

# HEROQUEST

Sistema di gioco

CON IMPILEMENTAZIONE

DEI

Regolamento

DON'T SPLIT

GdR Dark Fantasy Minimalista

14+

F2847



ED  
PRODUCTIONS

**Io sono Mentor**, Guardiano del Loretome. Udite bene le mie parole: vi racconterò di tempi lontani ed epoche oscure, quando il Reame fu salvato contro ogni speranza. Temo però, che purtroppo le tenebre stiano per tornare.... Le spietate legioni di Zargon, il malvagio stregone, hanno portato desolazione ovunque sono passate. Alla vista dello Stendardo Nero e delle orde ammassate del Terrore, anche i più valorosi guerrieri del Reame sono fuggiti, lasciando che le città venissero rase al suolo e che le popolazioni finissero in balia della disperazione. Ma un giorno giunse un coraggioso cavaliere, principe delle Terre di Confine: Rogar il Barbaro. Sulla sua fronte splendeva un purissimo diamante: la Stella dell'Ovest. Le speranze si riaccesero e gli uomini si radunarono attorno al suo stendardo, abbandonando i loro nascondigli tra le colline e i boschi. Altri grandi Eroi si unirono a lui: Durgin, l'impavido nano guerriero dei Monti sull'Orlo della Terra; Ladril il magico elfo combattente della lontana Elethorn e Telor, il mago i cui arcani avrebbero salvato Rogar da tante situazioni difficili. Per molti anni Rogar addestrò il suo esercito, guardandosi bene dall'entrare in aperto conflitto coi generali di Zargon, prima di essere pronto per il proprio compito. Nel frattempo, tuttavia, organizzò diverse irruzioni nelle retrovie nemiche, sbaragliando numerosi orchi e goblin che si erano alleati con il malvagio stregone. Finalmente, il giorno tanto atteso da Rogar arrivò. Il suo esercito era forte e ben addestrato ed era accampato su di un passo montano. Ladril scorse da lontano la Moltitudine Nera che si avvicinava e diede ordine a Durgin di chiamare tutti alle armi col suo corno poderoso. Le armate di Rogar calarono sul nemico da due lati e la battaglia ebbe inizio. Dall'alba al tramonto, perirono sia uomini valorosi che orribili creature. Al calar della notte, furono però gli esseri delle Tenebre ad avere la peggio. Ma la vittoria non era stata completa. Zargon ed il suo generale supremo riuscirono a dileguarsi oltre le sponde del Mare degli Artigli e ancora oggi meditano vendetta preparando la rivincita. Presto il loro piano sarà a punto ed allora al Reame servirà un nuovo Rogar. Ma dove sono gli Eroi capaci di emularlo? Voi avete ancora molto da imparare se volete diventare valorosi quanto Rogar e i suoi compagni, ma io vi aiuterò. Il libro che proteggerò, il Loretome, venne scritto prima del principio dei tempi e nelle sue pagine senza fine è contenuto tutto quello che è stato e tutto quello che sarà. Grazie ad esso, vi guiderò, ma non potrò mai intervenire direttamente, per paura che un Fato ancor peggiore colpisca la Terra e permetta al Terrore di trionfare per sempre...



# INDICE DEL REGOLAMENTO

## Pagina 6

*Se è la prima volta che giocate a HeroQuest o a Don't Split*

*Che cosa rende HeroQuest unico?*

*Cos'è Don't Split?*

- Regola base e principi

## Pagina 7

*Don't Split?*

- Come Funziona?

## Pagina 8

*Montaggio*

- Scelta del personaggio

*Varianti e regole opzionali A*

- Giocare in Due o in Tre
- Gioco Eroico

## Pagina 9

- Il fondamentale ruolo di Zargon
- Se state impersonando Zargon

*Come Zargon prepara il gioco*

- 1) Aprire il Libro delle Imprese e leggere la prima impresa

## Pagina 10

- Testo sulla pergamena
- Mappa dell'Impresa
- Note dell'impresa
- 2) Posizionare il tabellone sul tavolo

## Pagina 11

- 3) Posizionare le carte personaggio sul tavolo
- Dadi di Difesa
- Punti Corpo

- Punti Mente
- Dadi di Attacco

## Pagina 12

- 4) Dare indicazioni ai giocatori che impersonano gli Eroi per riempire la propria scheda personaggio
- 5). Posizionare lo Schermo del Maestro tra Zargon e il tabellone
- 6) Posizionare il Libro delle Imprese tra Zargon e lo Schermo del Maestro
- 7) Dividere i pezzi del gioco

## Pagina 13

- 8) Analizzare la Mappa dell'Impresa e posizionare i pezzi nella stanza iniziale
- 9) Suddividere le carte

## Pagina 14

- Carte del tesoro
- Carte artefatto
- Carte dei mostri
- Carte Incantesimi del Terrore

## Pagina 15

- Come creare un Eroe?
- Cosa sono i Mana?
- La Compagnia e la Gilda?

## Pagina 16

- Le Abilità?
- I Talenti?
- Spendi **Un Punto Mana** anche per...
- E se perdiamo tutti i **Punti Mana** ?

## Pagina 17

- Cos'è un Fix?
- Oggetti Magici

- Livello della Compagnia

## Pagina 18

*Scoppia il Caos*

## Pagina 19

- I pericoli?
  - Le Condizioni?
- Iniziare l'Impresa*

## Pagina 20

- Turni di gioco
- Suggerimento
- Turno qualsiasi del giocatore
- Oppure

## Pagina 21

*Turno dell'Eroe*

- Movimenti dell'Eroe

## Pagina 22

- Perlustrare e aprire porte
- Reazioni di Zargon ai movimenti dell'eroe

## Pagina 23

- Tasselli casella bloccata

*Razze e Classi*

## Pagina 24

- Abilità Razziali Fronte 1

## Pagina 25

- Abilità Razziali Retro 1

## Pagina 26

- Le Classi
- Creare nuove Classi
- Approfondimento sulle competenze implicite

*"RollPlay Versus RollPlay"*

*Riadattamento delle Carte Personaggio Esistenti Fronte 1*

*Riadattamento delle Carte Personaggio Esistenti Retro 1*

*Riadattamento delle Carte Personaggio Esistenti Fronte 2*

*Riadattamento delle Carte Personaggio Esistenti Retro 2*

*Le sei azioni dell'Eroe*

- Azione 1: Attaccare
- I Barbari Umani
- Arma di partenza dei Guerrieri Nani
- I Guerrieri Elfi
- I Maghi Umani
- La Maga Elfa
- I Bardi Orchi
- La Strega Gnomo
- Cavalieri Umani
- Il Cavaliere Mezzodemone
- L'Alchimista Umana
- I Ladri Elfi
- L'evocatore Troll
- L'illusionista Gnomo
- Inquisitore Umano
- Mezzodrago Guerriero
- Mezzoangelo Mistico
- Negromante Umano

# DOVE HERO SPIN QUEST

## INDICE DEL REGOLAMENTO 2

- In che modo un Eroe Attacca

- In che modo un Mostro si Difende

### **Varianti e regole opzionali B**

- Giocare con una Plancia

- Una visita All'armeria

- Azione 2 Lanciare un Incantesimo

- Vedere (Campo Visivo)

- Una buona regola pratica

- Azione 3: Cercare un tesoro

- In che modo un'Eroe cerca un Tesoro

- Reazioni di Zargon alla ricerca del Tesoro da parte Dell'eroe

- Mostri erranti

- In che modo gli Eroi Affrontano i Mostri erranti

- Trabocchetti

- Maggiori informazioni sui tesori

- Artefatti

- Pozioni

- Azione 4: Cercare porte segrete

- Azione 5: Cercare trappole

- In che modo un Eroe cerca trappole

- Attenzione:

- I 6 tipi di Trappole

- Trappole con Fossa

- Innescare una Trappola con Fossa

- Che cosa succede ad un Eroe caduto in una Fossa?

