri Punti-Mente	Perde 1 Punto Mente
Pescare/Cuocere Cibo	ID10	deve ottenere un valore Minore o Uguale ai propri Punti-Corpo	Perde 1 Punto Corpo
Spiacevoli Incontri Notturni	1 Dado da Combattimento	non deve ottenere un Teschio	Tira 1D10 sulla Tabella Eventi Notturni Porto

Le Tabbelle

Nelle pagine a seguire sono riportate tutte le tabella necessarie per il gioco.

EVENTI VIA TERRA

11: MASSACRO

Gli Eroi, lungo un sentiero nella foresta, incrociano una carovana in fiamme. Tirate 1D6 per ogni Eroe. L'Eroe che ottiene il valore più alto riconosce nei viaggiatori morenti un qualche segno di parentela e sulla carovana pensa di aver visto un mostro!. Lanciate 1D6:

1 – Goblin	4 – Scheletro
2 – Orco	5 – Guerriero del Caos
3 – Fimir	6 – Zombi

Solo per la prossima quest l'Eroe vendicherà i parenti che sono stati massacrati da questo tipo di mostro. Annotate l'abilità "Vendetta" sul suo foglio segna-punti seguita dal "tipo di mostro". Ogni volta che uccide uno di questi mostri, guadagna 3 monete d'oro.

12: FUOCO

Durante la notte scoppia un incendio nell'accampamento. L'intensità delle fiamme è tale da trasformare l'oro degli Eroi in grumi di metallo fuso. Lanciate 1D6 per ogni Eroe e consultate la seguente tabella:

1 L'oro del vostro Eroe si è fuso completamente. Ora vale soltanto la metà del suo effettivo valore. Dividete il vostro oro per due.

2 - 5 Fortunatamente, l'oro del vostro Eroe non è stato intaccato dalle fiamme, il valore del vostro oro rimane invariato!

6 L'oro del vostro Eroe è salvo! In più, mentre scavate nella terra annerita dai carboni per trovare le vostre monete, trovate una gemma del valore di 1D6x20 monete d'oro.

13: TEMPIO

Gli Eroi vedono in lontananza un piccolo tempio. Se volete, il vostro Eroe può dedicare del tempo alla preghiera dei propri dei. Dopo la preghiera il vostro Eroe offrirà 20 monete d'oro; lanciate 1D6 e seguite la seguente tabella:

1 - 3 Gli dei in questo momento non vi stanno ascoltando ed ignorano le vostre preghiere.

4 - 6 Il vostro Eroe recupera 2 Punti Corpo.

Ogni Eroe può lanciare il dado solo una volta.

14: TERREMOTO

La terra si apre davanti ai vostri Eroi, formando un crepaccio invalicabile per molte miglia di lunghezza. Gli Eroi hanno due possibilità:

a) Se scegliete di aggirare il crepaccio allungate il vostro viaggio aggiungendo un Evento Extra

b) Se avete una corda potete usarla per attraversare il crepaccio. Purtroppo però i cavalli, i carri o altri mezzi che portate con voi dovranno essere abbandonati sull'altra sponda perdendo tutti gli oggetti da loro trasportati. Appena raggiunto l'altro lato dovete scartare la corda.

15: UNO SCONOSCIUTO

Gli Eroi incrociano uno strano individuo. Dopo essersi presentato, dice che anche lui sta andando nella vostra direzione, e che conosce una scorciatoia. Pagherà ogni Eroe 40m.o. se lo lasciate unire al gruppo. Dopo tutto, spiega, con voi si sente al sicuro. Gli Eroi *devono* lasciarlo unire. Lanciate 1D6 e seguite la tabella:

1 - 3 Lo sconosciuto perde l'orientamento ed il gruppo presto si perde! Lanciate 1D3 per capire di quante settimane/eventi rallentate. Lo sconosciuto scappa improvvisamente.

4,5 La scorciatoia non risulta essere più rapida. Terminato il viaggio lo sconosciuto vi paga con 40m.o. e continua per la sua strada.

- 6 Lo sconosciuto aveva ragione, la scorciatoia vi ha fatto risparmiare molto tempo, raggiungete immediatamente la destinazione senza dover affrontare altri eventi.
Lo sconosciuto vi paga con 40m.o. e continua per la sua strada.

16: VENDITORE AMBULANTE

Gli Eroi vengono attratti da uno strano venditore ambulante – osservando i suoi abiti brillanti e colorati vi accorgete che trasporta un certo numero di cestini di vimini in cui tiene molti oggetti. Gli Eroi possono comprare i seguenti articoli:

- Pozione di Guarigione** – 50m.o. - Recupera 2 Punti-Ferita. *Singolo uso*
- Pozione della Fortuna** – 50m.o. - Un Eroe che usa questa pozione può ritirare tutti i dadi (movimento o combattimento). *Singolo uso*
- Polsini di bronzo** – 30m.o. - Un Eroe che porta questi polsini può ignorare, quando attaccato, un Teschio durante un singolo combattimento. *Singolo uso*
- Ciondolo** – 20m.o. - Potete provare a dare questo ciondolo a chiunque dovesse chiedervi dell'oro. Tirate 1D6. Se esce 1, 2 o 3 rifiutano il ciondolo ed insistono per essere pagati in monete d'oro. Se esce 4, 5 o 6 accettano il ciondolo anziché il vostro oro. Il ciondolo non può essere utilizzato per pagare la merce negli insediamenti. *Singolo uso*

Di ogni oggetto, ogni Eroe, ne può acquistare solo uno, ad eccezione dei ciondoli, di cui se ne possono comprare fino a sei. Una volta che gli Eroi hanno fatto i loro acquisti, il venditore sparisce nel bosco. Ora lanciate 1D6 per ogni oggetto che il vostro Eroe ha comprato. Se il risultato è un 1, quell'articolo è falso ed è inutile. Il Eroe è stato ingannato e deve scartare immediatamente l'articolo.

21: CICLONE

Gli Eroi sono colpiti da un improvviso ciclone. La ferocia della tempesta li spinge sull'orlo di un precipizio. Tirate 1D6 per ogni Eroe e osservate il numero più basso lanciato su questa tabella per determinare cosa è accaduto al Eroe con quel numero. Se due o più guerrieri hanno lo stesso numero, tirare nuovamente i dadi fino a determinare la vittima colpita dal ciclone.

- 1 Il ciclone getta il vostro Eroe nel precipizio causandogli delle ferite alle gambe. Ora deve essere trasportato dagli altri Eroi, aggiungendo un evento supplementare al vostro viaggio. Non appena il gruppo giunge a destinazione, l'Eroe deve pagare 100m.o. per guarire. Se non può permetterselo, il guaritore prende tutto ciò che può essere riveduto come armature, scudi, spade in possesso dell'Eroe per un totale di 100m.o.
- 2 L'unica speranza per rimanere aggrappato sulla sponda è di gettare tutto l'oro nel crepaccio. Il vostro Eroe perde 4D6x10m.o. (o tutto ciò che ha per arrivare alla cifra)
- 3 - 6 Il vostro Eroe riesce ad aggrapparsi ad un albero, ma inevitabilmente un'arma che portava va persa. Scartate un'arma del vostro Eroe.

22: SETTIMANA TRANQUILLA

23: PESTE

Gli Eroi arrivano in un piccolo villaggio alle prese con la peste. Tutte le strade, per il momento, sono bloccate e gli Eroi sono costretti a fermarsi per 3 giorni. Usate le normali regole per determinare cosa accade nel 'Villaggio' (vedi la sezione degli "Insediamenti"), ma ogni volta che lanciate il dado sulla 'Tabella degli eventi negli insediamenti' per il vostro Eroe dovete anche lanciare un dado aggiuntivo e osservare la seguente tabella:

- 1 Il vostro Eroe contrae la peste. Deve essere applicata una penalità di -1 ai Dadi da Combattimento in attacco nella prossima Impresa.
- 2, 3 Il vostro Eroe contrae la peste. Deve essere applicata una penalità di -1 al Movimento nella prossima Impresa.
- 4, 5, 6 Il vostro Eroe, per ora, non viene contagiato dalla peste!

Il vostro viaggio termina in questo piccolo villaggio.

24: SETTIMANA TRANQUILLA

25: PRIGIONIERI

Mentre gli Eroi raggiungono la sommità di una collina, sentono uno strano rumore avvicinarsi. Nascondendosi in fretta vedono una truppa di scuri mercenari che sta trascinando un uomo apparentemente ricco.

Gli Eroi possono combattere i mercenari e liberare il prigioniero, o lasciarli passare. Se gli Eroi attaccano i mercenari, lanciate 1D6 e osservate la tabella:

1 - 2 I mercenari allontanano gli Eroi, prendendo anche il loro oro. Ogni Eroe perde 1D6x10m.o. e 1 Punto-Corpo.

3 - 4 Gli Eroi uccidono i mercenari dopo una lunga lotta, ma non abbastanza rapidamente per evitare la morte del prigioniero. Trovano comunque, nei corpi dei mercenari, 1D6x10monete d'oro da dividere per ciascuno.

5 - 6 Gli Eroi hanno la meglio sui mercenari e liberano il prigioniero. Non può viaggiare molto veloce e se gli Eroi decidono di accompagnarlo dovranno aggiungere una settimana extra al loro tempo di viaggio. Arrivati a destinazione, il gruppo, riceverà 100m.o. come ricompensa.

(senza usare i dadi potete far combattere gli Eroi contro i mercenari, che saranno un numero pari al risultato di 1D3, direttamente sulla plancia di gioco usando le caratteristiche degli Spadaccini che trovate nel bestiario, dopo 3 turni di combattimento il prigioniero viene ucciso)

26: OSPITI

Gli Eroi durante il viaggio arrivano in un piccolo villaggio mentre è in corso la festa locale e sono invitati a rimanere come ospiti. Mangiano e bevono fino a scoppiare e passano una serata molto divertente. Al risveglio, la mattina seguente, ritengono che sia giusto offrire qualcosa per l'ospitalità che gli abitanti gli hanno offerto. Lanciate 1D6 per ogni Eroe. L'Eroe che ottiene il numero più basso offrirà agli abitanti 1D6x20m.o. Se due o i più guerrieri ottengono lo stesso risultato, devono tirare di nuovo fino a lasciare solo un giocatore!

31: LA CAVERNA DELLA STREGA

Nelle profondità di un tenebroso sentiero, gli Eroi trovano l'entrata di una strana caverna. All'interno di essa abita un'anziana signora, storta e rugosa che sostiene di essere una strega. Ogni Eroe se vuole può pagare 1D6x10m.o. per prendere una singola pozione (il lancio stabilisce l'importo necessario per acquistare una singola pozione) e se lo fa deve berla immediatamente.

Lanciate 1D6 e osservate la tabella:

- 1 Il vostro Eroe sviene, urlando dal dolore mentre il fuoco brucia dentro lui. Quando si risveglia si sente molto debole. Deve essere applicata una penalità di -1 ai dadi da combattimento in Difesa per tutta la durata dell'avventura successiva.
- 2 - 4 La pozione scalda il cuore del vostro Eroe. Ottiene un bonus di +1 ai Punti Ferita che potrà essere aggiunto sul foglio di registrazione e durerà per tutta la vostra prossima missione.
- 5 - 6 Un potente calore attraversa il vostro Eroe il quale sente l'energia scorrere attraverso i suoi muscoli. Deve essere applicato un bonus di +1 ai dadi da combattimento in Attacco per tutta la durata dell'avventura seguente.

32: CARESTIA

Lungo il cammino gli Eroi attraversano le maledette terre invase dalla carestia e dalla siccità. Dimostrandosi veri eroi, ognuno dona ai poveri contadini una parte del proprio oro. Lanciate 1D6 per ogni Eroe e seguite la tabella:

- 1 Il vostro Eroe dona un proprio oggetto ai contadini.
- 2 - 3 Il vostro Eroe dona 100m.o.
- 4 - 5 Il vostro Eroe dona 1D6x10m.o. ai poveretti.

- 6 Toccato dalla vostre bontà e preoccupazione, il capo del villaggio vi mostra una spada, che donerà al vostro Eroe in cambio di 1D6x50m.o. La magica lamina di questa lucente spada, ogni volta che viene usata, causa normalmente un danno di 2 dadi da combattimento +1 dado extra se combatti contro gli Scheletri. Tuttavia, la spada non può essere mai più venduta, se un personaggio tenterà di venderla, la spada scomparirà misteriosamente e tornerà di nuovo al villaggio. Purtroppo la spada è solo una e se più di un giocatore tira un 6, dovrà tirare nuovamente i dadi e chi ottiene il numero più alto entra in possesso della spada.

33: SETTIMANA TRANQUILLA

34: STRADA SBAGLIATA

Vi accorgete troppo tardi che la strada che state percorrendo è sbagliata perché segnata male sulla mappa. Dovete aggiungere un evento extra di viaggio.

35: LO STAGNO DEI SOGNI

Gli Eroi sono costretti ad attraversare un profondo stagno di acqua gelida in cima ad una montagna. La superficie è come uno specchio, con le immagini riflesse che vanno alla deriva attraverso la superficie tranquilla e ghiacciata. Mentre gli Eroi guardano nelle fredde acque vedono il loro riflesso mutato in degli Eroi che lottano per le loro vite contro dei mostri spaventosi. Lanciate 1D6 per ogni Eroe e seguite la tabella:

- | | |
|-------|---|
| 1 - 3 | Anche se riesce a vedere queste riflessioni, il vostro Eroe non riesce a dargli nessun significato. |
| 4 - 6 | L'Eroe si rende conto che sta osservando il suo futuro! In qualunque momento, durante l'impresa seguente, può ignorare tutte le ferite subite da un mostro. L'Eroe riconosce l'attacco prima che venga colpito grazie alla visione nello stagno. Annotate questa abilità sul vostro foglio segna-punti come "Schivare". <i>(Può essere usato solo per un attacco)</i> |

36: FULMINE

Come gli Eroi si accampano in cima ad una collina, un vento, portatore di tempeste, si alza sulle loro tende. Il cielo si oscura, il vento si alza e il rumore di tuoni rimbomba nell'aria. All'improvviso un fulmine solca l'oscurità del cielo e colpisce un Eroe. Lanciate 1D6 per ogni Eroe. Chi ottiene il numero più basso è colpito dal fulmine; perde 1 Punto-Corpo e, un equipaggiamento che indossa, viene fuso o bruciato (uno scudo, un elmo o una spada per esempio). La scarica elettrica fa bruciare anche i vestiti che indossa – arriverà alla destinazione con i panni completamente stracciati e carbonizzati e dovrà quindi comprare nuovi abiti e nuovi stivali per un valore di 150m.o.

41: PERSI!!

Dopo alcuni giorni di viaggio, gli Eroi si rendono conto di essersi persi. Stanno per perdere ogni speranza quando, in lontananza, notano del fumo sporcare il limpido cielo. Qualche ora dopo, gli Eroi scoprono la fonte del fumo - un piccolo villaggio non segnato sulla mappa. Gli abitanti vi dicono che la città più vicina si trova a molti giorni di distanza (dovreste risolvere

altri 3 eventi). Gli Eroi possono decidere di continuare per la loro strada, o concludere il loro viaggio ora e accontentarsi di ciò che possono comperare in questo piccolo 'Villaggio'.

42: ALLUVIONE

Il tempo, in questo periodo, è stato molto brutto e la terra, per molti chilometri intorno a voi, è stata sommersa dalle acque, generando un lago invalicabile. gli Eroi sono costretti a pagare, 20m.o. ciascuno, ad un traghettatore che li porti sull'altra sponda e continuare il loro viaggio.

43: RICHIESTA DI AIUTO

Gli Eroi stanno attraversando un piccolo villaggio colpito da una forte tempesta. Gli abitanti stanno provando a ricostruire le loro abitazioni e l'aiuto degli Eroi sarebbe molto apprezzato. Gli Eroi non possono rifiutare le loro richieste e rimangono ad aiutarli per una settimana (*perdete una settimana di viaggio e dovete lanciare nuovamente i dadi sulla tabella*).

44: SETTIMANA TRANQUILLA

45: CHE STRADA PRENDERE?

La strada di fronte agli Eroi si biforca. Purtroppo questa biforcazione non è segnata sulla mappa e quindi non siete in grado di stabilire dove portino questi due sentieri. Lanciate 1D6 e guardate la tabella che segue:

1 - 3 Gli Eroi scelgono la strada giusta e possono continuare il loro viaggio.

4 - 6 La strada scelta vi porta ad un piccolo villaggio. Potete decidere di fermarvi o continuare il vostro viaggio aggiungendo un evento extra. (*Se continuate avete perso una settimana di viaggio e dovete lanciare nuovamente i dadi sulla tabella*)

46: IMBOSCATA!!

Gli Eroi stano attraversando un foresta con una strana e tetra nebbia, quando all'improvviso vengono assaliti da un gruppo di Goblin della Foresta e Ragni Giganti. Saltano fuori dall'oscurità, e minacciano di rubare tutto il vostro oro in modo da liberarvi dal peso delle monete. Lanciate 1D6 per ogni Eroe e seguite la tabella:

- 1 Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 1 Punto-Corpo e 200m.o.
- 2 Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 1 Punto-Corpo e 150m.o.
- 3 Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 1 Punto-Corpo e 100m.o.
- 4 È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Goblin e trova 1D6x10m.o.
- 5 È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Goblin e trova 1D6x20m.o.
- 6 È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Goblin e trova 1D6x30m.o.

