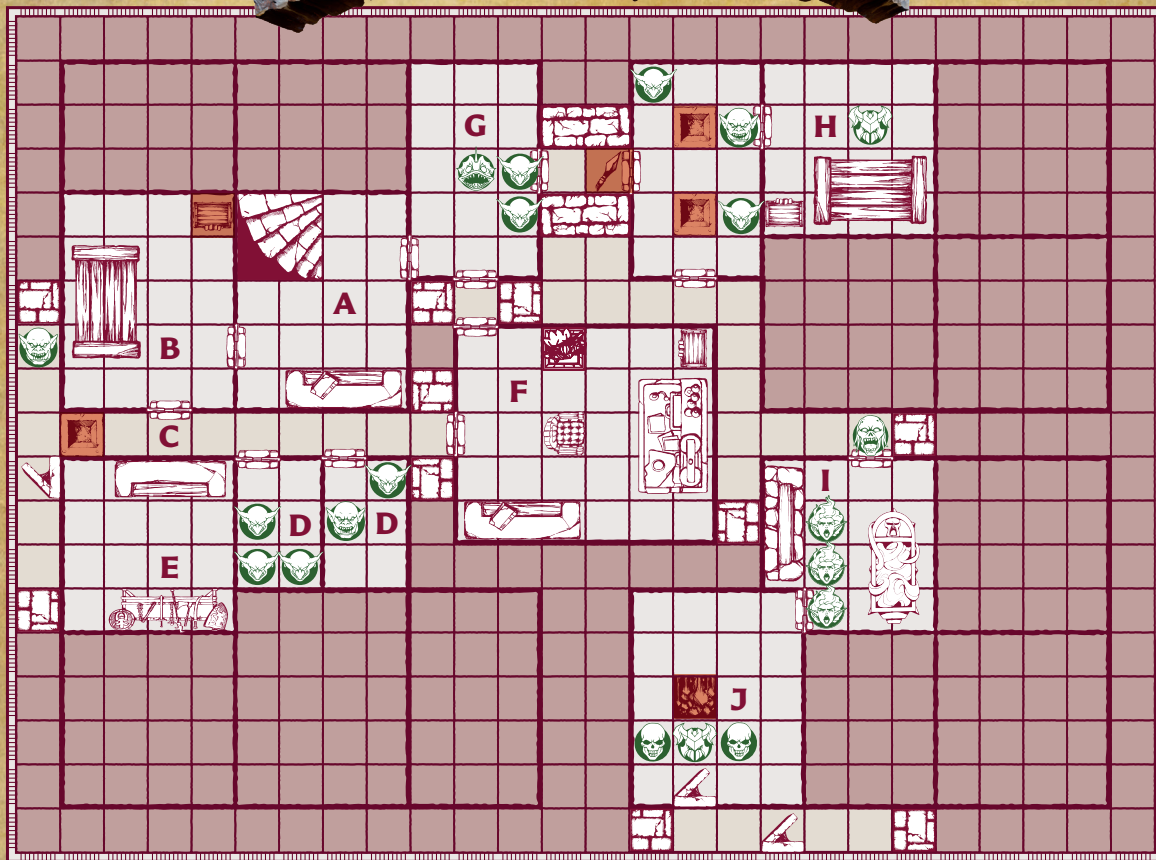
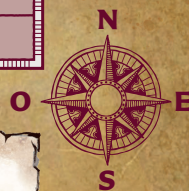


# HEROQUEST



All'inizio di ogni impresa, leggete ad alta voce a tutti i giocatori solamente il testo sulla pergamena.



## IMPRESA ONLINE 003

### La Caduta del Cavaliere

Invoco il vostro aiuto, miei cari amici, poiché è in corso un'evasione che dev'essere fermata! Io sono il Mentor, un mago al servizio del Reame. In un modo a me oscuro, le forze al servizio del malvagio Zargon sono riuscite a entrare nella prigione. Senz'altro mirano a liberare i prigionieri rinchiusi al piano inferiore, tra cui il perfido Skulmar.