- Trappole con Masso Cadente

- Innescare una Trappola con masso che cade

- Trappole con Lancia

- Innescare una Trappola con Lancia

- Trappole Nascoste in Scrigni o Mobili

- Innescare una Trappola Nascosta in uno Scrigno o in un Mobile

- Tagliola Affilata

- Cosa succede se Inneschi una Tagliola Affilata

- Vapori Tossici

- Cosa succede se fai fuoriuscire da una Trappola dei Vapori Tossici

- Soldati sulle Mura

- Cosa succede se dei Soldati sulle Mura vi sorprendono con Fiumi di Olio Bollente

- Saltare una Trappola

- Azione 6: Disinnescare una Trappola

- In che modo gli Eroi (Eccetto il Nano) Disinnescano una trappola con la Borsa degli Attrezzi

- In che modo il Nano disinnescava una Trappola

- Nota:

### **Il Turno di Zargon**

- Stregone

- Movimenti dei Mostri

- Azione 1: Attaccare

- In che modo un Mostro attacca

- In che modo un Eroe si difende

- Azione 2:Lanciare un incantesimo del terrore

- Morte dell'Eroe

- Cosa succede alla morte di un Eroe?

- In che modo un Eroe sfugge alla morte

- Cosa succede quando si esauriscono i Mostri?

### **Terminare l'Impresa**

#### **Cosa accade tra una impresa e l'altra?**

- Artefatti perduti

- Imprese incomplete

- Classi e talenti rapidi

- Due classi inventate

#### **Mercenari e nuovi membri della Gilda**

- Specializzazioni dei mercenari

#### **Un assaggio del mondo di HeroQuest parte A**

#### **Una cittadina "Normale"**

#### **Un assaggio del mondo di HeroQuest parte B**

#### **Scheda dell'Eroe**

#### **Scheda della Compagnia**

#### **Carte e Tiles**

### Attenzione!

In questo regolamento, le informazioni sono contraddistinte da simboli diversi a seconda del loro destinatario.



Informazioni e istruzioni per Zargon.



Informazioni e istruzioni per gli Eroi.



Informazioni utili per lo svolgimento della partita.



Questa informazione può alterare le dinamiche di gioco. Fate attenzione.



Questa informazione è stata inclusa e modificata direttamente dal gioco di Don't Split.

**Prima di cominciare premetto che i due regolamenti, sono stati lievemente modificati per essere riadattati, nella loro implementazione ed essere snaturati il meno possibile**

## BENVENUTI

HeroQuest è un gioco di avventure fantasy, ambientato nelle profondità di un intricato labirinto di pietra. Questo dedalo di corridoi e stanze sotterranee è controllato da Zargon e dalle sue Forze del Terrore. Mentor, il vecchio e misterioso Saggio, ha convocato quattro intrepidi Eroi affinché si battano contro il male. Quella che sono chiamati a compiere è la sfida eroica per eccellenza: addentrarsi in un infido mondo sconosciuto e restituire l'onore al Reame, annientando le Forze del Terrore! Accomunati da un'indiscussa lealtà al Reame, i coraggiosi Eroi decidono di unirsi contro il nemico comune. Con molta cautela, intraprendono il loro viaggio, che li condurrà sempre più in profondità nei meandri di un oscuro mondo misterioso...

## Se è la prima volta che giocate a HeroQuest o a Don't Split

### Che cosa rende HeroQuest unico?

- Nel gioco originale un giocatore deve assumere il ruolo del malvagio stregone Zargon e di master del gioco; gli altri giocatori, invece, assumono il ruolo di uno dei quattro Eroi disponibili: il Barbaro, il Nano, l'Elfa e il Mago.
- HeroQuest è un gioco da 2 a 5 giocatori e si articola in una sequenza composta da 14 sessioni di gioco che prendono il nome di "imprese". Ogni impresa è descritta nel dettaglio nel Libro delle Imprese.
- Un'impresa può richiedere una o due ore per essere completata e la difficoltà di gioco aumenta in maniera esponenziale col progredire delle imprese.
- Nel corso di un'impresa, un eroe può conquistare tesori preziosi. Tali ricchezze possono essere utilizzate tra un'impresa e l'altra per acquistare potenti armi o armature protettive dall'armeria.
- Gli Eroi devono collaborare per sconfiggere Zargon e le sue forze del Terrore. Lo scopo del gioco non è la vittoria individuale. Soltanto uniti gli Eroi vinceranno. Divisi, falliranno.
- L'avventura non finisce mai... ulteriori imprese sono disponibili nei Quest Pack (scaricabili separatamente).



### Cos'è Don't Split?

Don't Split è un gioco di avventura sviluppato con il sistema Evolving6 Scritto da Marco Ricco  
Illustrazioni di Silvia "Pilvius" Masci



### Regola base e principi

In **Don't Split**, le regole sono soltanto linee guida. Noterete importanti "omissioni" del tutto volute, come l'assenza di un sistema monetario, di dettagliati strumenti per le sfide sociali o spiegazioni su **Cos'è un Gioco Di Ruolo**. I giocatori sono incoraggiati a usare il proprio pensiero creativo e lo **Splitter** a proporre sfide coerenti con il mondo (senza velleità di bilanciamento!), senza decidere anzitempo un corso d'azione "migliore". Inoltre, **Don't Split** non è scritto per insegnare a giocare di ruolo: il web è colmo di indicazioni e i nuovi arrivati troveranno decine di articoli sul tema; ciò nonostante, si tratta di un gioco molto semplice da apprendere, versatile e alla portata di uno **Splitter** con un minimo di esperienza nello sconfinato mondo dei giochi di ruolo d'avventura!



## DON'T SPLIT?

Un gioco di ruolo che abbraccia lo spirito old school con elementi moderni, basato su un adattamento del regolamento ***Evolving6***, scaricabile gratuitamente su **DriveThruRPG** alla nostra pagina! *Gli **AnterEgo** rappresentano gli **Eroi***, parte di una **Compagnia**, il vero fulcro del gioco! Le scelte individuali porteranno sempre e comunque a conseguenze per il *gruppo*. Un giocatore vestirà i panni dello **Splitter**, che rappresenta il **Master**, il nostro **Zargon**, che si impegnerà a scagliare Pericoli contro la Compagnia e a creare un mondo in costante mutamento in risposta alle azioni degli **Eroi**.