(senza usare i dadi potete far combattere gli Eroi contro i Goblin e Ragni Giganti, che saranno un numero pari a 1D3 Goblin + 1D3 Ragni Giganti, direttamente sulla plancia di gioco usando le caratteristiche che trovate nel bestiario, in caso di sconfitta vedi punto 1, in caso di vittoria il punto 6, in caso di ritirata degli Eroi il punto 3)

51: SETTIMANA TRANQUILLA

52: BUFERA DI NEVE

Una bufera di neve ricopre di bianco la vallata. Colti impreparati gli Eroi sono intrappolati in una piccola vallata dove, a causa della neve, la visibilità è molto scarsa e il movimento è diventato impossibile. Gli Eroi abbandonano tutte le speranze di raggiungere la destinazione e prendono momentaneamente rifugio in un piccolo villaggio, terminando il loro viaggio. *(Possono comprare equipaggiamento con le normali regole per i Villaggi.)*

53: DOPPIO PASSO INDIETRO

Dopo molti giorni di viaggio attraverso un fitto sottobosco, dove il sole si riesce a vedere a malapena, gli Eroi riemergono in una scura radura. Di fronte a loro, su di una parete rocciosa, c'è l'entrata di una caverna. Dopo qualche minuto di osservazione, si accorgono che quella caverna è del sotterraneo da dove erano usciti! Gli Eroi non si sono accorti di aver girato in tondo e si ritrovano al punto di partenza, se vogliono devono iniziare nuovamente il viaggio.

54: FRANA

Mentre gli Eroi stanno attraversando delle strane rovine sentono cadere sul sentiero sotto di loro delle piccole pietre. Pochi secondi dopo il loro passaggio un enorme blocco di roccia e detriti si stacca dalla parete rocciosa bloccando completamente la strada sottostante. Sebbene loro possano completare il loro viaggio senza perdere tempo, devono occuparsi dei lavori per ripulire il sentiero, questo costerà agli Eroi 1D6x10m.o. ciascuno.

55: LA CAROVANA

Una carovana sta facendo una sosta proprio lungo la strada che stanno percorrendo gli Eroi. Il capogruppo vede gli Eroi e gli offre un passaggio fino alla loro destinazione pagando 50m.o. ciascuno. Se accettano potranno risparmiarsi 2 giorni di viaggio (*avanzare quindi di 2 caselle*) per raggiungere la loro destinazione.

56: SETTIMANA TRANQUILLA

61: LA MILIZIA

Gli Eroi vedono del fumo provenire da alcuni alberi, e dopo pochi minuti raggiungono la sommità di una collina da dove possono scorgere un piccolo insediamento. Come li avvistano, un gruppo di uomini armati a cavallo si avvicina. Sono le milizie della città, uomini molto accorti e forti. Inizialmente sembrano essere contrari alla permanenza degli Eroi nel loro insediamento, ma poi dicono che con 30m.o. ciascuno potrebbero dare il permesso di entrare. Se gli Eroi rifiutano di pagare devono allontanarsi dal villaggio e continuare il loro viaggio.

62: BRIGANTI

Come gli Eroi raggiungono la periferia di un piccolo insediamento, sono bloccati da un gruppo di briganti in cerca di soldi. Il loro gruppo è più numeroso del vostro, ma le vostre armature e armi sono di qualità migliore. Gli Eroi hanno due possibilità: pagare i briganti o combatterli. Se gli Eroi decidono di pagare i briganti, ogni Eroe deve pagare 1D6x20m.o.

Se decidono di affrontarli, lanciate 1D6 per ogni Eroe e sommate i valori ottenuti. Questi sono il totale dei briganti che gli Eroi stanno affrontando. Lanciate nuovamente i dadi e sommate di nuovo. Questo è il totale dei briganti che vengono uccisi. Se dei briganti sopravvivono riusciranno a saccheggiare gli Eroi rubando ad ognuno 1D6x50m.o. e a fuggire nell'ombra. (*senza usare i dadi potete far combattere gli Eroi contro i briganti, che*

saranno un numero pari al risultato di 1D6, direttamente sulla plancia di gioco usando le caratteristiche dei Pirati che trovate nel bestiario)

63: IL VIAGGIO DEL MENESTRELLO

Un menestrello si unisce al vostro gruppo per il resto del viaggio. Quando arriverete alle porte dell'insediamento scelto il menestrello inizia a cantare e a suonare, convincendovi che egli guadagnerà i soldi per farvi entrare gratis. Tirate 1D6 e seguite la tabella che segue:

1 Il suonare del menestrello non funziona, e gli Eroi sono cacciati dall'insediamento. Sono costretti a passare almeno una notte nell'*Area Esterna* dell'Insediamento per poi decidere se cercare un nuovo insediamento o riprendere l'avventura.

2 - 5 Il cantare del menestrello non impressiona particolarmente, ma con poco tempo riuscite a racimolare quel che basta per passare una notte gratis nell'insediamento.

6 Le canzoni del menestrello sono veramente belle e oltre ad una notte gratis nell'insediamento riuscite ad ottenere anche 1D6x10m.o. a testa.

64: CADUTA

Tirate 1D6 per ogni Eroe. Chi ottiene il numero più basso inciampa su di un tronco e si rompe una caviglia (perde 1 Punto-Corpo). Molto imbarazzante! Il gruppo dovrà trasportare l'Eroe ferito per tutto il viaggio, aggiungendo così un evento aggiuntivo al loro viaggio (da risolvere subito). Quando gli Eroi raggiungono l'insediamento, l'Eroe con la caviglia rotta dovrà pagare 30m.o. per curarsi.

65: TEMPI BUONI

Il sole risplende sulle dorate distese di frumento, e tutto il mondo sembra più bello. Riuscite a camminare per chilometri e chilometri, per giorni e giorni senza fermarvi. Vedendo questi stupendi paesaggi gli Eroi non sentono la fatica del viaggio e riescono a viaggiare molto più in fretta (*potete spostare, il segnalino sulla mappa di 2 caselle verso la vostra direzione*).

66: TEMPESTA

Una tempesta si abbatte sul campo degli Eroi, gli zaini dove tenevano gli oggetti rotolano per i torrenti creati dalla pioggia. Ogni Eroe perde, a scelta, un oggetto dal suo zaino.

EVENTI VIA MARE

II: PICCOLA NAVE IN FIAMME!

Gli Eroi incrociano una piccola nave in fiamme. Tirate 1D6 per ogni Eroe. L'Eroe che ottiene il valore più alto riconosce nei viaggiatori morenti un qualche segno di parentela e sulla nave pensa di aver visto un mostro!. Lanciate 1D6:

1 – Goblin

4 – Scheletro

2 – Orco

5 – Guerriero del Caos

3 – Fimir

6 – Zombi

Solo per la prossima quest l'Eroe vendicherà i parenti che sono stati massacrati da questo tipo di mostro. Annotate l'abilità "Vendetta" sul suo foglio segna-punti seguita dal "tipo di mostro". Ogni volta che uccide uno di questi mostri, guadagna 3 monete d'oro.

12: FUOCO

Durante la notte scoppia un incendio sulla nave. L'intensità delle fiamme è tale da trasformare l'oro degli Eroi in grumi di metallo fuso.

Lanciate 1D6 per ogni Eroe e consultate la seguente tabella:

1 L'oro del vostro Eroe si è fuso completamente. Ora vale soltanto la metà del suo effettivo valore. Dividete il vostro oro per due.

2 - 5 Fortunatamente, l'oro del vostro Eroe non è stato intaccato dalle fiamme, il valore del vostro oro rimane invariato!

6 L'oro del vostro Eroe è salvo! In più, mentre scavate nella terra annerita dai carboni per trovare le vostre monete, trovate una gemma del valore di 1D6x20 monete d'oro.

(Se l'imbarcazione è vostra lanciate anche 1 Dado da Combattimento per verificare i danni alla nave; un teschio equivale ad 1 Punto-Usura)

13: PICCOLA ISOLA

Gli Eroi vedono in lontananza un piccola isola. Se volete, un solo Eroe può decidere di scendere dalla nave per esplorarla rapidamente. Dopo qualche ora di perlustrazione l'Eroe tornerà sulla barca; lanciate 1D6 e seguite la seguente tabella:

1	L'isola risulta deserta. Non trovate nulla.
2	Pensate che salire su una palma vi consenta di vedere meglio, ma una volta raggiunta la cima cadete rovinosamente. Lanciate 2 dadi da combattimento, per ogni teschio uscito perdete un punto corpo.
3 - 4	Trovate 2 Pozioni di Guarigione (ogni pozione può far recuperare fino a 2 P.C. precedentemente perduti)
5 - 6	Sul lato opposto dell'isola trovate sulla spiaggia dei resti di una nave tra cui un forziere contenente 1D6x20m.o.

L'Eroe può lanciare solo una volta il dado, dopo di che il viaggio continua.

14: TSUNAMI

Sentite uno strano boato.... vi guardate intorno ma non notate niente di strano. Dopo qualche minuto vedete all'orizzonte un muro d'acqua che si avvicina molto rapidamente, il terremoto ha generato uno tsunami. Lanciate 1D6 e seguite la seguente tabella:

1	L'onda è talmente forte, da far quasi capovolgere la nave. Purtroppo una vela viene danneggiata, il rallentamento vi causa una settimana/evento di viaggio aggiuntivo. In più un forziere in cui avevate riposto dell'oro cade in mare. Perdete 1D6x50m.o. (il totale va diviso per ogni Eroe sulla nave)
2 - 3	L'onda è talmente forte, da far quasi capovolgere la nave. Purtroppo una vela viene danneggiata, il rallentamento vi causa una settimana/evento di viaggio aggiuntivo.
4 - 6	La nave riesce a superare l'onda con facilità.

(Se l'imbarcazione è vostra lanciate anche 1 Dado da Combattimento per verificare i danni alla nave; un teschio equivale ad 1 Punto-Usura)

15: UNO SCONOSCIUTO

Gli Eroi vedono un uomo in mare, aggrappato ad un pezzo di legno. Dopo averlo fatto salire a bordo l'uomo si presenta e dice che anche lui sta andando nella vostra direzione, e che conosce una rotta che vi farà guadagnare molto tempo grazie a delle correnti marine. Pagherà ogni Eroe 40m.o. se lo lasciate unire al gruppo. Dopo tutto, spiega, con voi si sente al sicuro. Gli Eroi *devono* lasciarlo unire. Lanciate 1D6 e seguite la tabella:

1 - 3 Lo sconosciuto perde l'orientamento ed il gruppo presto si perde! Lanciate 1D3 per capire quante settimane/eventi extra di viaggio dovete aggiungere. Lo sconosciuto si getta improvvisamente in mare e muore annegato.

4 - 5 Le correnti non sembrano portarvi vantaggio. Terminato il viaggio lo sconosciuto vi paga con 40m.o. ciascuno e continua per la sua strada.

6 Lo sconosciuto aveva ragione, le correnti vi hanno fatto risparmiare molto tempo, raggiungete rapidamente la destinazione senza incappare in altri eventi. Terminato il viaggio lo sconosciuto vi paga con 40m.o. ciascuno e continua per la sua strada.

16: MERCANTILE

Incrociate uno strano mercantile – osservate le sue vele colorate, le incantevoli finiture e vi accorgete che trasporta un certo numero di casse in cui vi sono molti oggetti. gli Eroi possono comprare i seguenti articoli:

- Pozione di Guarigione** – 50m.o. - Recupera 2 Punti-Ferita. *Singolo uso*
- Pozione della Fortuna** – 50m.o. - Un Eroe che usa questa pozione può ritirare tutti i dadi (movimento o combattimento). *Singolo uso*
- Polsini di bronzo** – 30m.o. - Un Eroe che porta questi polsini può ignorare, quando attaccato, un Teschio durante un singolo combattimento. *Singolo uso*
- Ciondolo** – 20m.o. - Potete provare a dare questo ciondolo a chiunque dovesse chiedervi dell'oro. Tirate 1D6. Se esce 1, 2 o 3 rifiutano il ciondolo ed insistono per essere pagati in monete d'oro. Se esce 4, 5 o 6 accettano il ciondolo anziché il vostro oro. Il ciondolo non può essere utilizzato per pagare la merce negli insediamenti. *Singolo uso*

Di ogni oggetto, ogni Eroe, ne può acquistare solo uno, ad eccezione dei ciondoli, di cui se ne possono comprare fino a sei. Una volta che gli Eroi

hanno fatto i loro acquisti, il mercantile si allontana sparendo rapidamente all'orizzonte. Ora lanciate 1D6 per ogni oggetto che il vostro Eroe ha comprato. Se il risultato è un 1, quell'articolo è falso ed è inutile. Gli Eroi sono stati ingannati e devono scartare immediatamente l'articolo.

21: CICLONE

Gli Eroi sono colpiti da un improvviso ciclone che crea un vortice. La ferocia della tempesta mette a dura prova la resistenza dell'imbarcazione e chi vi è a bordo. Tirate 1D6 per ogni Eroe e osservate il numero più basso lanciato su questa tabella per determinare cosa è accaduto al Eroe con quel numero. Se due o più guerrieri hanno lo stesso numero, tirare nuovamente i dadi fino a determinare la vittima colpita dal ciclone.

- | | |
|-------|--|
| 1 | La furia della tempesta getta il vostro Eroe nel mare. Il tempo perso per essere recuperato causa un rallentamento e quindi l'aggiunta di un evento extra al vostro viaggio. Non appena il gruppo giunge a destinazione, l'Eroe deve pagare 100m.o. per essere guarito. Se non può permetterselo, il guaritore prende tutto ciò che può essere riveduto come armature, scudi, spade in possesso dell'eroe per un totale di 100m.o. |
| 2 | L'unica speranza per rimanere aggrappato sulla sponda della nave è di gettare tutto l'oro e/o oggetti in mare. Il vostro Eroe perde 4D6x10m.o. (o tutto ciò che ha per arrivare a quella cifra) |
| 3 - 6 | Il vostro Eroe riesce ad aggrapparsi all'albero maestro della nave, ma inevitabilmente l'arma che impugnava va persa. Scartate un'arma del vostro Eroe. |

22: SETTIMANA TRANQUILLA

23: MUFFA!!

Durante la notte vi svegliate improvvisamente a causa dell'aria diventata irrespirabile! Guardate subito malamente il Nano che però sembra essere, anche lui, sorpreso. Cercando di fiutare da dove possa venire quell'odore disgustoso, arrivate con vostro disappunto alla dispensa. Purtroppo metà del cibo è da buttare perchè ricoperto di muffa. Da questo punto in poi del vostro viaggio lanciate, per ogni Eroe, 1 Dado da Combattimento ogni settimana/evento di viaggio. Se esce lo scudo nero perdete un punto corpo per il poco nutrimento a causa dalle scarse risorse di cibo.

24: SETTIMANA TRANQUILLA

25: PRIGIONIERI

Mentre gli Eroi navigano in tutta tranquillità, vedono avvicinarsi una strana nave. Si accorgono che è condotta da una truppa di scuri mercenari con un uomo, apparentemente ricco, legato all'albero maestro. Gli Eroi possono decidere di avvicinare la nave, combattere i mercenari e liberare il prigioniero, o lasciarli passare. Se gli Eroi attaccano i mercenari, lanciate 1D6 e osservate la tabella:

1 - 2 I mercenari riescono a respingere il vostro attacco, prendendo anche il vostro oro. Ogni Eroe perde 1D6x10m.o. e 1 Punto-Corpo

3 - 4 Gli Eroi uccidono i mercenari dopo una lunga lotta, ma non abbastanza rapidamente per evitare la morte del prigioniero. Gli Eroi trovano, nei corpi dei mercenari, 1D6x10m.o. da dividere per ciascuno.

5 - 6 Gli Eroi hanno la meglio sui mercenari e liberano il prigioniero. Arrivati a destinazione, il gruppo, riceverà 100m.o. come ricompensa.

(senza usare i dadi potete far combattere gli Eroi contro i mercenari, che saranno un numero pari al risultato di 1D3, direttamente sulla plancia delle mini-quest usando le caratteristiche degli Spadaccini che trovate nel bestiario, dopo 3 turni di combattimento il prigioniero viene ucciso)

26: OSPITI

Gli Eroi arrivano in un piccolo porto mentre è in corso la festa locale e sono invitati a rimanere come ospiti. Mangiano e bevono fino a scoppiare e passano una serata molto divertente. Al risveglio, la mattina seguente, ritengono che sia giusto offrire qualcosa per l'ospitalità che gli abitanti gli hanno offerto. Lanciate 1D6 per ogni Eroe. L'Eroe che ottiene il numero più basso offrirà agli abitanti 1D6x20m.o. Se due o i più guerrieri ottengono lo stesso risultato, devono tirare di nuovo fino a lasciare solo un giocatore!

