

HEROQUEST

Lo Stregone Supremo



Lo Stregone Supremo

Prologo

" Il saggio Mentor ha decisoè giunto il momento di scegliere i migliori guerrieri dell'impero per lo scontro finale.

Sono infatti momenti bui per l'impero e solo con l'aiuto dei guerrieri più potenti e valorosi si potrà scampare al pericolo della distruzione e della fine.

Il potentissimo Stregone Supremo infatti sta organizzando un esercito di orchi, goblin e altre creature per mettere a soqquadro l'impero.

Nulla si sa di questo potente mago del caos, neppure il nome.

Stregone Supremo viene chiamato e alcune spie dell'impero pagando con la loro stessa vita sono solo riuscite a riferirmi il luogo dove sta organizzando questo suo esercito...

Per scampare a questo pericolo un gruppo di valorosi eroi dovrà intrufolarsi nella sua fortezza e ucciderlo...

Io ho scelto i migliori ma dovrò testare la bravura di ognuno di essi in varie prove, per essere certo che potranno vincere nello scontro finale.

Solo se riusciranno a superare le prove questi guerrieri potranno quindi essere degni di far parte della compagnia che dovrà fronteggiare lo Stregone Supremo !!! "

...

Mentor

REGOLAMENTO

Quello che andremo a giocare è un quest pack molto particolare.

Saranno infatti tre quest in solitario per barbaro , elfo e nano e una sola per il mago.

Se i quattro personaggi riusciranno a superare queste loro prove in solitario dovranno affrontare tutti insieme una quest finale dove affronteranno lo Stregone Supremo.

Di seguito si elencheranno tutte le regole e le informazioni utili per giocare a questo quest pack.

INFORMAZIONI BASE

- Questo quest pack è pensato per il regolamento USA di heroquest. Si consiglia quindi di rileggerlo prima di iniziare a giocare.*
- Barbaro, elfo e nano inizieranno la prima delle loro tre prove armati solo con il loro equipaggiamento base. Il mago invece inizierà la sua prova, pure lui senza pozioni ma armato di bastone.*
- Lo scopo delle varie quest sarà quello di trovare gli equipaggiamenti e gli artefatti necessari per la quest finale e in qualche caso anche di compiere obiettivi secondari come liberare dei pg o uccidere dei dungeon boss.*