## Come Funziona?

Se il tuo **Eroe** compie un'azione il cui esito è incerto, tira un **Dado da Sei** e se il risultato è **Maggiore o Uguale della Difficoltà**, ottieni un **Successo** e compi un **azione**, altrimenti **fallisci**. Ponilo vicino alla scheda come promemoria. Se **Attacchi** o ti **Difendi con un attacco Corpo a Corpo** valgono le regole descritte nella **Pagina delle 6 Azioni Dell'Eroe**. Poi, la **tua Difficoltà** diventa il risultato del **Dado da 6** appena tirato (*minimo 2, massimo 5*). Ponilo vicino alla scheda, come promemoria. Se sei **Zargon**, tira un **Dado da Sei** quando agisci *contro un Eroe* e ottieni un **Successo** se il risultato è **Minore o Uguale alla sua Difficoltà**; se non agisci contro qualcuno in particolare, usa la **Difficoltà** più alta tra tutti.

Dopo che un qualsiasi **giocatore** ha ottenuto un **1** o un **6**, **tutti** (**Zargon** incluso) guadagnano **Un Punto Mana**, che si aggiungerà **Punti Corpo dell'Eroe** o alla **quantità di mostri che Zargon potrà usare in Contemporanea nel Prossimo Attacco**. Ricorda che la **Difficoltà** non può MAI diventare 1 o 6: sarà sempre tra 2 e

## Montaggio

Prima di cominciare la prima partita, dovete estrarre i tasselli in cartone e metterli da parte.

### Scelta del personaggio

Un giocatore dovrà assumere il ruolo del malvagio stregone Zargon. Gli altri giocatori, invece, assumeranno il ruolo di uno degli Eroi. Se ci sono meno di cinque giocatori, uno di essi deve necessariamente impersonare Zargon. I giocatori restanti potranno tenere più di un personaggio a testa. Attenzione: le imprese sono più impegnative se si gioca con meno di quattro Eroi.



### Varianti e regole opzionali A

#### Giocare in Due o in Tre

Se si gioca con pochi giocatori, la vita della **Compagnia** può essere piuttosto breve. Con questi accorgimenti, potete rendere le partite con pochi giocatori interessanti!

- ◆ **In Due:** se giocate in **due** (un **Eroe** e **Zargon**), avete due opzioni.
- ◆ **Il Solitario:** l'**Eroe** sceglie due **Classi** e ottiene le **Abilità** e i **Talenti** di entrambe. Inoltre, somma i **Punti Corpo** forniti da tutte e due le **Classi** e conta come **due giocatori** per il conteggio dei **Punti Corpo** totali.
- ◆ **Il Compagno:** l'**Eroe** ha un **Compagno di Viaggio** (animale o umano). Il **Compagno** ha una **Classe** e il giocatore che interpreta l'**Eroe** controlla entrambi (anche se la parte ruolistica viene lasciata in mano a **Zargon**). In questo caso, calcolate i **Punti Corpo** come di norma.
- ◆ **In Tre:** se giocate con due **Eroi** e **Zargon**, ogni giocatore sceglie se creare un **Solitario** o avere un **Compagno**. Calcolate i **Punti Corpo separatamente** per ogni giocatore, poi sommate i valori per ottenere il totale.



#### Gioco Eroico

Se preferite un tono eroico, come quello legato al mondo videoludico, potete applicare una o più delle opzioni che seguono:

- ◆ **Crescita Costante:** considerate l'idea di assegnare un **Talento** a tutti gli **Eroi** ogni volta che la **Compagnia** ottiene un **livello**.
- ◆ **Nessun Eroe può morire...** A meno che il giocatore non lo voglia! In questo caso, se la **compagnia** scende a 0 **Punti Mana**, un **Eroe** è fuori gioco. Un **Eroe fuori gioco** si riprende dopo un **Riposo**, ma la sua **Difficoltà** è sempre considerata superiore di **1** fino al ritorno in **Gilda**.
- ◆ **Resistenza estrema.** Ogni **Eroe** aggiunge il **doppio** dei **Punti Corpo** indicati dalla **Classe**. Inoltre, ogni **Eroe** può subire un **Trauma** addizionale

## Il fondamentale ruolo di Zargon

Il ruolo di Zargon è essenziale per lo svolgimento della partita. Chi impersona Zargon è anche il Maestro del gioco, ovvero colui che:

- Posiziona lo Schermo del Maestro dinanzi a sé.
- Controllerà l'impresa per gli altri giocatori
- Sarà l'unico a conoscere le esatte posizioni di mostri, porte segrete, tesori e trappole all'interno del labirinto.
- Sarà l'unico ad avere accesso al Libro delle Imprese.

Chiunque può assumere il ruolo di Zargon, ma i giocatori che hanno familiarità con HeroQuest possono svolgere con maggiore facilità questo delicato compito durante la prima partita.

## Se state impersonando Zargon

Impersonando Zargon, sarete voi a guidare l'impresa. Se necessario, leggete prima le istruzioni di gioco molto attentamente, in modo da comprendere perfettamente che cosa dovrete fare (come riportato più avanti, dovrete leggere da cima a fondo la prima impresa nel Libro delle Imprese). Non dimenticate mai che il Libro delle Imprese può essere consultato solo dai vostri occhi. Ciononostante, ci sono alcune sezioni per ogni impresa che dovrete leggere ai giocatori. Questi passaggi vengono chiaramente indicati nel Libro delle Imprese.



## Come Zargon prepara il gioco

Zargon, per preparare il gioco in maniera corretta, deve seguire questi passaggi:

### 1) Aprire il Libro delle Imprese e leggere la prima impresa

Andate a "Impresa 1: la Prova". Questa è l'impresa che deve essere giocata per prima. Zargon la legge in silenzio tra sé e sé.

Ogni impresa presenta tre sezioni diverse: il Testo sulla pergamena, la Mappa dell'Impresa e le Note dell'Impresa.

### Testo sulla pergamena

Il Testo sulla pergamena indica agli Eroi quale impresa dovranno compiere e quale sarà la loro ricompensa in caso di successo. **Questa sezione viene sempre letta a voce alta all'inizio della partita, ai giocatori che impersonano gli Eroi.**

### Mappa dell'Impresa

La Mappa dell'Impresa illustra cosa andrà messo sul tabellone, man mano che il gioco prosegue. Sulla mappa sono indicati alcuni simboli che riportano la posizione iniziale dei mostri: raccapriccianti creature sotto il vostro controllo. I simboli utilizzati sono gli stessi che si trovano su ciascuna delle carte mostro e sono riportati sul retro dello schermo del Maestro. Le mappe indicano anche dove posizionare i mobili, le scale, le porte e i tasselli casella bloccata. Inoltre, vi sono anche simboli specifici per le trappole, le porte segrete e gli scrigni del tesoro, che sono riportati sulla legenda della mappa.