31: LA STRANA GROTTA

Nascosta dietro un'insenatura rocciosa, gli Eroi trovano l'entrata di una grande grotta naturale. All'interno di essa centinaia di stalattiti pendono dal soffitto. Purtroppo non fate in tempo ad alzare gli occhi che una scossa di terremoto fa staccare una ad una le stalattiti.

Ogni Eroe deve lanciare 2 Dadi da Combattimento per calcolare quante ferite gli provocano le stalattiti. *(Se l'imbarcazione è vostra lanciate anche 2 Dadi da Combattimento per verificare i danni alla nave; ogni teschio equivale ad 1 Punto-Usura)*

32: 33 SETTIMANA TRANQUILLA

33: SETTIMANA TRANQUILLA

34: ROTTA SBAGLIATA

Vi accorgete troppo tardi che la rotta che state tenendo è sbagliata perché segnata male sulla mappa. Dovete aggiungere un evento extra di viaggio.

35: NOTTE STELLATA

Una notte così stellata non la vedevate da tantissimo tempo. La superficie del mare sembra levigata... e grazie ad un bel venticello la vostra barca sembra volare.. *(potete spostare, il segnalino sulla mappa di +2 caselle verso la vostra direzione).*

36: FULMINE

Come gli Eroi si infilano sotto coperta il cielo si oscura, il vento si alza e il rumore di tuoni rimbomba nell'aria. Salite sul ponte per abbassare le vele ma all'improvviso un fulmine solca l'oscurità del cielo e vi colpisce. Lanciate 1D6 per ogni Eroe. Chi ottiene il numero più basso è colpito dal fulmine, fondendo i suoi oggetti e perde un oggetto dell'equipaggiamento (uno scudo, un elmo o una spada per esempio). La scarica elettrica gli fa perdere anche 1 Punto-Corpo e bruciare i vestiti che indossa – arriverà alla destinazione con i panni completamente stracciati e carbonizzati e dovrà quindi comprare nuovi abiti e nuovi stivali per un valore di 150m.o.

41: PERSI!!

Dopo alcuni giorni di navigazione, gli Eroi si rendono conto di essersi persi. Stanno per perdere ogni speranza quando, in lontananza, notano del fumo sporcare il limpido cielo. Qualche ora dopo, gli Eroi scoprono la fonte del fumo - un piccolo porto non segnato sulla mappa. Gli abitanti vi dicono che la città portuale più vicina si trova a molti giorni di distanza (dovreste risolvere altri 3 eventi). Gli Eroi possono decidere di continuare il loro viaggio via mare e affrontare i 3 eventi extra, o concludere il loro viaggio ora e accontentarsi di ciò che possono comperare in questo piccolo 'Villaggio'

portuale. *(se attraccate al piccolo porto spostate il segnalino sulla casella costiera più vicina)*

42: SETTIMANA TRANQUILLA

43: RICHIESTA DI AIUTO!

Gli Eroi incrociano una piccola imbarcazione colpita da una forte tempesta. L'equipaggio sta tentando di riparare le vele e la prua e un aiuto sarebbe molto apprezzato. Gli Eroi non possono rifiutare la loro richieste e rimangono ad aiutarli (dovrete affrontare un ulteriore evento ma ogni Eroe recupera, se necessario, 2PM, 2PC, 3 Incantesimi e 1D6x20 monete d'oro.)

44: SETTIMANA TRANQUILLA

45: BUSSOLA IMPAZZITA

La bussola inizia a girare all'impazzata, forse si è rotta. Purtroppo senza punti di riferimento proseguite a caso e non riuscite più a capire dove state andando. Lanciate 1D6 e guardate la tabella che segue:

1 - 3	Notate dei gabbiani in lontananza e degli ortaggi in acqua, sicuramente la terra ferma è nelle vicinanze. Attraccate in un piccolo porto, riuscite a comprare una nuova bussola al costo di 300 m.o. (da dividere per ogni Eroe sulla barca) e continuate il viaggio. <i>(se il gruppo non ha abbastanza denaro è costretto a fermarsi e proseguire via terra o trovare un'altra barca)</i>
-------	---

4 - 6	Fortunatamente la bussola sembra funzionare nuovamente e gli Eroi riescono a continuare il loro viaggio.
-------	--

46: PIRATI!

Gli Eroi stanno passando davanti ad un'insenatura. C'è una strana e tetra nebbia, quando all'improvviso vengono assaliti da un gruppo di pirati. Saltano fuori dall'oscurità, e vi minacciano di rubare tutto il vostro oro in modo da liberarvi dal peso delle monete. Lanciate 1D6 per ogni Eroe e seguite la tabella:

- 1 Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 1 Punto-Corpo e 200m.o.
- 2 Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 1 Punto-Corpo e 150m.o.
- 3 Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 1 Punto-Corpo e 100m.o.
- 4 È' stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Pirati e trova 1D6x10m.o.
- 5 È' stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Pirati e trova 1D6x20m.o.
- 6 È' stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Pirati e trova 1D6x30m.o.

(senza usare i dadi potete far combattere gli Eroi contro i Pirati, che saranno un numero pari a 1D6, direttamente sulla plancia di gioco delle mini-quest via mare e usando le caratteristiche che trovate nel bestiario, in caso di sconfitta vedi punto 1, in caso di vittoria il punto 6, in caso di ritirata degli Eroi il punto 3)

51: SETTIMANA TRANQUILLA

52: BUFERA IMPROVVISA

Un'improvvisa bufera vi costringe a ripiegare le vele e rende impossibile la navigazione. Gli Eroi abbandonano tutte le speranze di raggiungere la destinazione e prendono rifugio in un piccolo villaggio portuale, terminando il loro viaggio. *(Possono comprare equipaggiamento con le normali regole per i Villaggi e se necessario ripartire il giorno dopo.)*

53: NAVE FANTASMA!

Dopo molti giorni di viaggio tranquillo, vedete in lontananza una strana nave. La vostra preoccupazione sale quando notate le nere vele stracciate, è una nave fantasma! Preparatevi ad un duro combattimento; gli Eroi devono affrontare 6 Scheletri. *(Usate la plancia delle Mini-Quest e posizionate gli scheletri sulle caselle con i cerchi rossi e gli Eroi su i rombi verdi.)*

54: SETTIMANA TRANQUILLA

55: NAVE DA TRAINO

Una nave da traino sta facendo proprio lo stesso vostro viaggio. Il capitano vede gli Eroi e gli offre un passaggio fino alla loro destinazione pagando 50m.o. ciascuno. Se accettano potranno risparmiare 2 giorni di viaggio (*avanzare quindi di 2 caselle*) per raggiungere la loro destinazione.

56: SETTIMANA TRANQUILLA

61: LA MILIZIA

Gli Eroi vedono del fumo all'orizzonte, e dopo pochi minuti scorgete un porto con un piccolo insediamento. Come vi avvicinate, un'imbarcazione con degli uomini armati si avvicina. Sono le milizie della città, uomini molto accorti e forti. Inizialmente sembrano essere contrari alla vostra permanenza nelle loro acque, ma poi dicono che 30m.o. ciascuno vi potrebbero dare il permesso di entrare nel porto e soggiornare nel 'Paese'. Se gli Eroi rifiutano di pagare devono allontanarsi e continuare il loro viaggio.

62: SQUALO GIGANTE

Gli Eroi notano a prua una pinna di squalo dalle dimensioni decisamente enormi. Lo squalo si avvicina a grande velocità e sembra proprio minaccioso. Lanciate 1D6 e guardate la tabella che segue:

1 - 2 Lo squalo con un morso buca lo scafo. La nave inizia ad imbarcare acqua. Aggiungete una settimana/evento extra al vostro viaggio.

(Se l'imbarcazione è vostra lanciate anche 1 Dado da Combattimento per verificare i danni alla nave; un teschio equivale ad 1 Punto-Usura)

3 - 4 Fortunatamente lo squalo sfiora l'imbarcazione senza provocare danni.

5 - 6 Lo squalo con un morso cerca di sfondare lo scafo della nave ma non vi riesce e si allontana. Scampato il pericolo vi accorgete che dei denti di squalo sono rimasti incagliati sullo scafo. Lanciate 1D6 per capire quanti denti trovate. Ogni dente, se venduto, vale 30 m.o. (*il ricavato deve essere diviso tra gli Eroi sulla barca*).

63: IL VIAGGIO DEL MENESTRELLO

Un menestrello si unisce al vostro gruppo per il viaggio. Quando attraccherete al porto della vostra destinazione inizierà a cantare e suonare, convincendovi che egli guadagnerà i soldi per farvi soggiornare gratis nel paese del porto. Tirate 1D6 e seguite la tabella che segue:

1 Il suonare del menestrello non funziona, e gli Eroi sono cacciati dall'insediamento. Sono costretti a passare almeno una notte nell'*Area Esterna* dell'Insediamento per poi decidere se cercare un nuovo insediamento o riprendere l'avventura.

2 - 5 Il cantare del menestrello non impressiona particolarmente, ma con poco tempo riuscite a racimolare quel che basta per passare una notte gratis nell'insediamento.

6 Le canzoni del menestrello sono veramente belle e oltre ad una notte gratis nell'insediamento riuscite ad ottenere anche 1D6x10m.o. a testa.

64: CADUTA

Tirate 1D6 per ogni Eroe. L'Eroe che ottiene il numero più basso inciampa su un barile, si rompe una caviglia e cade in mare (perde 1 Punto-Corpo). Molto imbarazzante! Il gruppo dovrà perdere tempo per ripescare l'Eroe finito in mare, aggiungendo così un evento aggiuntivo al loro viaggio (da risolvere subito). Quando gli Eroi raggiungono l'insediamento, l'Eroe con la caviglia rotta dovrà pagare 30m.o. per curarsi.

65: TEMPI BUONI

Il sole risplende sulle vele della nave, e tutto gira per il verso giusto. Riuscite a navigare per miglia e miglia senza fermarvi. Il vento è favorevole e gli Eroi riescono recuperare tempo prezioso (*potete spostare il segnalino sulla mappa di 2 caselle verso la vostra direzione*).

66: TEMPESTA

Una tempesta si abbatte sulla nave, i sacchi in cui gli Eroi tenevano l'equipaggiamento rotolano sul pontile per poi finire in mare. Ogni Eroe perde, a scelta, un oggetto tra quelli nello zaino.

II : BUTTATO FUORI

A causa del comportamento selvaggio , l'Eroe attira le attenzioni delle autorità dell'insediamento e viene buttato fuori! Dovrà attendere il resto degli Eroi fuori. Mentre è fuori dalla città dovrà comunque pagare le spese di permanenza e inoltre deve lanciare 1D6 al giorno; se ottiene un 1 viene derubato di 1D6x10 monete d'oro.

12: DERUBATO

Mentre si aggira nell'Insediamento, l'Eroe scopre di essere stato derubato di 1D6x20 monete d'oro.

13: GIORNATA TRANQUILLA

14: BUONA AZIONE

Lasciando la maggior parte del vostro oro nella vostra stanza, vi accingete ad uscire per le vie della città con 1D6x20 monete d'oro. Mentre attraversate le strade una vecchia, in una finestra al primo piano di una casa, grida di essere stata derubata da dei balordi. Sicuri di fare una buona azione vi precipitate all'interno dell'abitazione salendo tre scale alla volta fino a giungere nella stanza. C'è poca luce e appena mettete piede all'interno un sacchetto vi passa sopra la testa seguito da un colpo di spranga al collo. Vi risvegliate in grondaia parecchie ore dopo con un gran mal di testa e senza l'oro che portavate con voi. Siete stati derubati e perdete 1 Punto-Corpo.

15: INVESTIMENTI

L'Eroe viene convinto a pagare 1D6x50 monete d'oro (o il suo equivalente in Equipaggiamento e oggetti) per diventare socio di una compagnia mercantile (*se l'Eroe non ha abbastanza Oro, considerate questo Evento come 1-25 Giornata Tranquilla*). D'ora in avanti, ogni volta che l'Eroe entra in un nuovo Insediamento può visitare il locale Sindacato dei Mercanti per controllare i profitti della propria società. Lanciate 1D6:

- 1 *La compagnia si è sciolta e non esiste più. L'Eroe deve pagare inoltre 1D6x50 m.o. per i debiti accumulati (o un equivalente in Equipaggiamento e Oggetti).*

2 - 5 *L'Eroe guadagna 1D6x10 m.o.*

6 *L'Eroe guadagna 1D6x30 m.o.*

16: BAGNO TURCO

L'Eroe recupera tutti i Punti Corpo e Mente persi. Inoltre guadagna un Punto-Corpo extra che aumenta il valore di base (*questa aggiunta vale solo per la prossima impresa*).

21: RISSA

L'Eroe si mette a litigare con un mercante e la discussione degenera in una vera e propria rissa. Lanciate 1D6:

- 1 L'Eroe viene steso dal mercante, che gli prende 200 m.o. per compensare l'offesa subita. L'Eroe perde 2 Punti-Corpo
- 2 L'Eroe viene steso dal mercante, che gli prende 100 m.o. per compensare l'offesa subita. L'Eroe perde 2 Punti-Corpo
- 3 L'Eroe viene steso dal mercante, che gli prende 50 m.o. per compensare l'offesa subita. L'Eroe perde 1 Punto-Corpo
- 4 L'Eroe manda a tappeto l'avversario e gli prende 20 m.o. per compensare l'offesa subita.
- 5 L'Eroe manda a tappeto l'avversario e gli prende 50 m.o. per compensare l'offesa subita.
- 6 L'Eroe manda a tappeto l'avversario e gli prende 100 m.o. per compensare l'offesa subita.

22: GIORNATA TRANQUILLA

23: TRUFFA

L'Eroe deve scartare un Equipaggiamento o Oggetto scelto a caso tra quelli che ha comprato durante la giornata perchè risulta essere un falso.

24: IL CIRCO

In città è arrivato il circo e il vostro Eroe conclude la giornata girovagando tra i vari baracconi. Dopo aver incontrato la donna barbata e la capra a due teste decidete di farvi leggere il futuro. Entrate nella carrozza della maga e pagate 2D6x10 monete d'oro solo per sapere che il vostro destino si trova a Erengard.

25: RICOMPENSA

Il vostro Eroe nota un'affissione che avverte la presenza di un assassino molto ricercato in zona, e viene offerta una ricompensa per la sua cattura. Il criminale in questione viene descritto come molto alto, con mantello e cappello nero e l'accento delle genti di Erengard. Dopo aver letto l'annuncio si rende conto che si tratta proprio della persona che ha accidentalmente urtato poco prima lungo la via, così si volta e, ripercorrendo i propri passi, si imbatte proprio nell'assassino che sta trascinando un mercante imbavagliato in un buio vicolo laterale. Lancia 1D6 sulla seguente tabella:

1 L'assassino vi guarda con un ghigno malefico, taglia la gola al mercante, vi lancia addosso il coltello e scappa gridando 'Aiuto, omicidio!' Rapidamente il vostro Eroe è circondato da una folla inferocita e solo con un grande sforzo per tenerla e 1D6x50 monete d'oro riescono a convincere tutti che è innocente.

2 - 5 L'Eroe salva la vita del mercante, donandovi 20 monete d'oro, ma l'assassino riesce a sgattaiolare via tra i vicoli bui.

6 L'Eroe libera il mercante e cattura l'assassino. Viene ricompensato con 80 monete d'oro.

26: PROMESSI SPOSI

L'Eroe, per uno scambio di persona, si ritrova circondato da una banda di giovani molto arrabbiati che lo obbligano a sposare il giorno successivo la loro sorella. Preferisce però non farlo e deve lasciare subito l'Insedimento, attendendo i suoi compagni all'esterno.

31: DROGATO!

Mentre il vostro Eroe visita un'osteria, in una zona piuttosto squallida, accetta una bevuta offertagli dall'oste. Dopo appena il primo sorso già sente gli strani effetti della bevanda.. è stato drogato!

Lancia 1D6 sulla seguente tabella:

1 - 3 Il vostro Eroe è stato avvelenato, per la durata di tutta la prossima missione subirà una penalità di -1 Dado da Combattimento

- 4 - 6 Il liquido è semplicemente troppo forte e già dopo il secondo sorso diventa un buon digestivo. L'unico effetto collaterale è un gran mal di testa prima di andare a letto.

32: GIORNATA TRANQUILLA

33: UN LAVORO ONESTO

Il vostro Eroe viene ingaggiato da un commerciante per svolgere un lavoretto. Portare balle di cotone sulla riva del fiume per tutta la giornata. Guadagnate 20 monete d'oro.

34: GOZZOVIGLIARE

Preso dalle gioie del buon cibo e da un letto comodo, dopo tante settimane passate nei sotterranei, il vostro Eroe spende 50 monete d'oro per lussi extra.

35: DUELLO

Durante una discussione, l'Eroe viene sfidato a duello da un nobile di passaggio. Lanciate 1D6:

- 1 Il nobile si rivela uno spadaccino formidabile: l'Eroe rimane in fin di vita con solo 1 Punto-Corpo.

- 2, 3, 4 L'Eroe e il nobile si ritrovano a combattere per ore, data la loro uguale abilità. Alla fine ci si accorda per un pareggio e l'onore di entrambi è salvo.