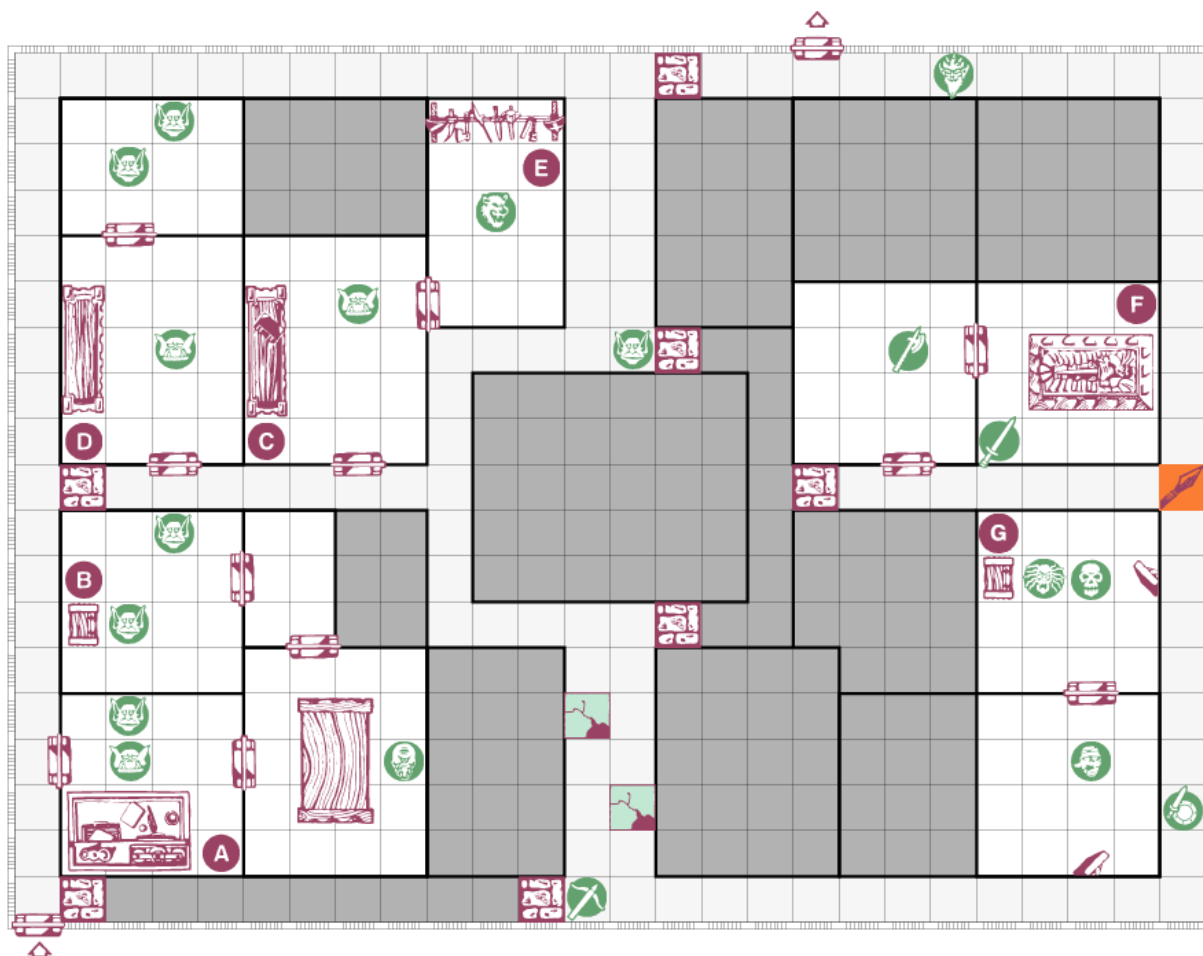
TESORI e EQUIPAGGIAMENTI

- Mentre nano e mago se cercheranno tesori pescheranno dal normale mazzo tesori di Heroquest, barbaro ed elfo se cercheranno tesori dovranno sì pescare dal mazzo tesori ma ad esso dovranno essere aggiunte per il barbaro le carte tesoro del Barbarian quest pack e per l'elfo quelle dell'Elf quest pack.*
- Tutte le armi, armature, monete d'oro, pozioni e oggetti che i pg troveranno potranno essere tenute per la quest finale. Inoltre tra una quest e un'altra ogni pg, se avrà sufficienti monete d'oro, potrà fare tutti gli acquisti che vorrà.*
- I personaggi potranno anche vendere gli oggetti (non gli artefatti) ma solo alla fine delle loro prove e quindi prima della quest finale.*
- Se i quattro eroi supereranno tutte le prove e si ritroveranno nella quest finale con degli equipaggiamenti uguali (ad esempio se durante le tre prove il barbaro trova uno scudo e l'elfo nell'intervallo di due imprese ne acquista uno) potranno usarli tranquillamente poiché ogni personaggio avrà a disposizione un'armeria e quindi ci saranno quattro differenti armerie a disposizione di ogni personaggio. Le armerie non sono quindi sovrapposte e ci saranno quattro equipaggiamenti di ogni tipo per ogni personaggio. Solo gli artefatti saranno unici e non scambiabili tra un personaggio e l'altro.*

- Prima della quest finale i quattro pg potranno scambiarsi, se lo vorranno, degli equipaggiamenti (non gli artefatti), delle pozioni, degli oggetti oppure potranno anche mettere in comune le monete d'oro per acquistare altro equipaggiamento.

MORTE DI UN EROE

- Se barbaro, elfo o nano dovessero morire durante uno delle prove avranno ciascuno due sostituti che potranno entrare nel dungeon al loro posto e continueranno la quest.
- Il nuovo eroe non ricomincerà da capo la quest ma ripartirà solo dalle scale o dalla porta di ingresso. I sostituti partiranno con il loro equipaggiamento base ma potranno recuperare l'equipaggiamento perso dal guerriero precedente. La casella dove morirà il pg precedente dovrà infatti essere contrassegnata da un tassello che rappresenterà l'equipaggiamento perso. Solo le armi, le armature e gli oggetti potranno però essere recuperati mentre tutte le eventuali monete d'oro, pozioni e pergamene in possesso del precedente eroe andranno perse per sempre.
- Se l'eroe dovesse morire tutto ciò che ha già esplorato rimarrà visibile al nuovo personaggio che prenderà il suo posto. Anche i mostri che eventualmente sono stati trovati vanno lasciati visibili ma con le caratteristiche del momento e potranno agire dal primo turno disponibile di Morcar. Se ad esempio un guerriero del caos uccide un eroe ma prima perde due punti corpo, il nuovo eroe che inizierà la quest ritroverà questo guerriero con solo un punto corpo.
- Se un personaggio dovesse morire durante la seconda o la prima prova il sostituto ripartirebbe dall'inizio della quest corrente e non dalla prima poiché il suo posto verrà preso da un guerriero molto più esperto.
- Per quanto riguarda il mago il discorso è leggermente differente. Infatti il mago avrà un solo sostituto a disposizione in caso di morte. Questo perché dovrà affrontare una sola prova.
- Nella quest finale dove i quattro pg si incontreranno, se sopravviveranno alle loro prove, invece il discorso sarà differente. Qui infatti in caso di morte di un eroe non ci sarà possibilità di schierare un sostituto, anche nel caso in cui uno dei quattro eroi non fosse mai morto durante le prove e avesse ancora a disposizione i suoi "sostituti". L'unico modo per avere una seconda possibilità in caso di morte sarà quindi quello base del regolamento USA ovvero il ripristino dei punti corpo con una pozione rigenerante o con un incantesimo di cura.



La prima prova del barbaro

"Mio possente barbaro questa è la prima delle tre prove che dovrai affrontare per testare la tua abilità e la tua forza in modo che io possa capire se sarai in grado di affrontare lo Stregone Supremo.

Durante questo tuo cammino, che inizierà a nord nelle tue terre vicino al Passo di Xanon, dovrai superare vari ostacoli.

In questa prima prova dovrai trovare tutti gli oggetti e equipaggiamenti che pensi potranno risultare utili nello scontro finale e dovrai trovare l'uscita che ti condurrà verso le altre prove. Buona fortuna...."

A - nel bancone dell'alchimista ci sono 2 pozioni rigeneranti

B - nello scrigno ci sono 50 monete d'oro.