Il pericolo è grande, ma confido che risponderete alla chiamata e diventerete Eroi al servizio del Reame in questo momento difficile. Io posso farvi da guida lungo il tragitto utilizzando l'incantesimo Voce distante, ma non posso intervenire per voi, altrimenti Zargon scoprirebbe il vostro ruolo e invierebbe i rinforzi. Scendete le scale per iniziare l'impresa!

**In ogni impresa, le note precedute da una lettera in maiuscolo corrispondono a una posizione indicata con la stessa lettera sulla mappa dell'impresa.**

#### NOTE

Durante ogni nuova impresa, il Mentor utilizza il suo incantesimo *Voce distante* per comunicare magicamente con gli Eroi a distanza. Se si tratta del primo incontro tra gli Eroi, il Mentor dovrà chiedere loro di presentarsi (ad esempio leggendo a turno il retro della loro carta ad alta voce).

**A.** "La porta est conduce ai prigionieri più pericolosi, ma percepisco che è chiusa a chiave. Trovate l'ufficio della direttrice, poiché lei è in possesso della chiave".

La porta est è chiusa a chiave, è necessaria la chiave custodita nell'area F.

Il primo Eroe a cercare un tesoro può controllare la libreria. L'Eroe può pescare una carta dal mazzo di carte Tesoro. Se pesca una carta Pericolo o Mostro errante, deve rimetterla in fondo al mazzo e pescare un'altra carta.

**B.** "Questa una volta era una stanza delle guardie. I corpi che sono per terra sono proprio quelli delle guardie. Le loro armi sono state rubate! I prigionieri che incontrerete saranno probabilmente armati e pronti ad attaccarvi. Fate attenzione, questa stanza potrebbe nascondere altri pericoli".

Lo scrigno del tesoro contiene una trappola con un ago velenoso. Se un Eroe cerca un tesoro prima che la trappola sia trovata e disinnescata, perde 1 Punto Corpo. Lo scrigno contiene 60 monete d'oro e una pozione curativa che, se utilizzata, ripristina fino a 4 Punti Corpo perduti.



Mostro errante in questa impresa: 1 Goblin



**C.** Quando un Eroe entra in questo corridoio, l'Orco nel corridoio ovest e i Mostri nelle aree D aprono entrambe le porte e si attivano.

**D.** "Questi Orchi e Goblin sono evasi dalle loro celle e sono armati! Fate attenzione, sono nemici pericolosi e fanno parte degli eserciti di Zargon".

Quando avvistato per la prima volta, l'Orco urla ai Goblin:

**"Uccidete questi ficcanaso e trovate l'armeria nascosta a cui punta il capo!"**

**E.** "L'armeria delle guardie. L'avete trovata prima del nemico!"

In questa stanza segreta, le armi sulla rastrelliera sono principalmente armi imbottite utilizzate per l'addestramento. Tuttavia, il primo Eroe a cercare un tesoro trova un bastone. Il secondo Eroe a cercare un tesoro trova una balestra.

Consegnate le corrispondenti carte Equipaggiamento agli Eroi a cui spettano. In questa stanza non può essere trovato nessun altro tesoro.

**F.** "Questo è l'ufficio della direttrice. Quello è il suo corpo, senza vita sulla sedia. Forse la chiave è rimasta qui?"

Il primo Eroe a cercare un tesoro trova una chiave d'argento (che consente di accedere all'area G) e due pozioni curative di media dimensione. Se utilizzata, ogni pozione ripristina fino a 2 Punti Corpo perduti. Tuttavia, quando l'Eroe afferra la chiave, la statua diventa un gargoyle che si posiziona accanto all'Eroe che ha cercato il tesoro e lo attacca immediatamente. Il gargoyle non può essere individuato cercando le trappole.