**Non posizionate ancora nulla sul tabellone in questo momento. Svelate la disposizione dei vari oggetti soltanto quando le miniature degli eroi avranno raggiunto un punto sul tabellone che vi indica esplicitamente di farlo.**

### Note dell'impresa

Prima di iniziare, leggete le Note dell'Impresa molto attentamente. Esse spiegano cosa accade in determinate stanze e descrivono nel dettaglio le situazioni straordinarie che i giocatori che impersonano gli Eroi si troveranno ad affrontare. Sarà Zargon a leggere le note in silenzio tra sé e sé.



**In seguito, rivelerete le informazioni riportate nelle Note dell'impresa anche agli Eroi, di pari passo col progredire dell'impresa stessa e man mano che essi raggiungono determinate stanze e corridoi.**

### 2) Posizionare il tabellone sul tavolo

Posizionate il tabellone sul tavolo. Il logo HeroQuest deve trovarsi sul lato destro del tabellone e deve essere rivolto verso Zargon.

### 3) Posizionare le carte personaggio sultavolo

Disponete le carte personaggio a faccia in su sul tavolo di gioco. Il numero dei dadi e i punti iniziali di ogni Eroe sono riportati sulla rispettiva scheda.



#### Dadi di Difesa

Servono a determinare la capacità dell'Eroe di schivare o assorbire i colpi nemici. Nel corso dell'impresa, la forza di difesa dell'Eroe cambia continuamente a seconda degli eventi (ad es. incantesimi, combattimenti, ecc...).

#### Punti Corpo

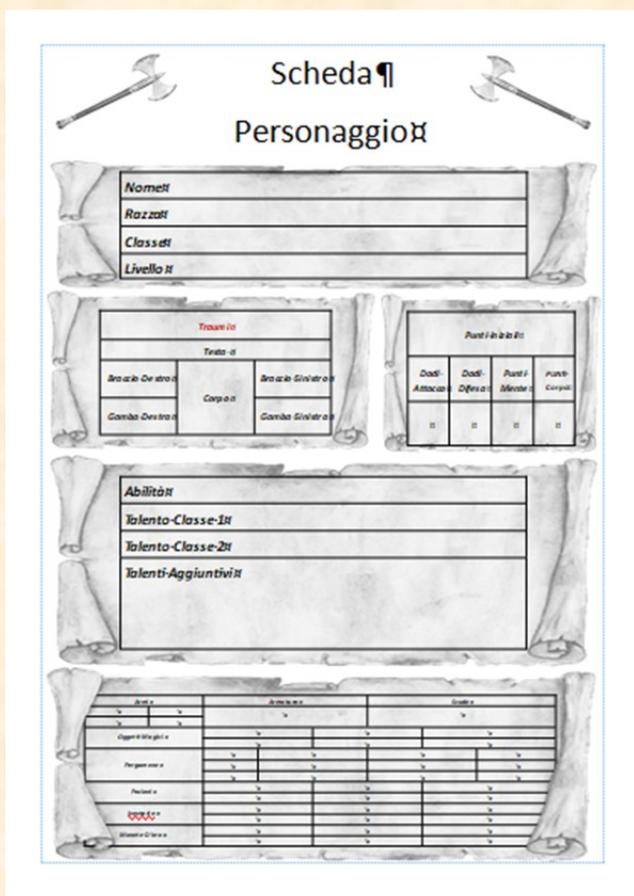
Servono a misurare la forza fisica ed energetica dell'Eroe. Se prendiamo, ad esempio, un Mago ed un Barbaro, il Barbaro è il più forte con otto punti mentre il Mago il più debole, con quattro.

#### Punti Mente

Servono a misurare la saggezza, l'intelligenza e la resistenza all'influenza magica dell'Eroe. Se prendiamo, ad esempio, un Mago ed un Barbaro, il Mago ha la forza mentale maggiore con sei punti, mentre il Barbaro la minore, con soli due punti.

#### Dadi di Attacco

Servono a determinare il potere di attacco dell'arma dell'Eroe. Nel corso dell'impresa, la forza di attacco dell'Eroe cambia continuamente a seconda degli eventi (ad es. incantesimi, combattimenti, ecc...).



**4) Dare indicazioni ai giocatori che impersonano gli Eroi per riempire la propria scheda personaggio**

Consegnate a ogni giocatore che impersona un Eroe: un foglio dal Blocco schede personaggio, qualcosa con cui scrivere, la propria carta personaggio, la miniatura del proprio Eroe e i Token per tenere conto dei Mana che l'Eroe mette a disposizione per la compagnia. Ogni giocatore che impersona un Eroe deve compilare la propria scheda personaggio con i Punti Mente e i Punti Corpo del proprio Eroe. Se lo desidera, può

inventare un nome per il proprio personaggio. Nel corso dell'impresa, i Punti Corpo e i Punti Mente dell'Eroe vengono influenzati dagli eventi. I punti si possono guadagnare o perdere. I Punti Corpo devono essere riportati sulla scheda personaggio dell'Eroe. Anche qualsiasi tesoro scoperto durante l'impresa deve essere segnato qui. I giocatori dovranno conservare le proprie schede personaggio e portarle con loro a ogni sessione di gioco.

**5) Posizionare lo Schermo del Maestro tra Zargon e il tabellone**

**6) Posizionare il Libro delle Imprese tra Zargon e lo Schermo del Maestro**

**7) Dividere i pezzi del gioco**

Dividere porte, mobili, mostri e tutti i tasselli in cartone in quattro pile.

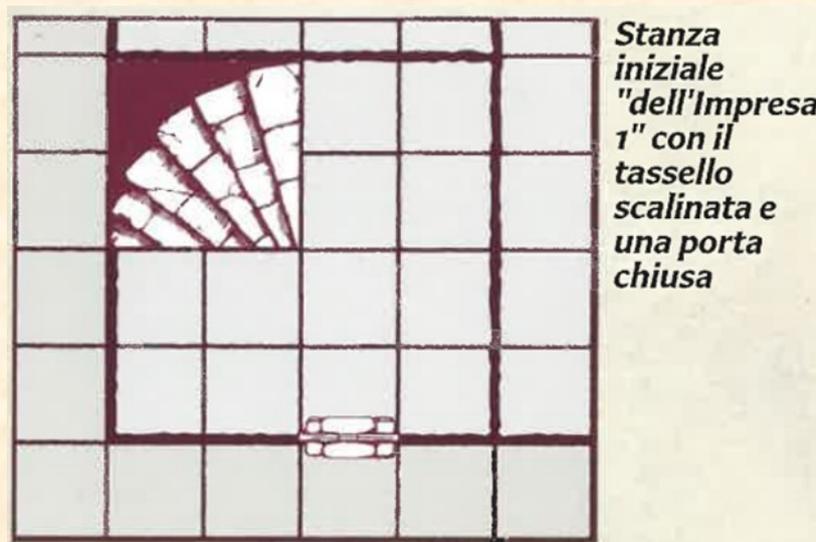




Per identificare più velocemente i mostri, fate riferimento all'ultima pagina del Libro delle Imprese.