C - nella libreria c'è una pergamena magica (calore)

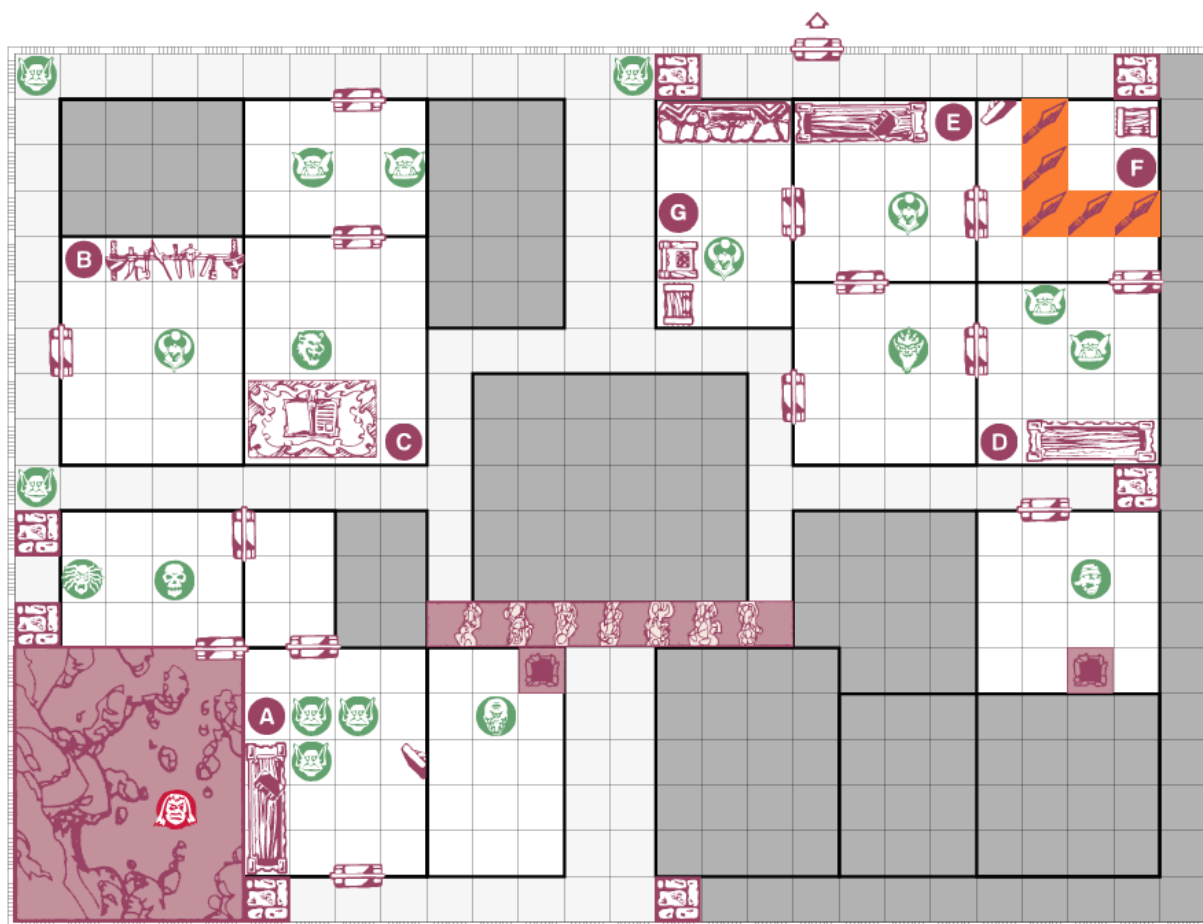
D - nell'armadio ci sono 2 pozioni rigeneranti

E - nella rastrelliera trovi uno scudo

F - sulla tomba trovi una spada lunga

G - nello scrigno ci sono 50 monete d'oro e una pergamena magica (calore)

Mostro errante = l'orco



La seconda prova del barbaro

"Sei giunto alla seconda prova. Lasciato il passo di Xanon ti ritrovi ancora nelle tue terre a nord però puoi cominciare a dirigerti verso l'impero.

In questa missione per mostrare nuovamente il tuo valore, dovrai combattere contro un potente guerriero del caos di nome Krag.

Si dice che custodisca un potente artefatto. Questo artefatto potrebbe risultare utile nel proseguo della tua avventura.

Una volta recuperato l'artefatto e ucciso Krag dovrai trovare l'uscita e proseguire il tuo cammino verso l'ultima prova."

A - la libreria contiene 2 pergamene calore e una pergamena gelo

B - nella rastrelliera c'è la borsa degli attrezzi

C - sul bancone del mago c'è una pergamena del calore e una di tempesta di ghiaccio