- 5,6 L'Eroe sconfigge l'avversario con relativa facilità e gli trova addosso 1D6x20 monete d'oro e uno Spadino.

36: GIORNATA TRANQUILLA

41: GIOCO DEI DADI

Il vostro Eroe visitando una birreria viene coinvolto nel gioco dei dadi. Lancia 1D6 sulla seguente tabella:

- 1 L'Eroe perde veramente tanto e deve rinunciare ad un oggetto del suo equipaggiamento o zaino

2 L'Eroe perde 1D6x20 monete d'oro

3, 4 L'Eroe esce dal gioco in pari

5 L'Eroe vince 1D6x10 monete d'oro

6 L'Eroe vince 3D6x10 monete d'oro

42: GIORNATA TRANQUILLA

43: ARRUOLATO

Il Capitano delle Guardie segnala il vostro eroe come buon pretendente per essere arruolato con le guardie per una settimana. Il vostro Eroe può evitare il nuovo compito pagando 2D6x10 monete d'oro. Se si unisce alle guardie non dovrà, per una settimana, pagare i costi di mantenimento (*compresi gli extra*) e guadagnerà 10 monete d'oro al giorno. Tuttavia mentre svolge il lavoro di guardia non potrà visitare alcun luogo nell'insediamento.

44: MALATTIA

L'Eroe si ammala e dovrà passare due giorni a letto. Durante questi due giorni, le Spese di Mantenimento aumentano di 10 monete d'oro per aver chiesto aiuto ad un curatore locale e non potrà visitare alcun Luogo. Inoltre non dovrà tirare su questa tabella.

45: ANIMALE DA COMPAGNIA

L'Eroe si affeziona ad un piccolo cucciolo che lo segue ovunque (*segnate sul vostro foglio segna-punti che avete un animale da compagnia*). Questo non ha nessun effetto sul gioco, ma gli fa raddoppiare le Spese di Mantenimento. All'inizio di ogni impresa, lanciate 1D6: con un 1 l'animale abbandona l'Eroe. Se l'Eroe ha già un animale da compagnia, considerate questo risultato come una Giornata Tranquilla.

46: TORO IMPAZZITO

Mentre passeggia lungo la via principale, il vostro Eroe sente un frastuono provenire proprio da dietro l'angolo di un vicolo. Non fa in tempo a sporgere la testa che un enorme toro impazzito sbuca dal viottolo distruggendo tutto ciò che si trova davanti e seminando il panico. Potete cercare di fermare la bestia o nascondervi e lasciarlo passare. Se il vostro Eroe si nasconde in un vicolo laterale lanciate 1D6 sulla seguente tabella:

1 - 3 Mentre siete nascosti nell'ombra in attesa del passaggio della bestia venite colpiti alle spalle da un balordo e venite derubati di 100 monete d'oro

4 - 6 Rimanendo nascosto il vostro Eroe evita la furia del toro

Se l'Eroe cerca di fermare il toro lanciate 1D6 sulla seguente tabella:

1, 2 L'Eroe balza in mezzo alla strada con l'arma impugnata pronto all'impatto; il toro non si ferma davanti a nulla e scaraventa a terra il vostro Eroe infliggendogli 2 Punti-Corpo. Fortunatamente la folla radunata riesce a fermarlo poco dopo.

3, 4 L'Eroe riesce a fermare il toro uccidendolo. Il padrone però vi chiede un risarcimento di 50 monete d'oro *(o l'equivalente valore in oggetti del vostro equipaggiamento o zaino)*

5, 6 L'Eroe grazie ad un'agile mossa riesce a domare il toro e bloccarlo con una corda. Viene ricompensato con 100 monete d'oro.

51: ARRESTATO!

Per un caso di omonimia il vostro Eroe viene accusato di omicidio e gettato in prigione. I vostri compagni di avventura possono decidere di pagare la cauzione fissata a 1D6x10 monete d'oro a testa; se non riescono a raggiungere la somma dovuta il vostro Eroe dovrà passare 1D6 giorni in prigione. Mentre si trova in carcere dietro le sbarre non dovrà ne pagare le spese di mantenimento ne lanciare nuovamente su questa tabella.

52: GIORNATA TRANQUILLA

53: CACCIATO

Per un disguido, l'Eroe viene creduto responsabile dell'incendio alla taverna locale e viene cacciato dall'Insediamento: dovrà quindi attendere i compagni all'esterno.

54: CARTOMANTE

L'Eroe paga 2D6x10 monete d'oro (o il suo equivalente Equipaggiamento o Oggetti) per farsi predire il futuro: pare che morirà a 103 anni circondato da un mare di bis-nipotini.

55: VECCHIO DEBITO

L'Eroe incontra un uomo a cui deve 1D6x20 monete d'oro. Se non ha abbastanza soldi, dovrà dargli tutto il suo oro e un Equipaggiamento o Oggetto a sua scelta.

56: GIORNATA TRANQUILLA

61: DONAZIONE

Preso da uno slancio di pietà, l'Eroe regala 1D6x20 monete d'oro a un mendicante.

62: GIORNATA TRANQUILLA

63: CACCIA

L'Eroe viene invitato a una battuta di caccia che si svolgerà durante la notte. Venite avvisato che la bestia da catturare e uccidere è un grande Gargyle che sta uccidendo il bestiame di molti contadini che abitano vicino al bosco. Il vostro compito è quello di attendere che gli altri cacciatori mandino la bestia verso di voi per poi catturarla. Attendete tutta la notte ma la bestia non si fa viva ne tanto meno gli altri cacciatori. Mentre il sole sorge e i galli tornano a cantare vi rendete conto che forse siete stati solo presi in giro. Avete perso una giornata ma non dovete pagare le spese di mantenimento.

64: STREGONERIA

Il vostro eroe viene accusato di stregoneria; lanciate 1D6 sulla seguente tabella:

1, 2, 3 L'Eroe riesce a sfuggire alla folla inferocita, ma dovrà lasciare l'Insediamento e aspettare i suoi compagni all'esterno.

4, 5 L'Eroe riesce a sfuggire alla folla inferocita. Camuffandosi, dovrebbe riuscire a non essere riconosciuto per il resto della permanenza nell'Insediamento.

- 6 L'Eroe viene catturato ma in qualche modo riesce a dimostrare la propria innocenza. Sarà rimborsato di 100 monete d'oro per il disguido.

65: GIORNATA TRANQUILLA

66: INCIDENTE

L'Eroe viene investito da un carro e dovrà passare i prossimi D6 giorni in convalescenza. Durante questo periodo non dovrà tirare su questa tabella e non potrà visitare alcun Luogo. Nel caso si arrivi a una settimana di permanenza nell'Insediamento invece, si deve lanciare ancora sulla tabella degli Eventi Catastrofici.

EVENTI CATASTROFICI

Quando vi viene richiesto di tirare su questa tabella, lanciate 2D6 e seguite le indicazioni rispettive al risultato ottenuto.

2D6	Evento
2	Sistemarsi. Lanciate 1D6 per ogni Eroe; chi ottiene il numero più basso, stanco di una vita di avventure e pericoli, decide di stabilirsi definitivamente in questo Insediamento. L'Eroe non potrà più partecipare al gioco, perché si è ritirato a vita privata.
3	Alluvione. Gli Eroi sono costretti ad abbandonare l'Insediamento e cominciare subito una nuova missione, poiché il fiume vicino ha straripato e ha inondato completamente il centro abitato.
4	Sotto Attacco! L'Insediamento viene attaccato da un esercito di Mostri e gli Eroi vengono incaricati della sua difesa. Ogni Eroe deve lanciare 1D6 e consultare la seguente tabella: 1 L'Eroe è ridotto a 1 Punto-Corpo combattendo con coraggio contro un Guerriero del Caos che guida l'armata nemica. In più i suoi Punti-Corpo totali subiscono una penalità di -1 permanentemente. 2 L'Eroe viene ferito gravemente da un gruppo di Orchi! è ridotto a 1 Punto-Corpo. 3,4,5,6 Gli Eroi vincono la battaglia e si mettono all'inseguimento dei Mostri fuggitivi: dopo averli sconfitti, si rendono conto di trovarsi a 2 settimane di distanza dall'Insediamento. Possono quindi mettersi in viaggio per tornare indietro (<i>risolvendo 2 eventi di viaggio</i>) o iniziare immediatamente una nuova missione.
5	Crisi! A causa della recessione, delle carestie e delle congiunzioni astrali sfavorevoli, le Spese di Mantenimento vengono quadruplicate.
6,7,8,9	Nessun Evento. La settimana è stata tranquilla.
10	Epidemia. L'Insediamento viene colpito da un'epidemia di peste: gli Eroi possono decidere di fuggire e iniziare subito una nuova missione, oppure rimanere. In questo caso, ogni Eroe deve lanciare 1D6: se il risultato è un 1, un 2 o un 3, contrae la malattia e muore.
11	Incendio. L'Insediamento viene colpito da un immenso incendio che causa parecchi danni. Per una serie di coincidenze, mentre gli Eroi cercano di salvare quante più vite possibile, vengono incolpati dell'incidente e sono obbligati a fuggire immediatamente dall'Insediamento e iniziare una nuova missione.
12	Malattia. Lanciate 1D6 per ogni Eroe; chi ottiene il valore più basso verrà colpito da un'orrenda malattia che potrà essere curata con la spesa di 1D6x200 monete d'oro. Se l'Eroe non potrà pagare le cure, subirà una penalità di -1 Punto-Mente e -1 Punto-Corpo sul totale per sempre.

1 L'Eroe viene invitato nel retro della Taverna, per partecipare ad una bisca clandestina. Se lo desidera, può giocare come se avesse visitato la Casa da Gioco, ma qui il limite massimo è di 500 monete d'oro.

2 L'Eroe viene sfidato in un combattimento a mani nude e non può rifiutarsi. Mentre gli avventori scommettono sull'esito della rissa, può puntare fino a 200 monete d'oro sulla propria vittoria, se lo desidera. Lanciate quindi 1D6:

1,2,3,4 L'Eroe cade al suolo al primo pugno e perde tutto l'Oro che aveva scommesso e 1 Punto-Corpo.

5,6 L'Eroe sconfigge il proprio avversario e guadagna 2 volte quanto ha puntato.

3 A seguito di una rissa, l'Eroe si ritrova malmesso: può passare i prossimi 2D6 giorni allettato nella locanda o pagare 1D6x50 monete d'oro per un guaritore che ridurrà il periodo di riposo a 1D6 giorni. Durante la convalescenza, l'Eroe non può fare assolutamente nulla (*non tira neanche sulla Tabella degli Eventi a fine giornata*), se non pagare le Spese di Mantenimento.

4 Non appena l'Eroe entra nella Taverna, viene colpito da una bottigliata in testa. Si risveglia in un vicolo con la borsa alleggerita di 2D6x10 monete d'oro e 1 Punto-Corpo in meno.

5 L'Eroe si ubriaca e viene truffato da un mercante: spreca 200 m.o. per comprare un talismano protettivo che in realtà si rivela essere una patacca. Se non ha monete d'oro a sufficienza, l'Eroe si priva di tutto l'oro che ha e di un equipaggiamento a sua scelta (arma, armatura, pozione, ecc).

6 L'Eroe spende 1D6x20 monete d'oro in cibo (*o tutto l'oro che ha se non può permetterselo*); una volta tanto ci si può concedere dei lussi!

7 Rilanciate su questa tabella ma con un modificatore di +2 al risultato.

8 L'Eroe si ubriaca e al suo risveglio non ricorda ciò che ha combinato nella Taverna. Più di qualche avventore però, riconoscerà l'Eroe per strada e reagirà in qualche modo. Lanciate 1D6 ogni volta che l'Eroe cerca di comprare un oggetto:

1,2,3 Il venditore caccia l'Eroe, che perde così il resto della giornata a litigare.

4,5,6 L'Eroe può comprare qualsiasi oggetto a metà prezzo.

9 L'Eroe incontra un Barbaro che gli insegna l'abilità 'Evasione': d'ora in poi, una volta per missione, l'Eroe può ignorare un singolo colpo a lui diretto. Segnate questa abilità sul foglio segna-punti se avete già questa abilità, trattate questo risultato come il 23-24.

10 L'Eroe, se vuole, può acquistare una Pozione Misteriosa per 100 monete d'oro. Quando l'Eroe berrà la Pozione lanciate 1D6:

1,2 La Pozione non ha effetto.

3,4,5 L'Eroe guadagna un +1 Dado da Combattimento in Attacco finché ci sono Mostri visibili.

6 L'Eroe recupera 1D6 Punti-Corpo persi.

11 L'Eroe si ubriaca e si sveglia il giorno dopo con un tatuaggio del Culto di Urizen sul polso. D'ora in poi, viene considerato un affiliato alla Chiesa degli Eterni, ma ogni volta che entrerà in un nuovo Insediamento, lanciate 1D6: con un risultato di 1 dovrà donare 1D6x10 monete d'oro al Culto. Questo risultato non è cumulabile: se l'Eroe dovesse ottenerlo di nuovo, consideratelo invece come il risultato 23-24.

12 L'Eroe incontra un sacerdote di Urizen che gli insegna l'abilità 'Canzone Divina': d'ora in poi, una volta per impresa, l'Eroe può scegliere un Mostro del valore di 2 Punti Corpo o meno e che si trovi nel suo campo di visuale. Lanciate 1D6: con un 5 o 6 il Mostro scompare come se non fosse mai esistito. Segnate l'abilità sul vostro foglio segna-punti: se possedete già questa abilità, trattate questo risultato come il 23-24.

13 L'Eroe festeggia la riuscita dell'ultima impresa mettendosi a bere e offrire birra a tutti. Il conto è molto salato: 1D6x50 monete d'oro. Se l'Eroe non può pagare (nemmeno con un oggetto del suo equipaggiamento), il taverniere si prenderà tutto l'Oro dell'Eroe e lo caccerà, impedendogli di visitare la Taverna per il resto della sua visita all'Insedimento.

14 Durante una discussione, l'Eroe viene sfidato a duello da un nobile di passaggio. Lanciate 1D6:

1 Il nobile si rivela uno spadaccino formidabile: l'Eroe rimane con 1 Punto Corpo.

2,3,4 L'Eroe e il nobile si ritrovano a combattere per ore, data la loro uguale abilità. Alla fine ci si accorda per un pareggio e l'onore di entrambi è salvo.

5,6 L'Eroe sconfigge l'avversario con relativa facilità e gli trova addosso 2D6x50 Oro e una carta Tesoro.

15 Rilanciate su questa tabella ma con un modificatore di +2 al risultato.

16 L'Eroe durante una discussione offende il Capo del Sindacato dei Commercianti dell'Insedimento. Per il resto della durata della sua permanenza nell'Insedimento lancerà 1D6, ogni volta che cerca di acquistare un oggetto; con un risultato di 1 non riesce a portare a termine la trattative e fallisce l'acquisto.

17 L'Eroe vince una gara di bevute: per quanto enormemente ubriaco, vince 1D6x100 monete d'oro ma perde 1 Punto-Mente.

18 L'Eroe incontra una nobildonna che lo convince ad inviare un messaggio al proprio amante. Lanciate 1D6:

1 L'Eroe viene intercettato dal marito della nobildonna, che la pedinava da parecchio. Per aver accettato di essere complice della fedifraga viene cacciato dall'Insedimento e dovrà attendere i suoi compagni al di fuori di esso.

2,3 L'Eroe viene intercettato dal marito della nobildonna, ma riesce a fuggire. Per i prossimi D6 giorni dovrà nascondersi: non potrà visitare alcun Luogo, ma alla fine di ogni giornata dovrà tirare per gli Eventi e pagare le Spese di Mantenimento normalmente.

4,5 L'Eroe viene intercettato dal marito della nobildonna. Lanciate 1D6 e aggiungete i Punti Mente. Con un 6 o meno viene catturato e torturato: subirà un danno di 3 Dadi da Combattimento. Se il risultato è 7 o più riuscirà a fuggire e portare a compimento la sua missione: la nobildonna lo ricompenserà con 1D6x50 monete d'oro.

6 L'Eroe porta a compimento la sua missione e come ringraziamento riceve una pergamena che lo proclama come emissario del nobile. D'ora in avanti, ogni volta che l'Eroe entra in un nuovo Insediamento lanciate 1D6:

1 *Il nobile ha scoperto la truffa e ha revocato il documento. L'Eroe viene cacciato immediatamente dall'Insediamento e dovrà attendere i suoi compagni all'esterno.*

2,3,4,5,6 *Ogni volta che l'Eroe vuole comprare un oggetto nell'Emporio, ottiene uno sconto di 5monete d'oro.*

19 L'Eroe ottiene dei contatti nel locale Sindacato dei Mercanti e delle lettere di referenza da presentare ai negozianti. D'ora in avanti, ogni volta che entrerà in un nuovo Insediamento potrà decidere di mostrare le referenze. Lanciate 1D6:

1 L'Insediamento è retto da un Sindacato rivale. Fino a quando non lascerà l'Insediamento, l'Eroe pagherà ogni oggetto il doppio del suo valore.