### 8) Analizzare la Mappa dell'Impresa e posizionare i pezzi nella stanza iniziale

Consultate la Mappa dell'Impresa contenuta nel Libro delle Imprese e posizionate sul tabellone esclusivamente i pezzi che servono ad arredare la stanza iniziale (solitamente quella con le scale).



Non posizionate sul tabellone alcuna trappola o porta segreta. Per adesso non rivelate ancora il tesoro.

### 9) Suddividere le carte

Suddividete le carte in nove pile distinte: equipaggiamento, tesoro, artefatti, mostri, Incantesimi del Terrore, Incantesimi d'Aria, Incantesimi di Fuoco, Incantesimi d'Acqua e Incantesimi di Terra.

## Carte del tesoro



Mescolate queste carte prima di ogni impresa. Tenetele a faccia in giù in una pila apposita, a portata di tutti i giocatori.

## Carte artefatto



Sono carte speciali, come avrete modo di scoprire nelle Note dell'Impresa. Tenetele dietro lo Schermo del Maestro.

## Carte dei mostri



Sparpagliate le otto carte dei mostri a faccia in su accanto al tabellone, in modo che i giocatori che impersonano gli Eroi possano facilmente consultarle. Tutte le informazioni riportate su queste carte si trovano anche nella tabella dei mostri, sullo Schermo del Maestro.

## Carte Incantesimi del Terrore



Ci sono 12 Incantesimi del Terrore, appartengono a Zargon e sono molto potenti, come avrete modo di scoprire nelle Note dell'Impresa. Teneteli dietro lo Schermo del Maestro.



Alcune Carte Incantesimi del Terrore si potranno utilizzare solo con i Quest Pack (scaricabili separatamente).



### Come creare un Eroe?

Scegli uno degli **Eroi** già **Precompilati**, oppure scegli un **Nome**, una **Razza** e una **Classe**; ottieni tutte le **Abilità** e i **Talenti** Elencati. Scegli **Sei** oggetti utili al tuo **Eroe**: un **Oggetto** consente di compiere determinate azioni (per esempio, con una torcia puoi fare luce, con un grimaldello puoi scassinare). Descrivi il tuo stile di combattimento e ricevi un'Arma, un'Armatura e uno Scudo appropriati: il loro scopo è quello di interagire sui dadi di attacco e difesa dell'**Eroe** e **NON** contano nel limite di 6 oggetti che puoi trasportare (come vedremo, potranno essere utilizzati per evitare guai!). Inizi ogni **Quest** posizionando un **Dado a sei Facce** vicino la **Scheda del tuo Eroe**, quella è la **tua Difficoltà, per ora**. **Se sei Zargon**, segui la creazione degli **Eroi**, prendi appunti, pensa a una prima Quest e sfrutta le idee fornite dagli altri giocatori. Inizi ogni **Sessione** con **Due Mana Aggiuntivi** per ogni giocatore seduto al tavolo.

### Cosa sono i Mana?

I **Mana** equivalgono all'**Energia Spirituale e Fisica** al quale la *Compagnia* può attingere in caso di **Difficoltà** in un **Azione Combinata**, ed equivale alla somma dei **Punti Corpo degli Eroi**.



### La Compagnia e la Gilda?

Durante la creazione o la scelta degli **Eroi**, il gruppo dovrebbe scegliere un **Tema** per la **Compagnia** e creare una **Gilda**, a sua volta parte di una *città* che fungerà da **punto di ritrovo** tra le **Quest**. Ogni giocatore introduce un **personaggio**, un **luogo** o una **leggenda** che raccontino qualcosa della **Gilda** e del luogo che la ospita. Questi elementi potranno essere utilizzati per *narrare* i **Fix** (più avanti) e da **Zargon** come strumenti per creare nuovi *stimoli e richieste di lavoro appropriate*.

Una volta creati tutti gli **Eroi**, sommate i **Punti Mana Derivati dalle Classi o dalle Schede dei Vostri Eroi**, poi aggiungete **Due Punti Mana per ogni Eroe**. Questa é la riserva di **Mana della Compagnia**, cui attingerete in varie occasioni e che perderete quando non riuscirete a evitare i **Successi generati dagli attacchi subiti**.

**Riposo**: i Mana tornano al massimo dopo **una notte di riposo alla Gilda**. Invece, dopo aver **riposato** in un *qualsiasi* momento della **Quest**, la **Compagnia** recupera **2 Mana per Eroe**. Come per i **Punti Corpo e Mente**, i Mana non potranno **MAI** superare i **Punti Mana iniziali di Un Eroe**.



#### Le Abilità?

Quando un'azione che compi è in linea con una tua **Abilità**, considera la tua **Difficoltà** inferiore di 1. Se la **Difficoltà** in questo modo dovesse scendere a 1, ottieni immediatamente **Punto Mana**, prima di tirare.



#### I Talenti?

Quando usi un **Talento**, “tira **Un Dado da 6**” oppure “spendi **Un Punto Mana** e tira **Un Dado da 6**”, come indicato. Se sei lo **Zargon**, attivi **Talenti** spendendo **Un Punto Mana** (alcuni **Talenti** non richiedono un’attivazione). Quando tiri **Dado da 6** per un **Talento**, questo si attiva anche se **fallisci**, ma in questo caso, **Zargon** ottiene **Un Punto Mana** (e la tua **Difficoltà** muta come di norma).



#### Spendi **Un Punto Mana** anche per...

Narrare un **Fix** o evitare un **Attacco** quando vieni colpito. Se sei lo **Zargon**, spendi **Un Punto Mana** per evitare la **sconfitta** di un **Pericolo o Mostro** o per attivare un suo **Talento**.



#### E se perdiamo tutti i **Punti Mana** ?

Se i **Punti Mana** scendono a 0 per ragioni diverse da **Successi subiti** in un **Combattimento Collettivo**, la **Compagnia** è esausta e deve riposare un pò, ma può completare il **Turno** in corso. Se invece i **Punti Mana** vengono ridotti a 0 come conseguenza di un **Successo** subito in battaglia, accade **una** delle seguenti (a scelta dei giocatori):

- almeno un **Eroe** è stato ucciso.
- almeno un **Eroe** è in pessime condizioni, fuorigioco o in altro modo impossibilitato ad agire. La **Compagnia** dovrà trovare una soluzione.
- la **Compagnia** subisce una sconfitta in termini narrativi (il nemico giurato riesce a fuggire, vengono costretti a una ritirata dai rinforzi, etc.).

La scelta deve essere in linea con quanto narrato fino a quel momento.



### Cos'è un Fix?

Un **Fix** è un dettaglio di storia giustificato da **Razza, Classe, Abilità** o fatti stabiliti in gioco, come gli elementi della **Gilda**. Per esempio, puoi raccontare come un miliziano sia disposto a farti fuggire da una ressa perché hai, in passato, offerto aiuto al suo ordine (se ciò è avvenuto o se è lecito pensare che possa essere accaduto, tenendo conto dei fattori appena descritti).