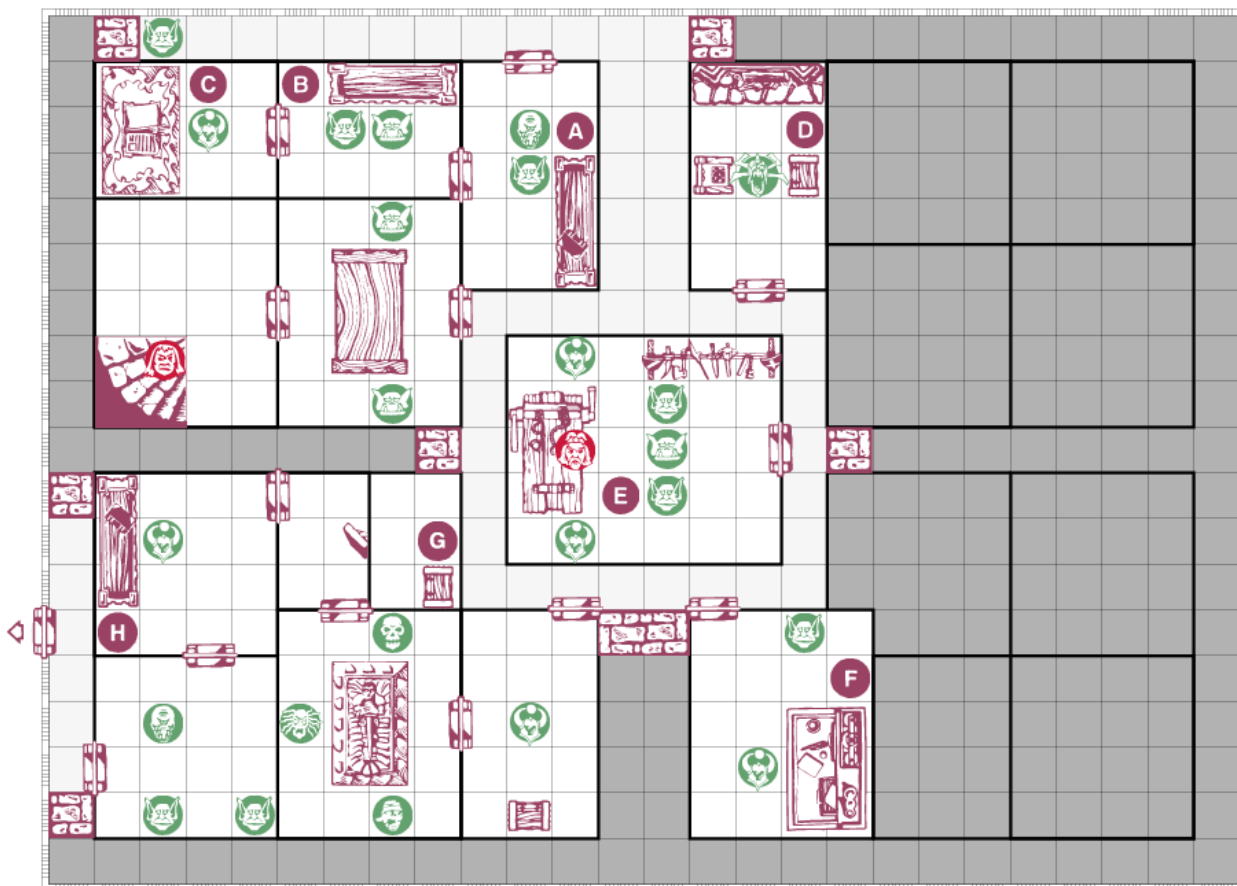
D - l'armadio contiene 2 pozioni rigeneranti

E - la libreria contiene una pergamena del calore e una pergamena gelo

F - lo scrigno contiene 100 monete d'oro

G - il guerriero del caos è Krag ed ha come caratteristiche : movimento 7 caselle, attacco e difesa 5 dadi, corpo 4 e mente 3. Una volta che verrà ucciso il barbaro potrà prendere la lama degli spiriti che è custodita nello scrigno

Mostro errante = 1 guerriero del caos



La terza prova del barbaro

"Ed eccoci giunti alla tua ultima prova mio caro barbaro.

Il tuo viaggio è già stato lungo e ormai ti trovi a non molta distanza dal punto di ritrovo con i tuoi compagni di avventura.

Il tuo ultimo ostacolo sarà però molto difficile.

Dovrai infatti penetrare in una fortezza del caos e recuperare un potentissimo artefatto rubato alle tue tribù e custodito da un gargoyle.

Questo artefatto può essere usato solo da un barbaro e sarà sicuramente utile per lo scontro finale con lo Stregone Supremo.

Oltre a questo dovrai anche trovare e liberare un mago di nome Gothar.

Egli è un mio caro amico ed è molto vecchio e quindi se riuscirai a liberarlo dovrai scortarlo verso l'uscita della fortezza e scappare portando in salvo il mago e completando le tue prove.

"Buona fortuna..."

A - la libreria contiene 2 pergamene del calore

B - l'armadio contiene 2 pozioni rigeneranti

C - sul tavolo del mago ci sono 2 pergamene. Uno di gelo e l'altra di tempesta di ghiaccio

D - lo scrigno contiene l'amuleto del nord

E - il mago sul tavolo di tortura è Gothar. se ucciderete i mostri sarà libero e potrete condurlo verso l'uscita.

Gothar ha le seguenti caratteristiche : movimento 6 - attacco 1 - difesa 2 - corpo 3 - mente 6

Gothar è inoltre in possesso degli incantesimi di fuoco.