2,3,4,5,6 L'Eroe ottiene uno sconto del 10% (arrotondato per eccesso) su ogni articolo per tutta la sua permanenza nell'Insediamento.

20 L'Eroe si ubriaca in modo pesante e accetta una scommessa per cui deve rubare qualcosa di veramente speciale in giro per l'Insedimento. Lanciate 1D6:

1 L'Eroe viene catturato mentre cerca di rubare il lampione davanti alla casa del capo dell'Insedimento. Passerà la notte in cella e il giorno dopo verrà cacciato: dovrà attendere i suoi compagni fuori dall'Insedimento.

2,3 L'Eroe sviene prima ancora di uscire dalla Taverna. Si sveglierà il giorno dopo con un gran mal di testa e 1 Punto-Mente in meno.

4,5 L'Eroe vince la gara: ottiene un premio di 1D6x20 monete d'oro.

6 L'Eroe ruba il cavallo del capo dell'Insedimento: vince la gara (si veda il risultato 4,5) e può tenersi il cavallo. Alla partenza dall'Insedimento, però, lanciate 1D6. Se il risultato è un 1, il cavallo rubato viene riconosciuto e requisito, mentre tutti gli Eroi vengono arrestati e tenuti in cella per 2D6 giorni (non tireranno per gli Eventi e non pagheranno le Spese di Mantenimento, ma non potranno visitare Luoghi e potrebbero dover tirare sulla tabella degli Eventi Catastrofici), dopo i quali verranno gettati fuori dall'Insedimento.

21 L'Eroe incontra un monaco di Luvah che gli insegna l'abilità 'Catalessi': d'ora in poi, una volta per Avventura, l'Eroe può cadere al suolo per 1D6 Turni, durante i quali non potrà fare assolutamente nulla ma verrà ignorato dai Mostri sul tabellone. Segnate l'abilità sul vostro foglio segna-punti: se possedete già questa abilità, trattate questo risultato come il 23-24.

22 L'Eroe incontra un Cavaliere di Ambaran, che gli insegna l'abilità 'Attacco Rapido': d'ora in poi, una volta per Avventura, l'Eroe guadagna un Attacco in più fino alla fine del Turno. Segnate l'abilità sul vostro foglio segna-punti: se possedete già questa abilità, trattate questo risultato come il 23-24.

23 - 24 L'Eroe passa la serata in tranquillità senza che accada nulla di particolare.

1d10

Evento

- 1 Degli strani rumori vi svegliano ma passate una notte tranquilla
 Un rumore di ramo calpestato vi fa svegliare di soprassalto. Troppo tardi due Banditi vi stanno attaccando. Lanciate 1 Dado da Combattimento:
- 2 Teschio - Perdete 1 Punto-Corpo e 5m.o.
 Scudo Nero - Uccidete i due banditi e tra i loro abiti trovate 10m.o.
 Scudo Bianco - Riuscite a scacciare i banditi
 Un Orso vi attacca! Lanciate 1 Dado da Combattimento:
 Teschio - Perdete 1 Punto-Corpo e, se utilizzata, danneggia di
 1 Punto-Usura la vostra tenda
- 3 Scudo Nero - Uccidete l'Orso e riuscite a ricavarne un bel pò cibo. (per le prossime due notti evitate la prova "Trovare/Cuocere")
 Scudo Bianco - Riuscite a scacciare l'orso ma, se utilizzata, danneggia di
 1 Punto-Usura la vostra tenda
- 4 Un'improvvisa tempesta vi coglie impreparati! Lanciate 1 Dado da Combattimento, se esce un Teschio subite un danno di un 1 Punto-Corpo a meno che non non siete al riparo sotto una tenda che subirà, al vostro posto, un danno di 1 Punto-Usura
- 5 Il rumore delle cicale concilia perfettamente con il sonno; passate una notte tranquilla
 Un Lupo in cerca di cibo vi attacca; Lanciate 1 Dado da Combattimento:
- 6 Teschio - Perdete 1 Punto-Corpo
 Scudo Nero - Se utilizzata danneggia di 1 Punto-Usura la vostra tenda
 Scudo Bianco - Scacciate la bestia
 Un Ragno Gigante vi attacca; Lanciate 1 Dado da Combattimento:
- 7 Teschio - Perdete 1 Punto-Corpo
 Scudo Nero - Siete Avvelenati (potete curarvi solo con un "Antidoto")
 Scudo Bianco - Scacciate la bestia
- 8 A Fuoco!! Improvvisamente delle fiamme circondano il vostro accampamento. Lanciate 1 Dado da Combattimento e se state utilizzando una tenda subirà un danno di 3 Punti-Usura:
 Teschio - Riuscite a spegnere l'incendio
 Scudo Nero - Perdete 1 Punto-Corpo
 Scudo Bianco - Domate l'incendio ma dovete scartare a caso una Pozione perchè evaporata.
- 9 Una notte piena di incubi non vi fa chiudere occhio. Nella prossima impresa avrete una penalità di -2 al movimento e un -1 Dado in Attacco se affrontate (lancia 1d6):
 1,2 – Non-Morti 3,4 – Pelli Verde 5,6 – Forze del Caos
- 10 Avete posizionato il vostro accampamento su un nido di formiche rosse! Lanciate 1 Dado da Combattimento, se esce un Teschio subite un danno di un 1 Punto-Corpo

1d10

Evento

1 Degli strani rumori sul pontile vi svegliano! Era solo un piccolo gatto.

Un rumore di passi vi fa svegliare di soprassalto. Troppo tardi due Banditi vi stanno attaccando. Lanciate 1 Dado da Combattimento:

2 Teschio - Perdete 1 Punto-Corpo e 50m.o.

Scudo Nero - Uccidete i due banditi e tra i loro abiti trovate 50m.o.

Scudo Bianco - Riuscite a respingere i banditi

Un Ratto Gigante sbuca all'improvviso dalla stiva e vi attacca! Lanciate 1 Dado da Combattimento:

3 Teschio - Troppo tardi il morso del ratto vi fa perdere 1 Punti-Corpo

Scudo Nero - Uccidete il roditore

Scudo Bianco - Riuscite a scacciare il roditore ma riesce a prendere un oggetto dal vostro zaino

4 Un'improvvisa tempesta si abbatte sulla nave! Lanciate 1 Dado da Combattimento, se esce un Teschio subite un danno di un 1 Punto-Mente per non aver dormito tutta la notte

5 Il rumore delle onde che si infrangono sul molo concilia perfettamente con il sonno; passate una notte tranquilla.

Una nave durante la notte urta accidentalmente la vostra. Lanciate 1 Dado da Combattimento:

6 Teschio - Il tutto si risolve senza danni per entrambe le imbarcazioni

Scudo Nero - Dalla gran botta venite sbalzati contro la parete, perdetevi 1PC e l'imbarcazione, se vostra, subisce 1 Punti-Usura

Scudo Bianco - Sentite un colpo improvviso! L'imbarcazione, se vostra, subisce 1 Punti-Usura

Una nave pirata giunge nel vostro stesso porto; Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Scudo Nero - I Pirati sono veramente troppi; se la nave è vostra e non volete perderla dovrete affrontare 3 Pirati sul pontile (*per stare sul pontile basta che anche un solo spigolo rientri nella casella del personaggio*)

7 Scudo Bianco - I Pirati sono veramente troppi ma riuscite a persuaderli con 2d6x30m.o.

Teschio - Riuscite a respingere l'assalto!

A Fuoco!! Improvvisamente delle fiamme divampano dalla stiva. Lanciate 1 Dado da Combattimento:

8 Teschio - Riuscite a spegnere l'incendio ma l'imbarcazione, se vostra, subisce 2 Punti-Usura

Scudo Nero - Perdete 1 Punto-Corpo e l'imbarcazione, se vostra, subisce 2 Punti-Usura

Scudo Bianco - Domate l'incendio ma dovete scartare a caso una Pozione perchè evaporata.

9 Una notte piena di incubi non vi fa chiudere occhio. Nella prossima impresa avrete una penalità di -2 al movimento e un -1 Dado in Attacco se affrontate (lancia 1d6):

1,2 - Non-Morti 3,4 - Pelli Verde 5,6 - Forze del Caos

10 Probabilmente l'ancora non è stata gettata in mare e le correnti notturne vi fanno allontanare di una settimana di navigazione dall'insediamento. (Dovete affrontare un evento di viaggio)

1d20	Ricompensa
1	Fionda
2	n°10 Frecce Standard
3	n°10 Quadrelli
4	1d6x10 m.o.
5	2d6x10 m.o.
6	Pozione Curativa 1d6 Punti Corpo
7	Pozione Curativa 4 Punti Corpo
8	1 Antidoto
9	n°1 Freccia Infuocata
10	Pozione di Destrezza
11	1d6x20 m.o.
12	2d6x20 m.o.
13	n°1 Punta Velenosa per Cerbottana
14	Pugnale
15	Lancia
16	n°3 Razioni di cibo per animali
17	n°1 Razione
18	n°1 Birra Nanica
19	n°2 Trappole per Selvaggina
20	N°1 Kit per Tenda

1d20	Penalità
	<i>Se siete in un Inseidamento:</i> viene chiuso un Luogo.
	<i>Se state Viaggiando via Terra:</i> gli Eroi troveranno il Luogo chiuso nell'inseidamento che raggiungeranno.
1- 7	<i>Se state Viaggiando via Mare:</i> dovete subito attraccare al vicino porto di un piccolo Villaggio e passarci almeno un giorno.
	<i>Se siete in un Inseidamento:</i> Si aggiunge un Evento dell'Inseidamento
8 - 9	<i>Se state Viaggiando (Terra/Mare):</i> Si aggiunge un Evento di Viaggio
15 - 20	Dovete obbligatoriamente affrontare almeno un turno completo della Mini-Quest, se poi decidete di abbandonare lanciate nuovamente il dado su questa tabella.

Elenco Incantesimi

Lv.	Acqua	Descrizione	M	E
1	Acqua Guaritrice	Questo Incantesimo può essere lanciato su qualunque Personaggio. Ripristinerà fino a 4 punti-corpo perduti.	x	x
1	Sonno	Questo Incantesimo farà addormentare un mostro o un Personaggio. Essi potranno provare a difendersi tirando un dado per ogni loro punto-mente, e se otterranno uno scudo l'Incantesimo verrà rotto, ma se non ci riescono si addormenteranno e non potranno difendersi se attaccati. Si sveglieranno se al loro prossimo turno o se nuovamente attaccati, riusciranno ad ottenere un 6 con un dado normale.	x	x
1	Velo di Nebbia	Questo Incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Personaggio. Al suo turno questi potrà spostarsi attraverso caselle occupate da Mostri o Personaggi.	x	x
2	Inondazione	La stanza si allaga improvvisamente e un'onda innaturale spazza tutti i mostri nel corridoio più vicino fuori dalla stanza. Ogni mostro può lanciare 1 dado da combattimento e se ottiene uno scudo nero si salva aggrappandosi al muro. <i>Può essere lanciato solo in stanze</i>	x	-
2	Acqua di Vita	Tutti gli Eroi nella tua visuale, incluso te stesso, recuperano 2 Punti-Corpo perduti.	x	-
3	Forma di Drago	Tu e tutti i mostri nella tua visuale lanciate 1d6 e sommate i vostri Punti-Mente. Ogni mostro che ottiene un valore più basso del tuo vedrà comparire un'enorme drago d'acqua; impauriti dalla visione di tale maestosità i mostri perderanno un numero di turni stabilito dal lancio di 1d6.	x	-
3	Pioggia Acida	Scegli un quadrato di 2x2 caselle che sia nella tua visuale. Tutti i mostri o Eroi presenti nell'area saranno colpiti da 2 dadi da combattimento senza la possibilità di difendersi. I mostri che occupano due o più caselle subiranno il danno per ogni casella interessata dalla pioggia acida.	x	-

		<i>Dadi</i>		<i>caselle</i>	<i>Punti</i>		
<i>Elementale</i>		<i>Att.</i>	<i>Dif.</i>	<i>Mov.</i>	<i>Corpo</i>	<i>Mente</i>	<i>Regole Speciali</i>
	Acqua	5	6	7	7	6	<i>Immune agli incantesimi di Acqua. È a conoscenza dei 3 incantesimi di Acqua del 1° Livello</i>

Lv.	Aria	Descrizione	M	E
1	<i>Genio</i>	Questo Incantesimo evoca un genio che potrà aprire una qualsiasi porta chiusa sul tabellone (costringendo a fare esporre tutto il contenuto della stanza) OPPURE attaccare una qualunque miniatura. Attaccherà una sola volta con 5 dadi da combattimento.	x	x
1	<i>Tempesta</i>	Potete creare una piccola tempesta che colpirà un Mostro o un Personaggio a vostra scelta. La vittima salterà un turno.	x	x
1	<i>Vento Impetuoso</i>	Questo Incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Personaggio, il quale potrà tirare un numero doppio di dadi rispetto al normale la prossima volta che toccherà a lui muovere.	x	x
2	<i>Vento di Grazia</i>	Questo Incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Personaggio. Al prossimo attacco potrete decidere di ritirare uno o più dadi del vostro attacco.	x	-
2	<i>Vortice Magico</i>	Un vortice magico attraversa un nemico nella vostra visuale. Quel mostro non potrà attaccare per 1D3+1 turni di gioco.	x	-
3	<i>Brezza Curativa</i>	Una piacevole brezza curativa accarezza tutti gli Eroi nella stessa stanza, facendo recuperare ad ognuno 2 Punti-Corpo e 1 Punto-Mente. L'Incantesimo può essere lanciato solo in stanze e non si può superare il valore dei Punti-Corpo e Punti-Mente iniziale.	x	-
3	<i>Tornado</i>	Un forte vento iniziare a soffiare all'interno della stanza, scaraventando tutti i nemici contro il muro più vicino. Lancia 1D6 per determinare per quanti turni i nemici rimangono bloccati contro il muro, senza poter attaccare o muovere ma con la possibilità di difendersi. <i>Può essere lanciato solo in stanze</i>	x	-

		<i>Dadi</i>		<i>caselle</i>	<i>Punti</i>		
<i>Elementale</i>		<i>Att.</i>	<i>Dif.</i>	<i>Mov.</i>	<i>Corpo</i>	<i>Mente</i>	<i>Regole Speciali</i>
	Aria	6	6	16	7	4	<i>Immune agli incantesimi di Aria. È a conoscenza dei 3 incantesimi di Aria di 1° Livello</i>

Lv.	Fuoco	Descrizione	M	E
1	Coraggio	Può essere lanciato su qualunque Personaggio. Questi potrà tirare due dadi da combattimento in più ogni volta che attaccherà fin quando l'Incantesimo sarà rotto. L'Incantesimo si rompe quando non vi sono più mostri visibili a quel Personaggio.	x	x
1	Fiamma d'Ira	Può essere lanciato su di un Mostro o un Personaggio, ovunque si trovi nel tabellone. La fiamma scoperà il vostro nemico e gli infliggerà un danno di 1 punto-corpo, a meno che l'avversario non riesca a far uscire uno scudo col dado da combattimento.	x	x
1	Palla di Fuoco	Può essere lanciato su di un Mostro o un Personaggio. Infliggerà un danno di 2 punti-corpo. La vittima potrà tirare due dadi; per ogni scudo che esce il danno si riduce di 1 punto.	x	x
2	Esplosione	Scegli una casella nella tua visuale. Una gigantesca palla di fuoco esplode infliggendo 2 Punti-Corpo alla figura nella casella e 1 Punto-Corpo a tutti colori che sono nelle caselle adiacenti (anche diagonali). L'esplosione non attraversa muri o porte.	x	-
2	Mani di Fuoco	Lancia 1D6, le vostre mani saranno ricoperte di fiamme per quel numero di turni. Puoi usare le tue mani come arma corpo-a-corpo infliggendo 3 Dadi da Combattimento (anche in diagonale). Per la durata dell'incantesimo non puoi impugnare altre armi.	x	-
3	Resistenza al Fuoco	Lancia questo incantesimo contro chi comprende la magia; al suo prossimo turno non potrà utilizzare nessuno dei suoi incantesimi di fuoco	x	-
3	Lancia di Fuoco	Una lancia di fuoco comparirà nella vostra mani per 1d6+1 turni; vi permette di attaccare con 3 dadi da combattimento e in diagonale oppure lanciarla e colpire un mostro nella vostra visuale con 2 dadi da combattimento per poi ricomparire magicamente tra le vostre mani. Per la durata dell'incantesimo non puoi impugnare altre armi.	x	-

Elementale	Dadi		caselle		Punti		Regole Speciali
	Att.	Dif.	Mov.	Corpo	Mente		



Fuoco

4/4 6 5 8 4

Immune agli incantesimi di Fuoco.
È a conoscenza dei 3 incantesimi di Fuoco di 1° Livello, può effettuare due attacchi nello stesso turno