### Oggetti Magici

Alcuni oggetti hanno storie straordinarie e sono incantati. A differenza degli oggetti normali, che consentono di effettuare azioni (come sopra, un grimaldello consente di scassinare una serratura), gli oggetti magici consentono di effettuare azioni... Magiche o conferiscono Talenti. Un **oggetto magico** può essere **distretto** per evitare fino a fino a **4 successi** in un colpo solo; dopodiché, diventa un oggetto normale, che può essere **distretto** ancora una volta. A differenza di quanto accade con gli oggetti mondani, un giocatore non deve **mai** giustificare come un **oggetto magico viene distretto** per evitare la **sconfitta**: succede e basta, se il possessore lo desidera. Gli **oggetti magici** sono molto rari e ne trovate alcuni esemplari affascinanti nel **Toolkit di Don't Split** e nel **e Carte Artefatto di HeroQuest**.



### Livello della Compagnia

Al termine di ogni **Quest**, dopo essere tornati alla **Gilda**, la **Compagnia** ha tempo di meditare sulle lezioni apprese e ottiene un **Livello**. Il **Livello della Compagnia** è una variabile che viene spesso chiamata in causa da vari effetti (come da alcuni **Talenti**). Quando la **Compagnia** ottiene un livello, guadagna 1 Punto Mana Aggiuntivo per Eroe.



### **Scoppia il Caos**

Quando ci sono **Pericoli** (una stanza piena di trappole, o degli Avversari), Scoppia il Caos! Un **Eroe** effettua un **Turno** (compie un'Azione e si sposta nelle vicinanze) poi decide il successivo (**Eroe o Mostro**) e via dicendo, fino a quando tutti non avranno effettuato un **Turno**.

- ◆ Se sei un **Eroe** e vuoi **attaccare un Mostro insieme alla Compagnia**, tira un **dado da sei**. In caso di **Successo**, il **Mostro** è sconfitto.
- ◆ Se sei lo **Zargon** e vuoi **attaccare un Eroe durante un Attacco di Gruppo**, tira un **Dado da sei**. Se ottieni un **Successo**, l'**Eroe** può:
  - ♥ accettare la **sconfitta**. La Compagnia perde i **Punti Mana** indicati.
  - ♥ Distruggere un suo **oggetto** per **evitare la sconfitta**, narrando come. Da notare che per **armature e scudi, distrutto** sia una mera *astrazione*: sono utilizzabili una sola volta ciascuno durante il *conflitto*, ma tornano *disponibili* alla fine del **Caos**.
  - ♥ Subire un **Trauma** (gamba rotta, shock) per **evitare la sconfitta**. Un **Eroe** può avere al massimo due **Traumi**, che possono essere curati *soltanto* con azioni che lo giustifichino. Il *giocatore* deve **sempre** tenere conto dei **Traumi** nelle sue descrizioni.

Se invece viene sconfitto un **Mostro, Zargon** decide se spendere un **Punto Mana** per evitare che accada (narrando come).





### I pericoli?

Sono astrazioni per avversari, trappole, corridoi pieni di insidie, etc. Come i Mostri, i Pericoli vengono sconfitti come indicato, ma possono avere anche più di un Talento, rappresentando minacce fulminee quanto letali!

Esistono comunque due livelli di Pericoli e di Mostri: semplice e complesso. Quando un Pericolo o un Mostro Complesso attacca un Eroe e ottiene un Successo, conta come se avesse ottenuto Tre Successi (per cui, l'Eroe colpito dovrà evitarlo tre volte, con i soliti metodi). Zargon può anche decidere di suddividere i Tre Successi come meglio crede, come nel caso di attacchi che possono colpire più di un Eroe.

Tutto questo può valere per un arciere molto abile, o per una trappola per orsi che...

**Attacca** nel momento in cui un **Eroe** vi incappa, ignaro. Non c'è differenza: un Pericolo o un Mostro, rappresenta un ostacolo e l'azione intrapresa per attaccare un suo bersaglio equivale a quella intrapresa da un **Eroe** per eliminarlo. Trovate alcune Trappole Mostri ed Nuovi incantesimi del Terrore Toolkit Stampabile infondo al manuale.



### Le Condizioni?

Sono effetti transitori che durano per un certo numero di *Turni, Scene, Sessioni, e via dicendo*. Chi subisce una Condizione, tira un Dado da sei e lo pone davanti a se. Lo riduce di 1 quando la frazione temporale indicata è trascorsa (per esempio, dopo ogni *Turno*). Se il *Dado da sei* è sull'1 e dovesse *diminuire* di nuovo *oppure* se viene compiuta un'azione utile allo scopo, la *Condizione* termina. Per **creare una Condizione**, scegliete un **nome** e uno/due effetti: il primo ha luogo ogni volta che il **Dado da Sei** scende, l'altro quando la **Condizione** termina. Anche in questo caso, trovate esempi nel Toolkit.



### **Iniziare l'Impresa**

Zargon legge a voce alta agli Eroi il Testo sulla pergamena dell'Impresa 1 dal Libro delle Imprese. È fondamentale che gli Eroi comprendano la storia dietro all'impresa e cosa dovranno fare per compiere con successo l'impresa.



Zargon legge ad alta voce solo la sezione del Testo sulla pergamena. Le informazioni contenute nella Mappa dell'Impresa e nelle Note dell'Impresa devono, per ora, essere nascoste agli Eroi.

### **Turni di gioco**

Comincia a giocare l'Eroe seduto alla sinistra di Zargon; il gioco proseguirà in senso orario. Dopo che tutti gli Eroi avranno completato il proprio turno toccherà al malvagio stregone. Zargon può muovere ciascuno dei mostri che si trovano attualmente sul tabellone. Questo susseguirsi di turni prosegue finché l'impresa non verrà completata con successo o finché gli Eroi non avranno lasciato il mondo sotterraneo.

**Suggerimento:** una buona disposizione iniziale potrebbe prevedere che il Barbaro si sieda alla sinistra di Zargon, seguito dal Nano, dall'Elfa, e poi dal Mago, seduto alla destra di Zargon.

#### **Turno di qualsiasi giocatore**

- Turno di qualsiasi giocatore Sia che stia interpretando il ruolo di Zargon che quello di un Eroe, durante il proprio turno, un giocatore può compiere una delle seguenti azioni:
  - Muovere le miniature che controlla e compiere un'azione
- Oppure**
- Compiere un'azione e muovere le miniature che controlla



### **Turno dell'Eroe**

Nei panni degli Eroi, potete muovervi e poi compiere un'azione, oppure compiere un'azione e poi muovervi. Tuttavia, non potete iniziare il movimento, compiere un'azione e terminare successivamente il movimento. Potete compiere una delle sei azioni seguenti:

- Azione 1 : Attaccare
- Azione 2: Lanciare un incantesimo
- Azione 3: Cercare un tesoro
- Azione 4: Cercare le porte segrete
- Azione 5: Cercare le trappole
- Azione 6: Disinnescare una trappola

Le azioni sono anche elencate su ogni carta che indica l'ordine del turno per una facile consultazione e sono spiegate nel dettaglio nella sezione "Le sei azioni dell'Eroe".