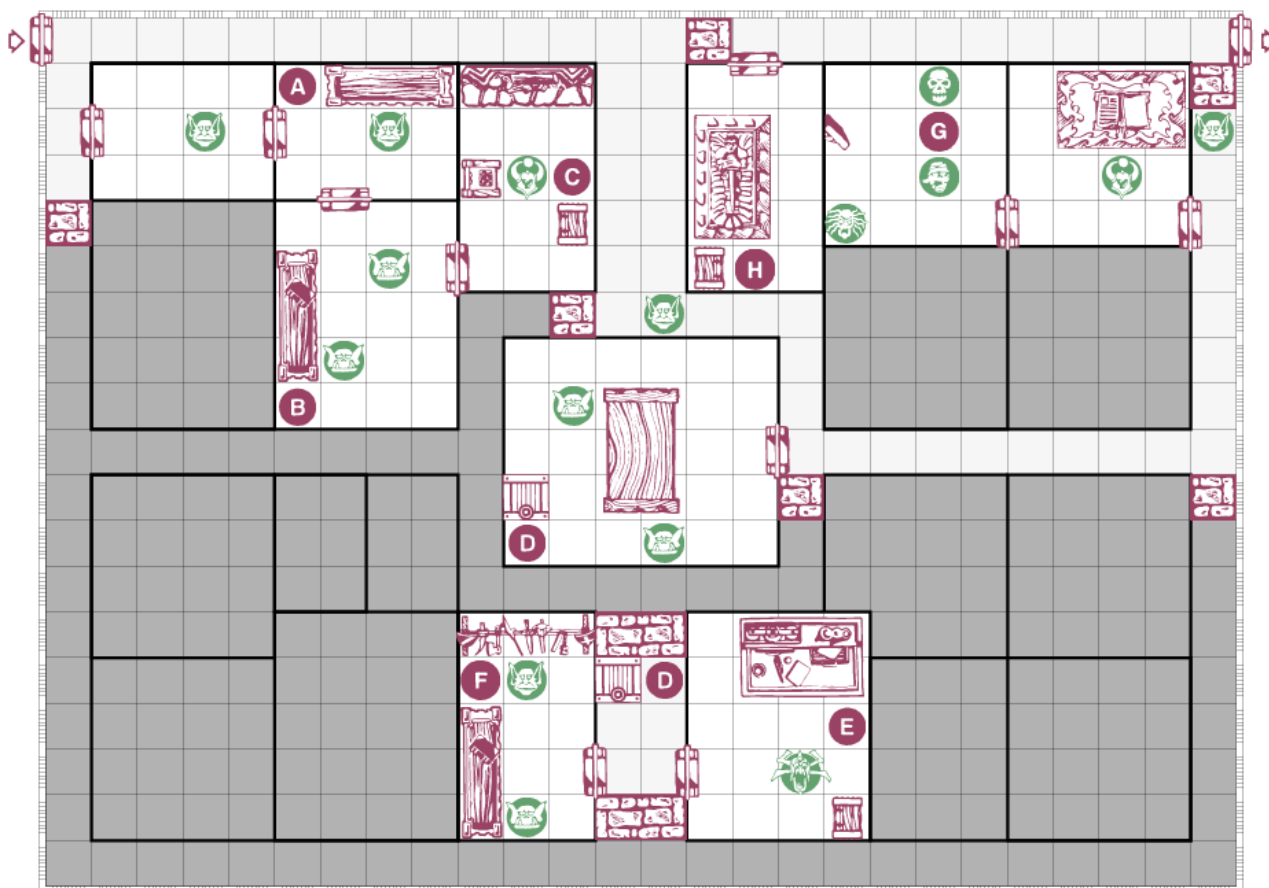
Se il barbaro ricercherà tesori in questa stanza troverà il bastone di Gothar (prendete la carta del bastone dal mazzo degli equipaggiamenti) e potrà restituirlo al mago

F - sul bancone dell'alchimista ci sono 2 pozioni rigeneranti

G - lo scrigno contiene 100 monete d'oro

H - nella libreria ci sono 2 pergamene del calore

Mostro errante : 2 goblin



La prima prova dell'elfo

"Saluti mio caro elfo ... ora tocca a te !!!! Questa sarà la prima delle tue tre prove. Questa prima prova ti metterà subito di fronte a un obiettivo molto difficile da raggiungere. Dovrai infatti penetrare in una fortezza vicino alle tue terre e recuperare un artefatto che è custodito nell'armeria di un potente gargoyle. Questo artefatto sarà indispensabile per il completamento delle tue prove e per la battaglia finale contro lo stregone supremo.

Una volta che avrai recuperato l'artefatto dovrai trovare l'uscita e scappare il prima possibile dalla fortezza.

"Buona fortuna..."

A - l'armadio contiene due pozioni rigeneranti

B - la libreria contiene una pergamena "ricerca tesoro senza trappole", e una pozione rigenerante