Lv.	Terra	Descrizione	M	E
1	Attraversa la Roccia	Lanciate questo Incantesimo su di un Personaggio. Costui potrà allora passare attraverso i muri alla mossa successiva. Egli potrà attraversare tanti muri quanti il suo movimento gliene consentirà.	x	x
1	Guarigione del Corpo	Lanciate questo Incantesimo su di un Personaggio. Servirà a ripristinare fino a 4 punti-corpo perduti.	x	x
1	Pelle di Pietra	Lanciate questo Incantesimo su di un Personaggio. Costui potrà tirare 2 dadi da combattimento in più in difesa, fino a quando l'Incantesimo verrà rotto. L'Incantesimo si rompe quando il Personaggio su cui è stato lanciato viene ferito.	x	x
2	Scudo di Pietra	Questo Incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Personaggio. Uno scudo di pietra circonda il suo braccio raddoppiando i suoi dadi da difesa per un turno e applicando una penalità nel movimento di -3	x	-
2	Terremoto	Una forte scossa di terremoto fa cadere a terra tutti i mostri presenti nella stanza che salteranno un turno. Ogni mostro può lanciare 1 dado da combattimento e se ottiene uno scudo nero si salva appoggiandosi al muro. <i>Può essere lanciato solo in stanze</i>	x	-
3	Rocce	Tirate 1d6; il valore uscito rappresenta il numero di rocce che riuscite a manipolare e far volare sopra le teste dei mostri nella vostra visuale. Ogni roccia colpisce con 2 dadi da combattimento. Un mostro può essere colpito da più rocce e si difende normalmente.	x	-
3	Sacca di Pietra	Una magica sacca di pietra viene scagliata dalla vostra mano e colpisce un mostro nella vostra visuale. Il bersaglio viene colpito con 3 Dadi da combattimento senza avere possibilità di difendersi. Se colpito da almeno un teschio sarà scaraventato al suolo saltando un turno.	x	-

		<i>Dadi</i>		<i>caselle</i>	<i>Punti</i>		
<i>Elementale</i>		<i>Att.</i>	<i>Dif.</i>	<i>Mov.</i>	<i>Corpo</i>	<i>Mente</i>	<i>Regole Speciali</i>
	Terra	6	8	3	7	4	Immune agli incantesimi di Terra. È a conoscenza dei 3 incantesimi di Terra di 1° Livello

<i>Lv.</i>	<i>Protezione</i>	<i>Descrizione</i>	<i>M</i>	<i>E</i>
2	<i>Annulla Incantesimo</i>	Potete scegliere una miniatura in grado di lanciare incantesimi e costringerla a scartare a caso una carta non ancora usata. Quell'incantesimo risulterà perso per tutta la durata dell'Impresa.	X	-
2	<i>Muro di Pietra</i>	Potete creare un Muro di Pietra magico che occupa due caselle. Questo muro ha un punto Corpo e si difende tirando sei dadi da combattimento. Tenete questa carta fino a che il muro non viene distrutto, poi scartatela.	X	-
2	<i>Invisibilità</i>	Potete diventare invisibili e muovervi senza essere visti fino all'inizio del vostro turno successivo. Mentre siete invisibili non potete attaccare nessuno, ma nulla vi potrà attaccare, neanche con incantesimi.	X	-

<i>Lv.</i>	<i>Rivelazione</i>	<i>Descrizione</i>	<i>M</i>	<i>E</i>
2	<i>Chiaroveggenza</i>	Potete chiedere allo Stregone di rivelare il contenuto di una stanza qualsiasi a vostra scelta. Se la stanza risultasse vuota, non potete ritentare.	X	-
2	<i>Preveggenza</i>	Giocate questa carta alla fine del vostro turno. Sarete così in grado di tirare ancora una volta tutti i dadi d'attacco, di difesa o di movimento, fino alla fine del vostro turno successivo.	X	-
2	<i>Baule del Tesoro</i>	Quando cercate tesori in una stanza, potrete pescare tre carte immediatamente. Dovete prendere tutte e tre le carte, qualunque sia il loro effetto.	X	-

<i>Lv.</i>	<i>Tenebre</i>	<i>Descrizione</i>	<i>M</i>	<i>E</i>
2	<i>Dardi della Notte</i>	Potete lanciare questo attacco magico contro qualunque bersaglio che possiate vedere lungo una linea retta. Voi attaccherete il bersaglio utilizzando due dadi da combattimento, mentre quest'ultimo tirerà tanti dadi da difesa quanti sono i suoi punti Mente.	X	-
2	<i>Manto delle Ombre</i>	Potete evocare delle Tenebre Magiche. Collocate il tassello del Manto delle Ombre sul tabellone di gioco. Ogni miniatura che si troverà fra le ombre non potrà attaccare, essere attaccata o lanciare incantesimi fino a che si troverà in quella casella. Questo tassello non può essere spostato, ed i suoi	X	-

effetti durano fino alla fine dell'Impresa.
Tenete questa carta accanto al tabellone di gioco per consultarla.

2	<i>Catene delle Tenebre</i>	Potete lanciare questo incantesimo contro una miniatura. Questa non potrà muoversi od attaccare fino all'inizio del vostro turno successivo; potrà però difendersi contro eventuali attacchi e lanciare incantesimi.	X	-
---	-----------------------------	--	---	---

Lv.	Luce	Descrizione	M	E
3	<i>Lampo di Luce</i>	Un improvviso Lampo di Luce accecherà per un turno una qualunque miniatura sulla vostra visuale se con il lancio di un dado da combattimento non otterrà uno scudo nero. Il mostro non potrà muovere, e in attacco e in difesa dovrà utilizzare due dadi in meno. Se lanciate questo incantesimo contro un Non-Morto perderà un Punto-Corpo anziché venire accecato.	X	-
3	<i>Liberazione del Caos</i>	Potete avvolgere con dei fasci di luce un Armigero corrotto o un qualsiasi mostro del Caos. La luce attorno alla miniatura la libererà dalle influenze malefiche del Caos. Tirate tanti dadi quanti i vostri punti Mente e ottenete un numero di scudi bianchi pari o superiori ai punti Mente del mostro riuscirete a liberarlo. La miniatura passerà al vostro servizio (la miniatura del mostro del Caos sarà sostituita con uno Spadaccino).	X	-
3	<i>L'Invulnerabilità</i>	Potete lanciare questo incantesimo su di voi o su qualunque Personaggio. Per il prossimo turno sarete invulnerabili contro eventuali attacchi ma non contro gli incantesimi.	X	-

Lv.	Illusione	Descrizione	M	E
2	<i>Sparire</i>	Questo incantesimo può essere lanciato su qualunque Personaggio: egli si muoverà non visto fino a quando non otterrà un valore maggiore di otto quando si muove. In quel caso si spezzerà l'incantesimo. Quando è sotto l'effetto dell'incantesimo il Personaggio può solo muovere e aprire porte; non potrà far scattare le trappole, attaccare, effettuare ricerche o essere attaccato. <i>Conservate la carta finché non si spezza l'incantesimo.</i>	X	X

2	<i>Doppia Immagine</i>	Questo incantesimo può essere lanciato su qualsiasi Personaggio. Apparirà un'immagine vivente uguale all'Eroe. Quando l'Eroe subisce un attacco tira un dado da combattimento: se esce un qualsiasi scudo sarà l'immagine ad essere attaccata ed egli non subirà danni. L'incantesimo si spezza quando non ci sono più mostri in vista del Personaggio. <i>Conservate la carta finché non si spezza l'incantesimo.</i>	x	x
2	<i>Fiamma Ipnotica</i>	Quando questo incantesimo è lanciato si crea l'illusione di una enorme fiamma animata. Ogni miniatura presente nella stanza o nel corridoio tira un dado normale: se ottiene un numero più alto del valore dei suoi punti Mente resterà paralizzato per tre turni e non potrà muovere, attaccare o difendersi. <i>Conservate la carta finché non terminano gli effetti dell'incantesimo.</i>	x	x

Lv.	Natura	Descrizione	M	E
2	<i>Sonno Profondo</i>	Questo incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi mostro visibile con meno di quattro punti Mente. Il mostro si addormenterà fino all'inizio del prossimo turno di chi ha lanciato l'incantesimo. Il mostro non potrà difendersi dagli attacchi finché sarà addormentato.	x	x
2	<i>Contorci Legno</i>	Questo incantesimo causa su una qualsiasi arma di legno una torsione tale da renderla inutilizzabile. In quel caso il mostro, se non possiede altre armi, non potrà più attaccare.	x	x
2	<i>Vigore</i>	Questo Incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Personaggio. Al suo prossimo turno potrà muovere, attaccare e difendere con un dado in più.	x	x

Lv.	Tempo	Descrizione	M	E
2	<i>Ferma Tempo</i>	Questo incantesimo può essere lanciato alla fine del turno di un Personaggio. Il tempo si ferma per chiunque sul tabellone, tranne per il Personaggio a cui è stato lanciato l'incantesimo. Egli potrà effettuare immediatamente un altro turno dopo il suo. L'incantesimo non conta come azione nel turno.	x	x

2	<i>Flashback</i>	Questo incantesimo può essere lanciato alla fine del turno di un Personaggio. Egli potrà ripetere il suo intero turno annullando tutti gli effetti di quello appena trascorso. L'incantesimo non conta come azione nel turno.	x	x
2	<i>Rallentare</i>	Questo incantesimo riduce qualsiasi movimento di un mostro ad una casella per turno. Inoltre tira anche un dado in meno sia quando attacca che quando difende. Il numero dei dadi del mostro non può essere minore di uno. L'effetto continua fino alla morte del mostro o fino a che rimane nella vostra visuale.	x	x

Lv.	Trasmutazione	Descrizione	M	E
2	<i>Crea Pozione</i>	Il giocatore può creare una Pozione Magica quando trova la scrivania dell'Alchimista. Il Mago lancia un dado da combattimento: un teschio corrisponde ad una pozione del ristoro che permette di recuperare un punto Corpo ed un punto Mente; lo scudo bianco corrisponde all'antidoto e lo scudo nero ad una pozione rigenerante che farà ripristinare quattro Punti-Corpo perduti.	x	x
2	<i>Ruggine</i>	Il bersaglio di questo incantesimo perde un dado da combattimento in attacco o in difesa (a scelta del Mago) per il resto dell'Impresa.	x	x
2	<i>Trasmutazione Aurea</i>	Il Mago può trasmutare in oro un qualsiasi oggetto nel corso dell'Impresa: quando si trova in una stanza dove è presente un qualunque arredo lancia un dado normale. Il risultato del dado moltiplicato per dieci corrisponde al valore dell'oggetto trasmutato in oro.	x	x

Lv.	Telecinesi	Descrizione	M	E
2	<i>Piuma</i>	Questo incantesimo può essere lanciato su sé stessi o su di un Personaggio. L'Eroe camminerà su un cuscino d'aria per un turno permettendogli di non far scattare le trappole. Inoltre potrà camminare sopra i pozzi trabocchetti fino a raggiungere una casella libera	x	x
2	<i>Recupero Psicico</i>	Questo incantesimo può essere lanciato su sé stessi o su di un Personaggio. Farà recuperare tutti i punti Mente precedentemente perduti.	x	x

2	<i>Teletrasporto</i>	Questo incantesimo consente al Mago di teletrasportarsi su qualunque casella libera e già esplorata del tabellone.	x x
---	----------------------	--	-----

<i>Lv.</i>	<i>Ghiaccio</i>	<i>Descrizione</i>	<i>M E</i>
3	<i>Gelo</i>	Questo incantesimo attacca tutte le miniature che si trovano adiacenti a voi facendo perdere un punto Corpo senza possibilità di difendersi.	x
3	<i>Ponte di Ghiaccio</i>	Questo incantesimo consente al Mago di creare un Ponte di Ghiaccio permanente con i tasselli di Ghiaccio Magico sopra qualsiasi pozzo trabocchetto o crepaccio in modo tale da permettere l'attraversamento.	x
3	<i>Tempesta di Ghiaccio</i>	Questo incantesimo consente al Mago di creare un'area di due caselle per due in una zona del tabellone a lui visibile. Ogni mostro o Personaggio che si troverà nell'area sarà attaccato da tre dadi da combattimento. Non ci si può difendere da questo attacco.	x

<i>Lv.</i>	<i>Esecrazione</i>	<i>Descrizione</i>	<i>M E</i>
3	<i>Lama Avvelenata</i>	Questo Incantesimo rende una qualsiasi arma avvelenata. Se lanciando un attacco con l'arma avvelenata riuscirete a far perdere almeno un punto Corpo, l'avversario subirà anche un danno da veleno che durerà per tutta l'Impresa. L'effetto della Lama Avvelenata durerà finchè un attacco non avrà successo.	x
3	<i>Morte</i>	Questo incantesimo vi permette di attaccare direttamente i punti Corpo del vostro avversario. Tirate tanti dadi quanti sono i vostri punti Mente: ogni scudo nero ottenuto farà perdere un punto Corpo al Mostro.	x
3	<i>Saetta</i>	Il Mago lancia una Saetta in linea retta orizzontale, verticale o diagonale. Il primo nemico verrà attaccato con quattro dadi da combattimento, ma la Saetta proseguirà la sua corsa e attaccherà la miniatura successiva con tre dadi, e così via fino all'esaurimento dei dadi. Tutte le miniature attaccate potranno difendersi normalmente.	x

Lv.	Consacrazione	Descrizione	M	E
3	<i>Benedizione</i>	Questo incantesimo può essere lanciato su sé stessi o su di un Personaggio. Aumenterà di uno i dadi da combattimento di un equipaggiamento a vostra scelta.	x	
3	<i>Pregiera</i>	Questo incantesimo può essere lanciato su sé stessi o su di un Personaggio. Farà recuperare un punto Mente e un punto Corpo.	x	
3	<i>Sacrificio</i>	Questo incantesimo può essere lanciato solo su sé stessi. Potrete aumentare i vostri Dadi da Combattimento in attacco per 2 turni, ma per ogni dado in più perderete un Punto-Corpo.	x	

Lv.	Fede	Descrizione	M	E
3	<i>Scaccia Non-Morti</i>	Lanciate questo incantesimo su un Non-Morto e tirate un Dado da combattimento; se esce un Teschio il Non-Morto fuggirà e sarà spostato di 7 caselle 'visibili', in una direzione scelta da chi lancia l'incantesimo, e perderà il suo prossimo turno	x	
3	<i>Protezione Divina</i>	Lanciate questo incantesimo su un personaggio, Per tre turni di gioco egli potrà difendersi con un dado da combattimento in più.	x	
3	<i>Risanamento</i>	Lancia questo incantesimo su un personaggio; egli recupererà 2 Punti-Corpo, o 2 Punti-Mente, o 1 Punto-Corpo e 1 Punto-Mente.	x	

*NOTA: tutti gli Incantesimi del Caos non possono essere utilizzati dagli Eroi.

Caos	Descrizione
<i>Comando</i>	Permette di prendere il comando di un Eroe. L'Incantesimo può essere rotto immediatamente o nei turni successivi dal mal capitato lanciando 1d6 per ogni suo Punto-Mente e ottenendo almeno un 6. Fin quanto l'incantesimo non viene spezzato l'Eroe sarà mosso da Morcar
<i>Evoca Non-Morti</i>	Questa magia evoca un gruppo di non-morti che circondano e proteggono colui che l'ha lanciata. Lancia 1d6, se ottieni: 1 o 2 = 4 Scheletri, 3 o 4 = 3 Scheletri e 2 Zombie, 5 o 6 = 2 Zombi e 2 Mummie
<i>Evoca Orchi</i>	Questa magia evoca un gruppo di orchi che circondano e proteggono colui che l'ha lanciata. Lancia 1d6, se ottieni: 1 o 2 = 4 Orchi, 3 o 4 = 5 Orchi, 5 o 6 = 6 Orchi

<i>Fuga</i>	Permette a chi la lancia di sparire e teletrasportarsi all'istante in una zona segreta conosciuta solo da Morcar. Questo 'posto sicuro' deve essere segnato sulla mappa dell'Impresa
<i>Fulmine</i>	Può essere lanciato in verticale, orizzontale o diagonale. Il fulmine viaggia in linea retta finché non colpisce un muro o una porta chiusa. Il fulmine infligge 2 Punti-Corpo a TUTTI gli Eroi o Mostri che si trovano sulla sua direttrice.
<i>Nube del Caos</i>	Questa magia paralizza TUTTI gli Eroi in una stanza o nel corridoio in cui viene lanciata. Chi viene paralizzato non è in grado di muoversi, attaccare o difendersi. L'incantesimo può essere rotto al momento o nei turni successivi da ogni vittima lanciando tanti 1D6 quanti sono i suoi Punti-Mente. Se ottiene almeno un 6 la vittima si libera.
<i>Palla di Fiamme</i>	Può essere lanciata contro un qualunque bersaglio, infliggendogli 2 Punti-Corpo di danno. Il bersaglio lancia immediatamente 2D6. Per ogni 5 o 6 ottenuto il danno è ridotto di 1 punto.
<i>Paura</i>	Questa magia terrorizza a tal punto la vittima che il suo attacco viene ridotto di 1 Dado da Combattimento. L'incantesimo può essere rotto dal mal capitato nel suo turno successivo lanciando 1D6 per ogni suo punto mente. Se ottiene almeno un 6 l'incantesimo si rompe.
<i>Ruggine</i>	Questa magia fa arrugginire gli oggetti metallici. Ogni spada o elmo diventa così fine e fragile da non poter essere utilizzata. Non ha effetto sugli artefatti
<i>Sonno</i>	Questa magia fa cadere la vittima in un sonno profondo. Addormentato non può muoversi, attaccare o difendersi. L'incantesimo può essere rotto immediatamente o nei turni successivi lanciando 1D6 per ciascun Punto-Mente della vittima. Se ottiene almeno un 6 l'incantesimo si rompe.
<i>Tempesta</i>	Questa magia crea un piccolo tornado che avvolge un Eroe a vostra scelta. L'Eroe perde il suo prossimo turno.
<i>Tempesta di Fuoco</i>	Questa magia riempie una stanza di fiamme che causano 3 Punti-Corpo di danno a TUTTI gli Eroi e Mostri nella stessa stanza di chi ha lanciato la magia. Chi lancia la magia è immune agli effetti. Tutte le vittime lanciano immediatamente 2D6. Per ogni 5 o 6 ottenuti il danno si riduce di 1 Punto-Corpo. <i>Non può essere usata nei corridoi.</i>