### **Movimenti dell'Eroe**

Nei panni degli Eroi, normalmente iniziate e finite una missione nella stanza contrassegnata dalla scala (salvo che il Libro delle Imprese non specifichi diversamente). La scala vi conduce giù, giù, sempre più giù... nelle recondite profondità della malvagia roccaforte del Terrore. Per portare a termine un'impresa e riuscire a fuggire, dovete tornare alla scala, perché solo lì sarete veramente al sicuro dalle grinfie del male.

Per stabilire di quante caselle potrete spostarvi, lanciate i due dadi rossi. Poi, spostatevi con cautela lungo i corridoi e nelle stanze, casella per casella. Sul tabellone, i corridoi sono gli spazi con il pavimento in grigio chiaro. La loro ampiezza può essere di una o due caselle. Le stanze sono invece racchiuse da linee bianche (i muri). I movimenti devono rispettare una serie di regole:

Non è obbligatorio muoversi del numero totale di caselle indicato dal lancio dei dadi.

Non potete passare attraverso una casella occupata da mostri, muovervi attraverso i muri o diagonalmente.

Potete passare attraverso una casella occupata da altri Eroi. Potete entrare nelle stanze esclusivamente attraverso le porte.

Non potete occupare la stessa casella di un altro eroe o di un mostro, tranne quando siete sulle scale o in una trappola con fossa.



## Perlustrare e aprire porte

Nei panni degli Eroi, quando vi muovete potete sbirciare in un corridoio o attraverso una porta aperta. Perlustrare vi dà la possibilità di scoprire cosa si trova direttamente nel vostro campo visivo, come porte chiuse, spazi casella bloccata e mostri. Perlustrare non è una delle sei azioni. Durante il vostro turno, potete muovervi su una casella adiacente a una porta chiusa e chiedere a Zargon di aprirla. Zargon aprirà la porta rimuovendo il tassello porta chiusa e sostituendolo con un tassello porta aperta. Anche aprire una porta non è una delle sei azioni. Sia perlustrare che aprire le porte sono semplicemente considerate iniziative aggiuntive che potete compiere nel vostro turno.



All'inizio del gioco, tutte le porte sono chiuse. Una volta aperta, una porta resterà tale per tutta la partita.



Anche cadere in una trappola, bere una pozione e raccogliere oggetti non contano come azioni. Potete compiere queste cose in qualsiasi momento durante il vostro turno.



## Reazioni di Zargon ai movimenti dell'eroe

Nei panni di Zargon, dovete prestare particolare attenzione ai movimenti di un Eroe. Fate sempre riferimento alla Mappa dell'Impresa, contenuta nel Libro delle Imprese. Quando un Eroe sbircia in un corridoio, posizionate sul tabellone tutte le porte, i tasselli casella bloccata e i mostri che si trovano direttamente nel campo visivo dell'Eroe (se la linea passa attraverso un muro o una porta chiusa, la miniatura o il tassello non sono visibili). Quando un Eroe apre una porta, posizionate sul tabellone i mostri, gli scrigni del tesoro e qualsiasi altro oggetto arredi la relativa stanza.



Non posizionate alcuna trappola o porta segreta. Per adesso, non rivelate ancora il tesoro.

## Tasselli casella bloccata

Nei panni di Zargon, dovete posizionare un tassello di casella bloccata sul tabellone non appena diventa visibile all'Eroe. Queste tessere indicano dove sono stati costruiti muri in più. **Né Eroi né mostri possono muoversi attraverso i tasselli casella bloccata.**



## Razze e Classi

Le **Razze** presentate sono volutamente generiche e rappresentano un ulteriore strumento per *narrare i Fix*, a seconda del tono, dell'ambientazione e degli assunti condivisi sulle capacità di ogni **Razza**. Per esempio, in un fantasy *tolkeniano*, potreste *narrare Fix* per introdurre una conoscenza innata di luoghi sotterranei e miniere se interpretate un **Nano**. I **Fix** suggeriti sono puramente indicativi.



Successivamente, trovate le carte, con i **Fix razziali**, come Abilità da aggiungere a quelle di **Classe**, riprese sia dal gioco di **Don't Split**, sia dal gioco di **HeroQuest**.

Tali **fix Razziali**, sono molto specifici e strettamente connessi alla storia della **Razza** nel mondo di gioco, essi vanno aggiunti ai **Talenti di Classe** ottenuti normalmente (vedi sotto, Classi).

### Abilità dell'Elfo

Agile

Conoscenze storiche

Conoscenze naturali

Inizi ogni Quest con una serie addizionale di Tre Incantesimi Elementali

### Abilità dello Gnomo

Conoscenze proibiti

Linguaggi Antichi

Ritualistica

Inizi ogni Quest con una serie addizionale di Tre Incantesimi del Terrore

### Abilità del Mezzoangelo

Linguaggi Antichi

Conoscenze Religiose

Alleati Benevoli

Inizi ogni Quest con una serie addizionale di Tre Incantesimi di Guarigione pari ad un '06 di Punti Corpo, fino ad un massimo dei punti corpo iniziali dell'Eroe

### Abilità del Mezzodemone

Conoscenze proibiti

Linguaggi Antichi

Ritualistica

Inizi ogni Quest con una serie addizionale di Tre Incantesimi del Terrore

### Abilità del Mezzodrago

Resistere agli elementi

Leggende

Valutare Oggetti Preziosi

Inizi ogni Quest con una serie addizionale di Tre Soffi del Drago pari a 3 DC di Attacco fino ad una distanza di 10 caselle

### Abilità del Nano

Robustezza

Ingegneria

Conoscenze dei sotterranei

Forgiatura

Per le tue innate Conoscenze puoi Disinnescare Qualsiasi Trappola anche senza l'ausilio della Borsa degli Attrezzi

### Abilità dell'Orco

Conoscenza naturale

Sopravvivenza

Cultura tribale

Caccia

### Abilità del Troll

Risolutezza

Terre Selvagge

Sentieri Montani

A Causa della tua Enorme Mole, negli Ambienti Chiusi, muovi con un solo '06, ma sia in attacco che in difesa i tuoi DC valgono doppio, tira un '06 ad ogni azione, per valutare la tua difficoltà di movimento

### Abilità dell'Umano

Adattabilità

Status

Conoscenze triviali

*Abilità del Mezzoangelo*



*Abilità dello Gnomo*



*Abilità dell'Elfo*



*Abilità del Nano*



*Abilità del Mezzodrago*



*Abilità del Mezzodemone*



*Abilità dell'Umano*



*Abilità del Troll*



*Abilità dell'Orco*



## Le Classi

Stampate e/o fotocopiate le schede di **Classe** che trovate più avanti e ritagliatele! Potrete annotare **oggetti** e dettagli sul retro o su un post-it. Ricordate sempre di tenere il **Dado da Sei** e i **Mana** a portata di mano!

Segue una rapida introduzione alle **Classi**, con il numero di **Mana** forniti alla **Compagnia** all'inizio di ogni **Quest**: in tal senso, **non esistono Classi** migliori di altre. Il numero di **Mana/Punti Corpo** tiene conto di vari fattori, come la versatilità dei **Talenti** e la quantità/qualità di **Abilità** possedute.