C - lo scrigno contiene 2 pozioni rigeneranti e 50 monete d'oro

D - queste due botole sono collegate

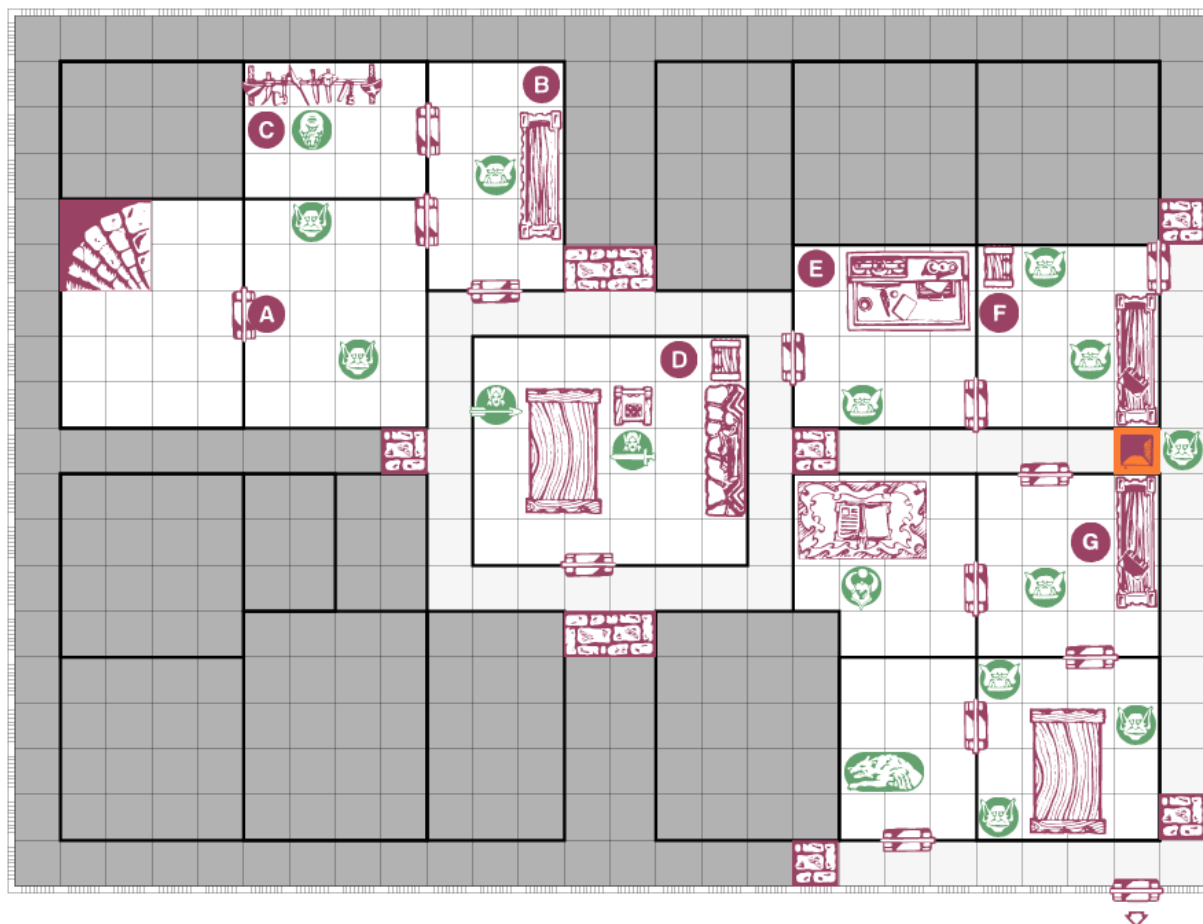
E - ucciso il gargoyle in questa stanza se si cercheranno tesori l'elfo troverà due pozioni rigeneranti e 50 monete d'oro

F - l'armeria contiene la corazza di Borin, una balestra mentre sulla libreria c'è una pozione rigenerante

G - questi mostri sono immobili e sembrano pietrificati, l'elfo non può attaccarli e potrà compiere ricerche in questa stanza come se i mostri non ci fossero

H - lo scrigno risulta vuoto ma in realtà è una trappola. Infatti se verrà aperto i non morti presenti nella stanza precedente si sveglieranno nel turno successivo di Morcar e al secondo turno del Master potranno entrare in azione

Mostro errante = nessun mostro



La seconda prova dell'elfo

"Bene mio coraggioso elfo, dopo una prima prova davvero difficile, sei giunto alla seconda. Anche questa prova ti metterà di fronte a tanti pericoli ma con la tua forza e intelligenza potrai farcela.

Dovrai infatti entrare nel covo di 2 elfi che hanno tradito l'impero e sono passati al servizio dello Stregone Supremo.

Essi custodiscono un potente artefatto magico. Dovrai trovarli, ucciderli e recuperare l'artefatto. Una volta recuperato l'oggetto dovrai trovare un'uscita secondaria e scappare. Buona fortuna...."

A - una volta entrato in questa stanza la porta alle spalle dell'elfo si chiuderà