<i>Gelo</i>	Tutti i Mostri e gli Eroi adiacenti (non diagonalmente) al lanciatore subiscono 1 Punto-Corpo di danno senza la possibilità di difendersi.
<i>Muro di Ghiaccio</i>	Questo incantesimo crea fino a 4 caselle di solido ghiaccio (<i>usate i tasselli del Ghiaccio Magico</i>). Queste caselle bloccano il movimento e la linea di tiro, ma non la linea di vista. Inoltre le caselle devono essere tutte adiacenti tra loro e nella visuale del lanciatore. Ogni casella ghiacciata rimane in gioco fino a che il lanciatore non muore, non cancella l'incantesimo, non può più vedere le caselle, o finché un totale cumulativo di 5 teschi non viene ottenuto attaccando la casella ghiacciata.
<i>Tempesta di Ghiaccio</i>	Una tempesta di ghiaccio colpisce un'area di 2x2 caselle. Ogni miniatura in quell'area viene attaccata separatamente dal lanciatore con 3 Dadi da Combattimento. Le vittime non possono difendersi. Non può essere usato nei corridoi.
<i>Calma</i>	Il Mostro bersaglio di questo incantesimo può recuperare fino a 3 Punti-Corpo precedentemente perduti (<i>non può superare il totale iniziale</i>)
<i>Mente Congelata</i>	L'Eroe bersaglio deve lanciare un numero di Dadi da Combattimento pari al suo numero corrente di Punti-Mente. Se ottiene almeno uno Scudo Bianco, l'Eroe si ritrova con un solo Punto-Mente. Altrimenti, i suoi Punti-Mente scendono a zero e va in shock.
<i>Scivolare</i>	La prossima volta che si muove, il lanciatore può spostarsi fino a 12 caselle e può attraversare le caselle occupate da Mostri ed Eroi.
<i>Dispersione</i>	Questo speciale incantesimo può essere lanciato durante il turno di un Eroe subito dopo che questi ha lanciato un incantesimo. L'incantatore lancia 1d6 e somma i suoi Punti-Mente e l'Eroe fa altrettanto. Se lo Stregone ottiene il totale più alto riesce ad annullare gli effetti dell'incantesimo dell'Eroe che si vede costretto a scartare la carta.
<i>Magia dello Specchio</i>	Questo speciale incantesimo può essere lanciato durante il turno di un Eroe subito dopo che questi ha lanciato un incantesimo. L'Eroe in questione subisce quindi l'effetto dell'incantesimo diretto contro lo stregone.

<i>Esplosione Mentale</i>	Questo incantesimo paralizza un Eroe che non potrà muovere o attaccare. L'Eroe si difende con 1 Dado da Combattimento. L'incantesimo può venire spezzato
<i>Ripristina il Caos</i>	Questo incantesimo può essere lanciato solo su di un Mostro, il quale recupererà fino a 6 Punti-Corpo precedentemente perduti.
<i>Rianimazione</i>	Questo incantesimo permette al lanciatore di rianimare tutti gli Zombi, le mummie e gli scheletri che sono stati sconfitti nella stessa stanza in cui si trova il lanciatore. Questi Mostri si alzano dal suolo con il massimo dei loro Punti-Corpo (<i>può essere usato solo nelle stanze</i>)
<i>Evoca Lupi</i>	Questo incantesimo consente al lanciatore di piazzare sul tabellone (in una casella a lui adiacente) un certo numero di Lupi Giganti. Lanciate 1d6: 1 o 2 = 1 Lupo Gigante, 3 o 4 = 2 Lupi Giganti, 5 o 6 = 3 Lupi Giganti
<i>Maledizione Mannara</i>	L'Eroe bersaglio di questo incantesimo deve lanciare 1d6: con un risultato di 6 non subisce alcun effetto. Altrimenti diventa vittima della Maledizione Mannara. Vedi Nota a seguire.

Nota: Eroi trasformati in Lupi Mannari

Se un Eroe è affetto dall'Incantesimo Maledizione "Mannara" o è stato ferito da un Lupo Mannaro, l'Eroe diventa anch'egli un Lupo Mannaro, condannato a trasformarsi da uomo a lupo. All'inizio di ogni turno l'Eroe deve lanciare 2d6: un tiro da 2 a 9 significa che l'Eroe rimane in forma umana sotto il controllo del giocatore; egli può muovere ed agire normalmente. Un tiro da 10 a 12 significa che l'Eroe si trasforma in Lupo e Morcar lo controlla come un mostro per 1 turno (al prossimo turno di Morcar).

Quando un eroe si trasforma in un Lupo, sostituisci la miniatura con il tassello del lupo o con una miniatura. Tutti i suoi oggetti vengono lasciati sulla casella dove si è trasformato. Piazza il tassello "Armi Abbandonate" su tale casella. Questo tassello rimane sul tabellone fin quando l'Eroe non torna a riprendersi la propria roba (i mostri non possono prenderla).

Questo Lupo è un mostro a tutti gli effetti, con tutte le relative caratteristiche (si muove nel turno di Morcar, attacca come un Lupo Gigante, non fa scattare le trappole, non può aprire porte, ecc..) Alla fine del turno di Morcar il Lupo si ritrasforma in Eroe e torna sotto il controllo del giocatore. La miniatura rimpiazza il tassello. L'Eroe deve lanciare il dado per la trasformazione ad ogni turno, fin quando non si cura bevendo la Pozione Luparia o la Pozione Reintegratrice acquistabile all'Emporio.

<i>Malefici dello</i> <i>Sciamano Uomini-</i> <i>Bestia</i>	<i>Descrizione</i>
<i>Rospo Inghiottitore</i>	Permette allo sciamano d'invocare un Rospo Gigante che può inghiottire un Eroe in linea di vista con lo Sciamano. Questo Eroe viene imprigionato. Per liberarsi dovrà combattere il Rospo dall'interno lanciando 2 dadi da combattimento. Il Rospo si difende con 3 dadi da combattimento. Se il rospo subisce una ferita, l'Eroe si libera.
<i>Catena di Lampi</i>	Lo Sciamano lancia un lampo che può rimbalzare tra gli Eroi presenti nel suo campo visivo, colpendone fino a 3. Il primo Eroe colpito viene attaccato da 3 dadi da combattimento, il secondo con 2 ed il terzo con 1. Gli Eroi si difendono con un numero di dadi Pari ai loro Punti-Mente attuali.
<i>Scudo di Spine</i>	Permette allo Sciamano di aggiungere due dadi da combattimento in difesa quando sarà attaccato. Inoltre, per ogni colpo parato dallo Sciamano, il suo attaccante perderà un Punto-Corpo.
<i>Marcia dello Spirito</i>	Lo Sciamano si trasforma in una corrente d'aria e diventa invisibile agli occhi degli Eroi durante il suo prossimo turno. Potrà così spostarsi di un massimo di 12 caselle anche attraversando Eroi e Mostri che bloccherebbero il suo passaggio.
<i>Capobranco</i>	Lo Sciamano può invocare istantaneamente due Mastini del Caos e piazzarli su qualsiasi casella libera nella sua linea di vista. I Cani possono immediatamente muovere e attaccare.
<i>Totem della Paura</i>	Lo Sciamano pianta un totem di ossa che pietrifica dalla paura gli Eroi presenti nel suo stesso ambiente. Per i prossimi tre turni questi Eroi attaccheranno e si difenderanno con un dado da combattimento in meno.

Bestiario

Finora i vostri Eroi hanno dovuto affrontare Pelleverdi, Non-Morti e i temibili Guerrieri del Caos ma questo non significa che nel vecchio mondo non vi siano altri luoghi bui e sconosciuti pieni di terribili creature!

Questa sezione del manuale vi mostra l'elenco di tutte le creature malefiche del mondo di Heroquest; Ogre, Demoni, Minotauri e altri mostri così potenti da poter distruggere un Eroe inesperto in un sol colpo. La lista sarà suddivisa in categorie per facilitare la ricerca.

PELLEVERDI:

	Mostro	Dadi		caselle	Punti		Regole Speciali
		Att.	Dif.		Corpo	Mente	
	Goblin	2	1	10	1	1	
	Goblin arciere	2/1	1	9	1	1	Attacco a distanza 2 Dadi (gittata 8 caselle) Attacco Corpo a Corpo 1 Dado
	Goblin lanciere	2	1	9	1	1	Può attaccare in diagonale
	Goblin sciamano	2	1	10	2	2	Se non diversamente specificato è ha conoscenza di due incantesimi del Caos: Sonno, Evoca Orchi
	Goblin cavalca lupi	2/1	2/1	10	3/1	1	Ogni volta che viene attaccato lancia 1d6; con 1 e 2 il colpo lo subisce il Goblin. Fin quando sono insieme i valori si sommano quindi attaccano e difendono con 3 dadi.
	Orco	3	2	8	1	2	
	Orco arciere	3/1	2	8	1	2	Attacco a distanza 3 Dadi (gittata 10 caselle) Attacco Corpo a Corpo 1 Dado
	Orco Comandante	4	3	8	3	2	Se ottiene 4 teschi può lanciare un dado da combattimento aggiuntivo
	Orco Negromante	3	2	9	2	4	Se non diversamente specificato è ha conoscenza di tre incantesimi del Caos: Sonno, Evoca Non-Morti e Nube di Caos
	Orco Nero	6	3	6	4	1	Attacca due volte (1 per ogni arma che impugna). Può effettuare i due attacchi anche contro lo stesso Eroe.
	Orco Nero Negromante	3	3	7	4	4	Attacca solo una volta per turno ma può usare la magia. Sono sempre a conoscenza dell'incantesimo "Evoca non-morti"

	Fimir	3	3	6	2	3	Spendendo 1 PC può effettuare un attacco con la coda che colpisce, con 1 dado in attacco, tutti coloro che si trovano a lui adiacenti.
	Bugbear	3/4	3	7	2	3	Può usare l'attacco speciale 'Carica' contro un Eroe non a lui adiacente e raggiungibile con il movimento aggiungendo un dado extra. Se effettua l'attacco speciale salta il turno successivo a causa dello sforzo.
	Snotling	1	0	10	1	1	Se più Snotling sono adiacenti ad un Eroe possono effettuare un attacco unico combinato sommando tutti i loro dadi in attacco. Es.: 3 Snotling accerchiano il Barbaro e effettuano un unico attacco con 3 Dadi da combattimento (1+1+1).
	Troll	4	6*	6	6	2	Si difende con gli Scudi Bianchi.

OGRE:

	Mostro	Dadi		caselle	Punti		Regole Speciali
		Att.	Dif.		Corpo	Mente	
	Ogre guerriero	5	5	6	3	1	
	Ogre campione	5	5	6	4	1	
	Ogre comandante	6	6	4	4	2	
	Signore degli Ogre	6	6	4	5	5	
	Ogre Gigante	5	5	4	7	1	Può effettuare un attacco rotativo che colpisce, con 2 dadi in attacco, tutti coloro che si trovano in una sua caselle adiacente (anche diagonale)

NON-MORTI:

	Mostro	Dadi		caselle	Punti		Regole Speciali
		Att.	Dif.		Corpo	Mente	
	Scheletro	2	2	6	1	0	
	Scheletro <i>arciere</i>	3/1	2	6	1	0	<i>Attacco a distanza 3 Dadi (gettata 12 caselle) Attacco Corpo a Corpo 1 Dado</i>
	Scheletro <i>con lancia</i>	2	2	6	1	0	<i>Può attaccare in diagonale</i>
	Scheletro <i>Implacabile</i>	2	3	5	2	0	<i>Una volta battuto, piazzate un Tassello Teschio nella casella dove è stato ucciso. Dopo 2 turni completi, lo Scheletro Implacabile si rianima rigenerando tutti i suoi valori di partenza. Egli potrà essere usato immediatamente nel turno successivo dello Stregone. Possono essere distrutti definitivamente solo da: Incantesimo o Pergamena di Guarigione del Corpo, dall'Acqua Benedetta o dalla Lama degli Spiriti.</i>
	Zombi	2	3	5	1	0	
	Mummia	3	4	4	2	0	
	Spettro (<i>Wraith</i>)	2	2	5	2	0	<i>Il suo attacco consiste nell'attraversare gli Eroi durante il movimento. Questo attacco incorporeo ignora qualsiasi tipo di armatura, scudo o protezione.</i>
	Lich	5	5	5	6	7	<i>Conosce i seguenti incantesimi del Caos: Paura, Evoca Non-Morti, Sonno e Controllo Mentale. Quando il Lich attacca prende i Punti-Corpo persi dall'Eroe fino ad un massimo di 6</i>
	Wight	4	2	5	3	3	<i>Al posto del normale attacco corpo a corpo può effettuare un attacco speciale: tira due dadi da combattimento + 1D6 per ogni Eroe nella stessa stanza del Wight se ottieni 5 o 6 il bersaglio perde un Punti-Corpo per ogni teschio uscito.</i>

SKAVEN:

	Mostro	Dadi		caselle	Punti		Regole Speciali
		Att.	Dif.		Corpo	Mente	
	Skaven	3	2	8	2	2	
	Skaven guerriero	2	3	9	4	4	
	Skaven profanatore	3	5	9	3	6	Se non diversamente specificato sono a conoscenza dei seguenti incantesimi: Gelo, Annulla Incantesimo, Tempesta, Paura e Sonno

FORZE DEL CAOS:

	Mostro	Dadi		caselle	Punti		Regole Speciali
		Att.	Dif.		Corpo	Mente	
	Balestriere	2	3	6	2	2	Attacco a distanza 3 Dadi (gittata 8 caselle) Attacco Corpo a Corpo 1 Dado
	Alabardiere	3	3	6	2	2	Può attaccare in diagonale
	Esploratore	2	3	9	2	2	Può utilizzare un turno (non muove e non attacca) per costruire una trappola in una casella adiacente. Lancia 1d6: 1-2: trap. con lancia, 3-4: pozzo trabocchetto, 5-6 masso cadente (non blocca il passaggio).
	Spadaccino	4	5	4	2	2	
	Elfo Arciere	4/2	2	6	3	2	Attacco a distanza 4 Dadi (gittata 12 caselle) Attacco Corpo a Corpo 2 Dado
	Elfo Guerriero	4	3	6	3	2	
	Guerriero del Caos	4	4	7	3	3	
	Gargoyle	4	5	6	3	4	
	Cavaliere della Morte	4/1	3/0	7/4	3/1	3/0	Vedi nota speciale "1"
	Nano Armigero	2	3	5	2	3	
	Nano Balestriere	2/1	3	7	2	3	Attacco a distanza 2 Dadi (gittata 8 caselle) Attacco Corpo a Corpo 1 Dado

	Armatura ad Ingranaggi	5	6	7	4	0
---	------------------------	---	---	---	---	---

Queste armature sono macchine robotizzate ad ingranaggi. A causa dei molti anni di inutilizzo i loro ingranaggi si sono arrugginiti! Ad ogni punto corpo perso subiranno anche una penalità di -2 al valore di movimento (fino ad un minimo di 1) e una penalità di -1 al totale dei dadi di attacco (fino ad un minimo di 1). Non sono considerate esseri Non-Morti ma essendo armature prive di anima sono immuni agli effetti di incantesimi mentali come per esempio il "Sonno".

	Guardia del Destino	4	5	6	3	3
---	---------------------	---	---	---	---	---

Può difendersi da TUTTI i teschi con cui viene attaccato ottenendo almeno uno scudo nero con i propri dadi di difesa. Non vengono considerati Non-Morti e sono trattati come normali mostri.