Avere **Talenti** e **Abilità** molto limitati corrisponde a una *maggiore specializzazione*; per compensare, questi avventurieri *esperti* forniscono un *maggior* numero di **Mana** alla **Compagnia**. Al contrario, le **Classi** più eclettiche garantiscono un apporto di **Mana** minore. Questa piccola **gestione risorse** è voluta, fa parte dello spirito di tutti i giochi **Evolging6** e rappresenta un fulcro importante nell'esperienza offerta da **Don't Hero Split Quest!**

- ♥ **Alchimista (2 Mana/Punti Corpo)**: crea bombe e infonde poteri negli oggetti!
- ♥ **Bardo (4/5 Mana/Punti Corpo)**: abilissimo nelle interazioni e capace di offrire supporto.
- ♥ **Barbaro (8 Mana/Punti Corpo)**: forgiato dai gelidi venti del nord, è una vera e propria macchina da guerra
- ♥ **Cavaliere (7/8 Mana/Punti Corpo)**: robusto e coraggioso, capace di farsi rispettare.
- ♥ **Druido (2/6 Mana/Punti Corpo)**: sacerdote naturale, abile mutaforma.
- ♥ **Evocatore (2 Mana/Punti Corpo)**: viaggia con uno strano compagno ed evoca creature.
- ♥ **Guerriero (6/7 Mana/Punti Corpo)**: miglior combattente, una macchina da guerra spietata.
- ♥ **Illusionista (2 Mana/Punti Corpo)**: alteratore, crea illusioni e affascina, pericolosamente.
- ♥ **Inquisitore (6 Mana/Punti Corpo)**: impone propria volontà e terrorizza creature malevole.
- ♥ **Ladro (4/5 Mana/Punti Corpo)**: agile incursore, se la cava anche in situazioni disperate.
- ♥ **Mago (2/4 Mana/Punti Corpo)**: studioso e padrone degli elementi.
- ♥ **Mistico (4 Mana/Punti Corpo)**: viaggiatore, profeta, monaco e lavoratore instancabile.
- ♥ **Necromante (2 Mana/Punti Corpo)**: studioso della morte, gira sempre con gente smilza al seguito.
- ♥ **Stregone (2/4 Mana/Punti Corpo)**: arcanista potente, ma con scarso controllo proprio potenziale.



Creare nuove Classi

TESTO

Approfondimento sulle competenze implicite “RollPlay Versus RollPlay”

TESTO

***Riadattamento delle Carte Personaggio Esistenti Fronte 1***

TESTO

***Riadattamento delle Carte Personaggio Esistenti Retro 1***

TESTO

***Riadattamento delle Carte Personaggio Esistenti Fronte 2***

TESTO

***Riadattamento delle Carte Personaggio Esistenti Retro 2***

TESTO

***Le sei azioni dell'Eroe***

TESTO

Azione 1: Attaccare

TESTO

I Barbari Umani

TESTO

Arma di partenza dei Guerrieri Nani

TESTO

I Guerrieri Elfi

TESTO

I Maghi Umani

TESTO

La Maga Elfa

TESTO

I Bardi Orchi

TESTO

La Strega Gnomo

TESTO

Cavalieri umani

TESTO

Il Cavaliere Mezzodemone

TESTO

L'Alchimista Umana

TESTO

I Ladri Elfi

TESTO

L'evocatore Troll

TESTO

L'illusionista Gnomo

TESTO

Inquisitore Umano

TESTO

Mezzodrago Guerriero

TESTO

Mezzoangelo Mistico

TESTO

Negromante Umano

TETSO

In che modo un Eroe Attacca

TESTO

In che modo un Mostro si Difende

TESTO

**Varianti e regole opzionali B**

TESTO

Giocare con una Plancia

TESTO

Una visita All'armeria

TESTO

Azione 2 Lanciare un Incantesimo

TESTO

Vedere (Campo Visivo)

TESTO

Una buona regola pratica

TESTO

Azione 3: Cercare un tesoro

TESTO

In che modo un'Eroe cerca un Tesoro

TESTO

Reazioni di Zargon alla ricerca del Tesoro da parte Dell'eroe

TESTO

Mostri erranti

TESTO

In che modo gli Eroi Affrontano i Mostri erranti

TESTO

Trabocchetti

TESTO

Maggiori informazioni sui tesori

TESTO

Artefatti

TESTO

Pozioni

TESTO

Azione 4: Cercare porte segrete

TESTO

Azione 5: Cercare trappole

TESTO

In che modo un Eroe cerca trappole

TESTO

Attenzione:

TESTO

I 6 tipi di Trappole

TESTO

Trappole con Fossa

TESTO

Innescare una Trappola con Fossa

TESTO

Che cosa succede ad un Eroe caduto in una Fossa?

TESTO

Trappole con Masso Cadente

TESTO

Innescare una Trappola con masso che cade

TESTO

Trappole con Lancia

TESTO

Innescare una Trappola con Lancia

TESTO

Trappole Nascoste in Scrigni o Mobili

TESTO

Innescare una Trappola Nascosta in uno Scrigno o in un Mobile

TESTO

Tagliola Affilata

TESTO

Cosa succede se Inneschi una Tagliola Affilata

TESTO

Vapori Tossici

TESTO

Cosa succede se fai fuoriuscire da una Trappola dei Vapori Tossici

TESTO

Soldati sulle Mura

TESTO

Cosa succede se dei Soldati sulle Mura vi sorprendono con Fiumi di Olio Bollente

TESTO

Saltare una Trappola

TESTO

Azione 6: Disinnescare una Trappola

TESTO

In che modo gli Eroi (Eccetto il Nano) Disinnescano una trappola con la Borsa degli Attrezzi

TESTO

In che modo il Nano disinnesci una Trappola

TESTO

Nota:

TESTO

***Il Turno di Zargon***

TESTO

***Stregone***

TESTO

***Movimenti dei Mostri***

TESTO

***Azione 1: Attaccare***

TESTO

***In che modo un Mostro attacca***

TESTO

***In che modo un Eroe si difende***

TESTO

***Azione 2:Lanciare un incantesimo del terrore***

TESTO

***Morte dell'Eroe***

TESTO

***Cosa succede alla morte di un Eroe?***

TESTO

***In che modo un Eroe sfugge alla morte***

TESTO

***Cosa succede quando si esauriscono i Mostri?***

TESTO

***Terminare l'Impresa***

TESTO

***Cosa accade tra una impresa e l'altra?***

TESTO

***Artefatti perduti***

TESTO

***Imprese incomplete***

TESTO

***Classi e talenti rapidi***

TESTO

***Due classi inventate***

TESTO

## ***Mercenari e nuovi membri della Gilda***

TESTO

## ***Specializzazioni dei mercenari***

TESTO

## ***Un assaggio del mondo di HeroQuest parte A***

TESTO

## ***Una cittadina "Normale"***

TESTO

## ***Un assaggio del mondo di HeroQuest parte B***

TESTO

## ***Scheda dell'Eroe***

TESTO

## ***Scheda della Compagnia***

TESTO

## ***Carte e Tiles***

TESTO