**G.** Per aprire le porte di questa stanza è necessaria la chiave d'argento presente nell'area F. Dite agli Eroi che queste creature sono appena entrate nella stanza da est. L'Abominio ha una ferita da perforazione appena sopra la vita.

**"Osservate la ferita dell'Abominio. Cosa può avergliela provocata?"**

L'Abominio utilizza le sue statistiche, ma con solo 1 Punto Corpo rimanente.

**H.** "Oh! Quello è un Guerriero del Terrore, uno dei soldati altamente addestrati di Zargon. Molti Eroi sono caduti trafitti dalle loro lame!"

Il primo Eroe a cercare un tesoro trova 100 monete d'oro e una pergamena che consente a qualsiasi Eroe di lanciare un incantesimo Coraggio come azione. La pergamena si disintegra dopo l'utilizzo.

**I.** Dite agli Eroi che entrando intravedono due uomini uscire dalla porta sud, che si chiude dietro di loro.

**"Sir Ragnar e Skulmar! Ma com'è possibile? Forse Sir Ragnar ha rinnegato il suo sacro giuramento di Cavaliere Guerriero del Reame e si è alleato con Zargon e la sua Legione del Terrore? Traditore! Ehi, un momento! Hanno danneggiato le protezioni magiche della Prigione misteriosa. Non possiamo permettere che le creature dell'oscurità rinchiusi al suo interno fuggano da questa stanza, altrimenti faranno del male a tantissimi innocenti!"**

Gli Spettri emergono attraverso le pareti della Prigione misteriosa e minacciano gli Eroi.

#### SPETTRI DEL TERRORE:

MOVIMENTO	ATTACCO	DIFESA	CORPO	MENTE
8	3	3	1	0

Ogni Spettro può lanciare il seguente incantesimo in ogni turno: *Canalizzare il Terrore*

**Canalizzare il Terrore:** l'incantatore attacca la forza vitale di un Eroe con il potere del Terrore. Tirate 1 dado rosso. Per ogni Spettro adiacente all'incantatore, aggiungete 1 punto al risultato del dado.

1, 2 o 3 = l'Eroe resiste all'attacco

4 o 5 = 1 Punto Corpo di danno

6+ = 2 Punti Corpo di danno

Gli Spettri sono incorporei. I Mostri incorporei possono muoversi attraverso Eroi, muri e altri oggetti solidi, ma devono sempre terminare i movimenti su una casella libera e non possono muoversi verso aree non ancora scoperte. Quando gli Eroi attaccano i Mostri incorporei con dadi di attacco, possono colpire se ottengono gli scudi neri (invece dei teschi) con attacchi non artefatto e non incantesimo.

**J.** Posizionate la porta segreta quando gli Eroi entrano, poiché tale porta è aperta. Sir Ragnar e Skulmar sono già fuggiti.

**"Quegli scheletri appartengono alle guardie. Forse una di loro è stata corrotta da Sir Ragnar e gli ha rivelato l'esistenza della porta segreta. Il loro tradimento gli si è ritorto contro: hanno pagato a caro prezzo la decisione di voltare le spalle al Reame. Temo che Skulmar e Sir Ragnar siano fuggiti, ma questa Guerriera del Terrore dev'essere eliminata!" L'impresa termina quando questi nemici finali vengono sconfitti.**

Gli Eroi trovano 40 monete d'oro sulla Guerriera del Terrore e la porta segreta nel corridoio davanti a loro conduce a un tunnel che consente di uscire dalla prigione.

#### Fine dell'impresa

Il Mentor ringrazia gli Eroi per aver protetto il Reame dalle forze del male e si offre di guidarli nelle loro avventure future. Quando Sir Ragnar e Skulmar faranno la loro prossima mossa, il Mentor e gli Eroi saranno pronti ad affrontarli!

Questo è il momento giusto per gli Eroi di spartirsi il bottino in modo da avere maggiori possibilità di sconfiggere eventuali nemici inviati da Zargon.