	Pirata	3	2	6	2	2
---	--------	---	---	---	---	---

MOSTRI GIGANTI:

Mostro	Dadi		caselle	Punti		Regole Speciali
	Att.	Dif.	Mov.	Corpo	Mente	
 Pipistrello Gigante	1	3	12	1	1	Volare: al costo di un'azione, può oltrepassare durante il movimento caselle occupate da mostri o personaggi.
 Ratto Gigante	1	1	8	1	1	
 Ragno Gigante	4	2	10	4	0	Vedi nota speciale "6"
 Lupo Gigante	6	3	9	5	1	Se il Lupo Gigante è un Mannaro e colpisce un Eroe vedi note a pag. 114

MAGHI DEL CAOS:

Mostro	Dadi		caselle	Punti		Regole Speciali
	Att.	Dif.	Mov.	Corpo	Mente	
 Signore Supremo	5	5	5	5	8	Se non diversamente specificato è a conoscenza dei 6 Incantesimi del Mago Supremo
 Negromante	4	6	6	5	7	Se non diversamente specificato è a conoscenza dei 6 Incantesimi del Negromante

	Orco Sciamano	5	5	7	5	7	<i>Se non diversamente specificato è a conoscenza dei 6 Incantesimi dell'Orco Sciamano</i>
	Signore delle Tempeste	6	5	7	5	6	<i>Se non diversamente specificato è a conoscenza dei 6 Incantesimi del Signore delle Tempeste</i>
	Stregone del Caos	4	4	8	3	4	<i>Se non diversamente specificato scegliete casualmente quattro incantesimi del Caos.</i>

MOSTRI DEI GHIACCI:

	Mostro	Dadi		caselle	Punti		Regole Speciali
		Att.	Dif.		Corpo	Mente	
	Gremlin dei Ghiacci	2	3	10	3	3	<i>Vedi nota speciale "2"</i>
	Orso Polare	4/4	3	6	6	2	<i>Attacca prima con la sua possente zampa, ed infine con la sua mazza ferrata. Possono essere effettuati due attacchi contro un Eroe, oppure un singolo attacco contro due Eroi</i>
	Yeti	3	3	8	5	2	<i>Vedi nota speciale "3"</i>
	Orrore Ghiacciato	5	4	8	6	4	<i>Se non diversamente specificato può lanciare i seguenti incantesimi del Caos: Gelo, Tempesta di Ghiaccio, Muro di Ghiaccio, Scivolare e Sollievo.</i>
	Lupo delle Nevi	2/1	2	8	4	2	<i>Alito Congelante: con questo attacco vengono colpiti tutti coloro che si trovano a 3 caselle di distanza con 1 dado</i>
	Goblin Predone	2/1	2/1	10	3/1	1	<i>Ogni volta che viene attaccato lanciate 1d6; con 1 e 2 il colpo lo subisce il Goblin. Fin quando sono insieme i valori si sommano quindi attaccano e difendono con 3 dadi. Al costo di un'azione può usare l'abilità volare che gli permette di passare su caselle occupate da Eroi</i>
	Salamandra delle Nevi	3/1	2	6	3	2	<i>Aura Glaciale: con questo attacco vengono colpiti tutti coloro che si trovano in un'area di 5x5 caselle, intorno alla salamandra, con 1 dado</i>
	Drago Bianco	5	5	8	8	6	<i>Vedi nota speciale "4"</i>

MOSTRI DELLE FORESTE:

		Dadi		caselle	Punti		
	Mostro	Att.	Dif.	Mov.	Corpo	Mente	Regole Speciali
	Cinghiale zanne affilate	2	1	9	2	1	Carica: può essere usato solo in linea retta. Lancia 3 dadi da combattimento e un dado rosso che indica la distanza che puoi raggiungere con la carica. Se colpisci un Eroe prima delle caselle indicate dal dado lo trascini per il numero restante in direzione della carica; Se l'Eroe rimane a contrasto contro un muro subisce un ulteriore dado da combattimento.
	Orsogrufo	4*	3	6	5	3	Vedi nota speciale "5"
	Yuan-Ti mezzosangue	3	3	8	3	2	
	Cumulo Strisciante	3*	3	3	3	0	Vedi nota speciale "7"
	Orso	3	2	6	4	2	Vedi nota speciale "5"
	Lupo	2	2	9	3	1	

UOMINI BESTIA:

		Dadi		caselle	Punti		
	Mostro	Att.	Dif.	Mov.	Corpo	Mente	Regole Speciali
	Signore delle Bestie	4	5	6	3	4	
	Uomo Bestia Sciamano	2	4	6	1	5	Se non diversamente indicato è a conoscenza di 3 Malefici dello Sciamano (scelti a caso)
	Uomo Bestia Guerriero	3	3	5	1	3	
	Minotauro	3/3	5	5	5	2	Attacca due volte nello stesso turno. Possono essere effettuati due attacchi contro un Eroe, oppure due singoli attacchi contro due Eroi
	Mastino del Chaos	2	2	8	1	2	

MOSTRI DEGLI ABISSI:

		Dadi		caselle	Punti		
	Mostro	Att.	Dif.	Mov.	Corpo	Mente	Regole Speciali
	Kraken	4	2*	2	4	2	Aggiungi 1DC in Difesa per ogni tentacolo adiacente non in diagonale. I tentacoli non sono creature indipendenti; se la testa muore anche i tentacoli muoiono, se la testa è addormentata anche i tentacoli sono fermi, ma se la testa viene danneggiata essi non verranno influenzati.
	Kraken Tentacolo	2	3	4	2	-	Il tentacolo non può mai trovarsi a più di 4 caselle di distanza dalla testa e nel suo turno deve sempre muoversi di almeno una casella
	Serpente Marino	4*	3	8	3	2	Con i dadi di attacco lancia anche 1d6; se l'attacco infligge danni e ottiene un 6 paralizza la vittima per un turno.

MORGROK:

Quella dei Morgrok è una razza antichissima, precedente alla comparsa degli umanoidi. Sono esseri dalle forme molto squadrate e dalla pelle pietrosa; abitano le caverne più nascoste delle montagne e si cibano di tutto ciò che trovano di commestibile nel loro ambiente. I Morgrok hanno un estremo bisogno di rimanere caldi, per questo vivono in prossimità di fonti stabili di calore, come ad esempio l'interno di un vulcano.

Tutti i Morgrok ottengono successo in Difesa con gli Scudi Bianchi (anziché quelli Neri) e sono immuni a tutti gli Incantesimi di Fuoco.

		Dadi		caselle	Punti		
Mostro		Att.	Dif.	Mov.	Corpo	Mente	Regole Speciali
	Morgrok Freddo	3	4	4	3	4	Se si posiziona su un tassello Magma e vi rimane fino all'inizio del successivo turno del Master, può trasformarsi in un Morgrok Rigenarato a patto che al Master ne rimanga una miniatura a disposizione.
	Morgrok Rigenarato	3 2+2	5	6	4	4	Può attaccare sia in corpo a corpo (3 Dadi) che a distanza (2 Dadi); se attacca a distanza può scagliare due Palle di Lava, dunque compiere gli attacchi anche su bersagli differenti.



Morgrok
Gigante

4/2 5 6 5 5

Può combattere sia in corpo a corpo che eruttando lava. Nel secondo caso lancia 2 Dadi in Attacco invece che 4, ma con il risultato ottenuto colpisce ogni miniatura lungo una linea retta di caselle che parte da quella occupata dal Morgrok, per una gittata di 5 caselle. Se il getto di lava incontra un ostacolo fisso come un Mobile, una Porta Chiusa o un muro, si arresta in quel punto.

MOSTRI DEI CIELI:

		Dadi		caselle	Punti		
	Mostro	Att.	Dif.	Mov.	Corpo	Mente	Regole Speciali
	Corvo dei Monti Neri	2*	2	/	1	0	Con i dadi di attacco lancia anche 2d6; se ottiene un doppio 1 riesce a rubare un oggetto “a portata di mano” dell'Eroe.
	Sciame di Api Giganti	1	4	/	2	0	Non si può attaccare con armi da lancio o a distanza. Ad ogni turno lo sciame attacca l'Eroe che ottiene con 1D6 il valore più basso.
	Avvoltoio Gigante	3*	2	/	2	1	Al posto di un attacco può tentare di afferrare un Eroe e sollevarlo da terra. Lancia 1 D.C. e 1D4; se ottiene uno Scudo Bianco afferra la preda e la solleva dei metri indicati dal D4; ora può decidere di lasciare la vittima infliggendo 1 DC per ogni metro di altezza o tenerla in presa sollevata in aria facendogli perdere turni. Se viene colpito molla la presa e la vittima cade subendo un danno di solo 1DC.

Per questo tipo di mostri non vengono usate miniature ma solo delle carte in cui vi sono delle caselle per annotare la quantità di mostri presenti nell'area.

ELEMENTALI:

		Dadi		caselle	Punti		
	Mostro	Att.	Dif.	Mov.	Corpo	Mente	Regole Speciali
	Fuoco	4/4	6	5	8	4	Può effettuare due attacchi nello stesso turno. È immune agli incantesimi di Fuoco. Può essere colpito solo da armi magiche o artefatti. È a conoscenza di 3 incantesimi del Caos: Palla di Fiamme, Tempesta di Fuoco e Comando
	Aria	6	6	16	7	4	È immune agli incantesimi di Aria. Può essere colpito solo da armi magiche o artefatti. È a conoscenza di 3 incantesimi del Caos: Nube del Caos, Tempesta e Fulmine
	Terra	6	8	3	7	4	È immune agli incantesimi di Terra. Può essere colpito solo da armi magiche o artefatti. È a conoscenza di 3 incantesimi del Caos: Fuga, Paura e Calma
	Acqua	5	6	7	7	6	È immune agli incantesimi di Acqua. Può essere colpito solo da armi magiche o artefatti. È a conoscenza di 3 incantesimi del Caos: Sonno, Ruggine e Gelo

Nota 1: Regole Speciali del Cavaliere della Morte

Possono difendersi da TUTTI i teschi con cui vengono attaccati semplicemente ottenendo almeno uno scudo nero con i propri dadi di difesa. Non vengono considerati Non-Morti e sono trattati come normali mostri. Una volta sconfitti, le loro armature si sbriciolano, rivelando lo spirito di Nebbia Mortale o Vapore della Morte. Il Vapore della Morte ha 1 Punto-Corpo, e non ha dadi difesa. Può attaccare i personaggi muovendosi attraverso di loro causandogli 1 Punto-Corpo di danno. Il Vapore della Morte può attraversare più Eroi nello stesso turno e non ha effetto sui mostri. Il Vapore della Morte può essere attaccato solo dalla Lama degli Spiriti o utilizzando l' incantesimo Tempesta per dissolvere il vapore.

Nota 2: Regole Speciali del Gremlin dei Ghiacci

Può attaccare un Eroe o un Mercenario, oppure può rubare un oggetto da un Eroe (sta a Morcar decidere). L'oggetto rubato non può essere l'armatura o lo scudo che l'Eroe sta usando, né l'arma che impugna. Appena il Gremlin dei

Ghiacci si è impossessato dell'oggetto, fugge via ad alta velocità. Gli Eroi possono inseguire il Gremlin dei Ghiacci nel loro turno. Se lo agguantano ed uccidono, rientrano in possesso dell'oggetto. Se al turno di Morcar nessun Eroe ha nella propria visuale il Gremlin dei Ghiacci, esso è riuscito a fuggire. L'oggetto deve essere cancellato dalla Scheda Personaggio dell'Eroe. Rimuovi la miniatura del Gremlin dei Ghiacci dal tabellone.

Nota 3: Regole Speciali dello Yeti

Ogniqualevolta l'attacco dello Yeti causa la perdita di 1 Punto Corpo, lo Yeti agguanta l'Eroe in una potente stretta. Questa infligge un danno di 2 Punti Corpo all'Eroe all'inizio di ogni successivo turno di Morcar. L'Eroe non può difendersi da tale attacco, né può prendere alcuna azione.

Lo Yeti non può effettuare altri attacchi mentre tiene nella morsa l'Eroe. Tutto ciò continua finché l'Eroe muore o finché lo Yeti non è ucciso dai compagni dell'Eroe

Nota 4: Regole Speciali del Drago Bianco

Alito Congelante: con questo attacco vengono colpiti tutti coloro che si trovano a 10 caselle di distanza con 3 dadi

Volare: al costo di un'azione può usare l'abilità volare che gli permette di passare su caselle occupate da Eroi

Incantesimi: ha conoscenza di tre Incantesimi del Caos: Sonno, Gelo e Tempesta di Ghiaccio

Nota 5: Regole Speciale "PRESA"

Insieme ai dadi di attacco lancia un dado rosso. Con 5 o 6 afferra la preda e la immobilizza. Ad ogni turno la vittima può tentare di liberarsi lanciando 1d6 e sommando i propri punti-corpo attuali, con un risultato di 6 o più si libera dalla presa e può giocare il suo turno normalmente. Altrimenti rimane bloccato. Un eroe bloccato non può muovere o attaccare, può solo difendersi da eventuali attacchi ma con un dado in meno. Mentre è in presa il mostro non può ne muovere ne attaccare e se attaccato si difende con 2 dadi in meno a causa. Un eroe afferrato perde 1 Punto-Corpo ogni 2 turni.

Nota 6: Regole Speciali del Ragno Gigante

Ragnatela: se il primo attacco va a segno il ragno non infligge Punti-Corpo ma intrappola l'Eroe nella sua ragnatela, bloccandolo. L'Eroe al suo turno può tentare di liberarsi ottenendo 5 o 6 con il lancio di 1d6. Se non si libera non

può fare altro che tentare di difendersi da eventuali attacco con 1 Dado da Combattimento in meno.

Veleno: Se un Eroe è intrappolato in una ragnatela e l'attacco va a segno oltre a subire i danni, l'Eroe, deve lanciare 1d6. Con un 6 l'Eroe è avvelenato e, se non curato con un antidoto, perderà 1 Punto-Corpo per turno fino alla morte. Incantesimi o pozioni di guarigione faranno recuperare solo i Punti-Corpo perduti ma non guariranno l'Eroe dal veleno.

Nota 7: Regole Speciali del Cumulo Strisciante

Insieme ai 3 dadi di attacco lancia un dado rosso. Con 5 o 6 il Cumulo Strisciante afferra la preda e la immobilizza con i suoi rami. Ad ogni turno la vittima può tentare di liberarsi lanciando 1d6 e sommando i propri punti-corpo attuali, con un risultato di 6 o più si libera dalla presa e può giocare il suo turno normalmente. Altrimenti rimane bloccato. Un eroe bloccato non può muovere o attaccare, può solo difendersi da eventuali attacchi ma con 2 dadi in meno. Mentre è in presa il Cumulo Strisciante non può attaccare e se attaccato si difende con 2 dadi in meno. Un eroe afferrato perde 1 Punto-Corpo ogni 2 turni a causa degli aculei della pianta.

Foglio
segna-punti

Nome
Personaggio

Mente

Corpo

Dadi Attacco

Movimento

Dadi Difesa

Equipaggiamento

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____

A portata di mano

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

Missioni
Completate

Abilità

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____

Zaino

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
-1 al movimento
- 6) _____
-1 al movimento
- 7) _____
-2 al movimento

Oro:

Scheda degli
Incantesimi

Nome

Personaggio

Lista Incantesimi

Spunta se utilizzato

1) _____

☐

2) _____

☐

3) _____

☐

Limite Incantesimi Elfo

4) _____

☐

5) _____

☐

6) _____

☐

7) _____

☐

8) _____

☐

9) _____

☐

Limite Incantesimi Mago

Spunta se in possesso

☐

Bastone del Mago

☐

Incantesimo Memorizzato

Numero di Cariche

☐

Libro degli Incantesimi Liv. 2

☐

Libro degli Incantesimi Liv. 3

☐

Libro degli Elementi



Punti-Usura Massimi
Armi = 5 Armature = 8

Equipaggiamento _____

Valore Usura

- | | |
|----------|--------------------------|
| 1) _____ | ☐ |
| 2) _____ | ☐ |
| 3) _____ | ☐ |
| 4) _____ | ☐ |
| 5) _____ | ☐ |
| 6) _____ | ☐ |
| 7) _____ | ☐ |
| 8) _____ | ☐ |

Equipaggiamento _____

Valore Usura

- | | |
|----------|--------------------------|
| 1) _____ | ☐ |
| 2) _____ | ☐ |
| 3) _____ | ☐ |
| 4) _____ | ☐ |
| 5) _____ | ☐ |
| 6) _____ | ☐ |
| 7) _____ | ☐ |
| 8) _____ | ☐ |

Equipaggiamento _____

Valore Usura

- | | |
|----------|--------------------------|
| 1) _____ | ☐ |
| 2) _____ | ☐ |
| 3) _____ | ☐ |
| 4) _____ | ☐ |
| 5) _____ | ☐ |
| 6) _____ | ☐ |
| 7) _____ | ☐ |
| 8) _____ | ☐ |

Equipaggiamento _____

Valore Usura

- | | |
|----------|--------------------------|
| 1) _____ | ☐ |
| 2) _____ | ☐ |
| 3) _____ | ☐ |
| 4) _____ | ☐ |
| 5) _____ | ☐ |
| 6) _____ | ☐ |
| 7) _____ | ☐ |
| 8) _____ | ☐ |

NOTE

ClepsGames.it

Special Thanks to:

RINNEGATI

<http://rinnegati.net>

Al mio amico Emanuel Barbizzi

I SEGUACI DEL RAMINGO

Rafel, Tony8791

<http://isdr.forumfree.it/>

RAGE TERRAIN ART

Nemo, Parduz, Ghar, Rage40k, DerfellLink

<http://rageterrainart.forumfree.it>