B - l'armadio contiene 3 pozioni rigeneranti

C - nell'armeria c'è uno spadone

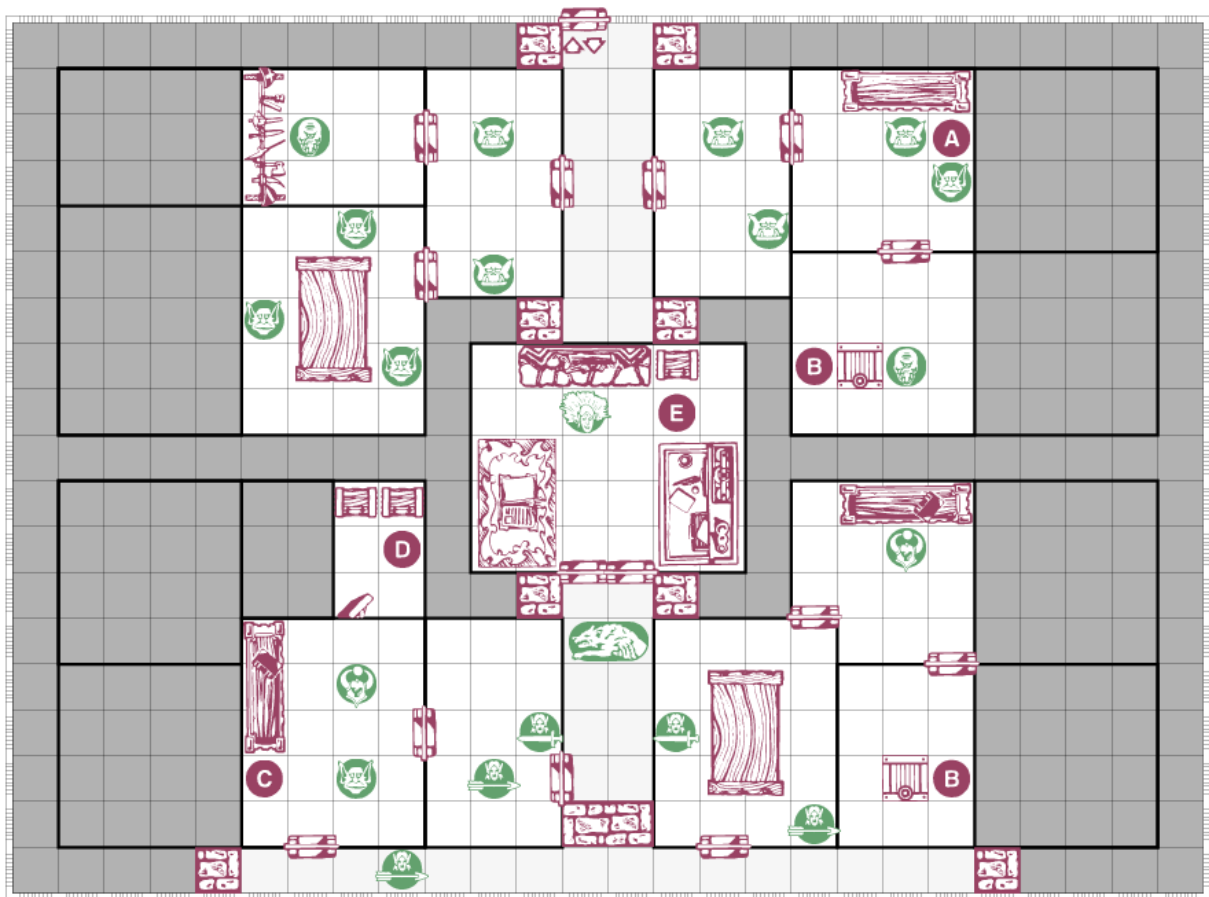
D - una volta uccisi i 2 elfi (che sono un elfo arciere e un elfo guerriero) verrà trovato l'artefatto rubato, ovvero l'anello della magia. Nella ricerca tesori l'elfo troverà anche 100 monete d'oro

E - sul bancone dell'alchimista ci sono 2 pozioni rigeneranti

F - lo scrigno contiene 40 monete d'oro

G - nella libreria l'elfo troverà due pergamene di "ricerca tesoro senza trappole"

Mostro errante = 1 goblin



La terza prova dell'elfo

" Ed eccoci giunti alla tua ultima prova !!! Se le prime due sono state difficili questa lo sarà ancora di più.

Se riuscirai a superarla potrai unirti ai tuoi compagni per lo scontro finale ma soprattutto compierai un atto che risulterà determinante per l'indebolimento dell'esercito dello stregone supremo.

In questa prova dovrai infatti penetrare nella fortezza di una potentissima strega elfa che è passata sotto i servigi dello stregone supremo.

Dovrai trovarla e ucciderla.

Si dice inoltre che la sua fortezza sia sorvegliata da un grande numero di elfi che sono passati sotto il suo controllo e che custodiscono un potente artefatto che devi recuperare. Dovrai quindi prestare attenzione e uccidere tutti i nemici che ti si faranno incontro, recuperare l'artefatto ed infine affrontare la strega.

Sarà una prova davvero difficile ma confido in te e nella tua forza e astuzia. buona fortuna amico mio..."

A - l'armadio contiene 3 pozioni rigeneranti

B - queste 2 botole sono collegate tra loro

C - la libreria contiene una pergamena di ricerca tesoro senza trappole e una di fiamma d'ira

D - nello scrigno a destra ci sono i bracciali elfici mentre in quello a sinistra ci sono 2 pozioni rigeneranti

E - questa è la strega. Essa ha le seguenti caratteristiche:

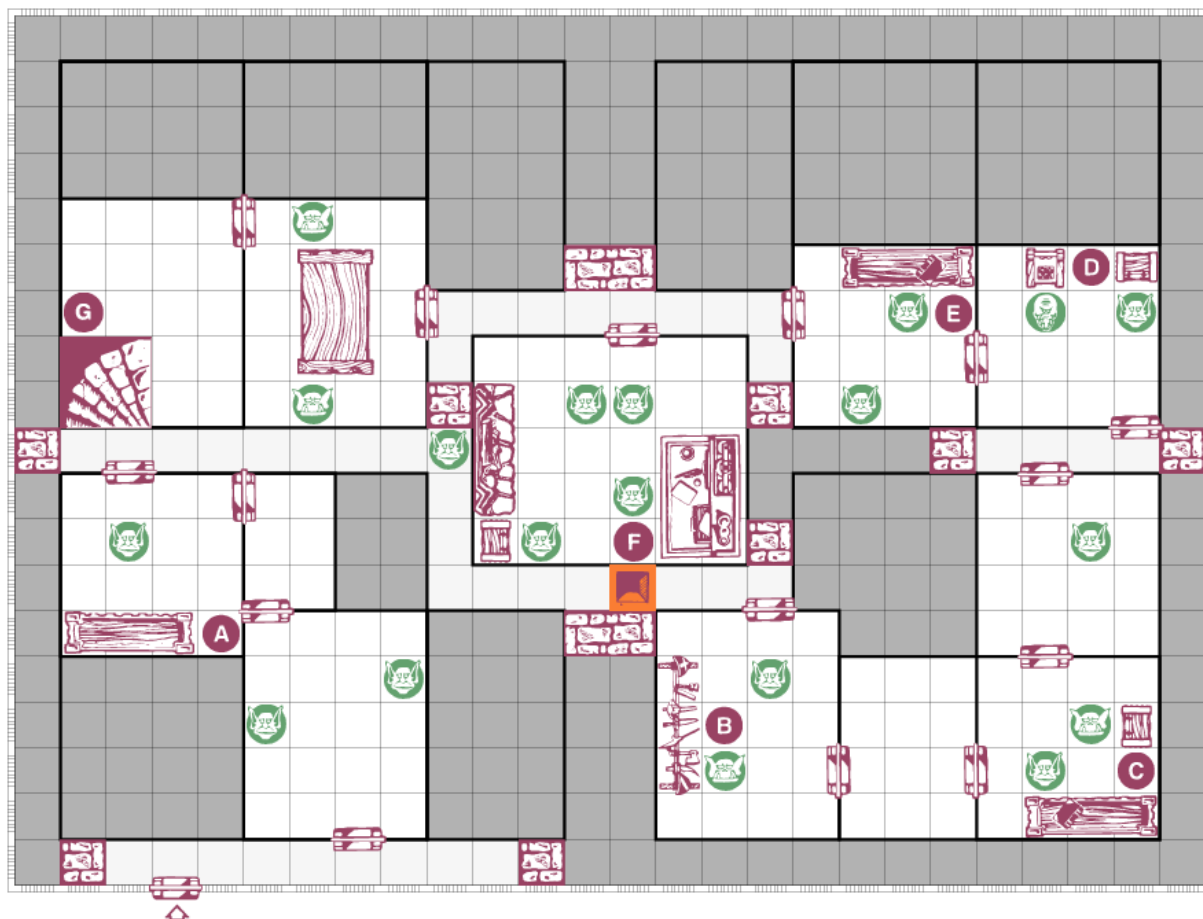
movimento 8 caselle, attacco 4 dadi, difesa 4 dadi, corpo 4 e mente 9.

è inoltre in possesso di alcuni incantesimi del caos ovvero:

- *Fulmine* : questa magia può essere lanciata in orizzontale, verticale o diagonale. Il fulmine viaggia in linea retta finché non colpisce una porta chiusa o un muro. Il fulmine infligge 2 punti corpo di danni a tutti gli eroi e mostri che si trovano sulla sua direttrice.
- *Palla di fuoco* : questa magia può essere lanciata su qualunque eroe, infliggendogli 2 punti corpo di danno. L'eroe lancia immediatamente 2 dadi rossi. Per ogni 5 o 6 ottenuto il danno si riduce di 1 punto corpo.
- *Paura* : questa magia terrorizza a tal punto un eroe che il suo attacco viene ridotto di 1 dado da combattimento. L'incantesimo può essere rotto dall'eroe, nel suo turno successivo, lanciando un dado rosso per ogni suo punto mente. Se ottiene almeno un 6 l'incantesimo si rompe.
- *Ruggine* : questa magia fa arrugginire gli oggetti metallici. Ogni spada o elmo diventa così fine e fragile da non poter più essere utilizzato. Non ha effetto sugli artefatti
- *Tempesta* : questa magia crea un piccolo tornado che avvolge un eroe a vostra scelta. L'eroe perde il suo prossimo turno.

Una volta uccisa la strega nella stanza verranno ritrovate 100 monete d'oro.

Mostro errante = 1 elfo arciere



La prima prova del nano

"Saluti mio caro nano. Ora tocca a te !!! questa sarà la prima delle tue tre prove che dovrai superare per affrontare lo Stregone Supremo.

Questa tua prima prova ti condurrà ad una vicina fortezza nella quale si annida un potente Goblin sciamano.

Dovrai ucciderlo a tutti i costi !!!! stai attento però, perché la fortezza sarà piena zeppa di goblin e dovrai quindi farti strada uccidendoli tutti.

Una volta ucciso il goblin sciamano dovrai cercare le scale che conducono all'uscita della fortezza.

Durante la missione cerca anche di recuperare il maggior numero di equipaggiamenti e oggetti possibili.

"Buona fortuna amico mio...."

A - l'armadio contiene 3 pozioni rigeneranti

B - nella rastrelliera delle armi ci sono un elmo ed uno spadone

C - nello scrigno ci sono 2 pozioni rigeneranti

D - nello scrigno ci sono 50 monete d'oro

E - sulla libreria c'è un infuso eroico

F - questo davanti al bancone dell'alchimista è il goblin sciamano

*Il goblin sciamano ha le seguenti caratteristiche :
movimento 10 caselle, mente 3, corpo 2, attacco 2 dadi, difesa 2 dadi.*

Egli è il possessore di 3 incantesimi :

- Maledizione : il lancio di questo incantesimo provoca una maledizione sulla vittima che vedrà diminuita la sua forza in fase di attacco di un dado da combattimento. L'incantesimo si spezza se la vittima al suo turno otterrà un 6 con un dado da 6. L'incantesimo è automaticamente reso nullo se si possiede l'acqua benedetta.

- Palla di fuoco : questa magia può essere lanciata su qualunque eroe, infliggendogli 2 punti corpo di danno.

L'eroe lancia immediatamente 2 dadi rossi. Per ogni 5 o 6 ottenuto il danno si riduce di 1 punto corpo.

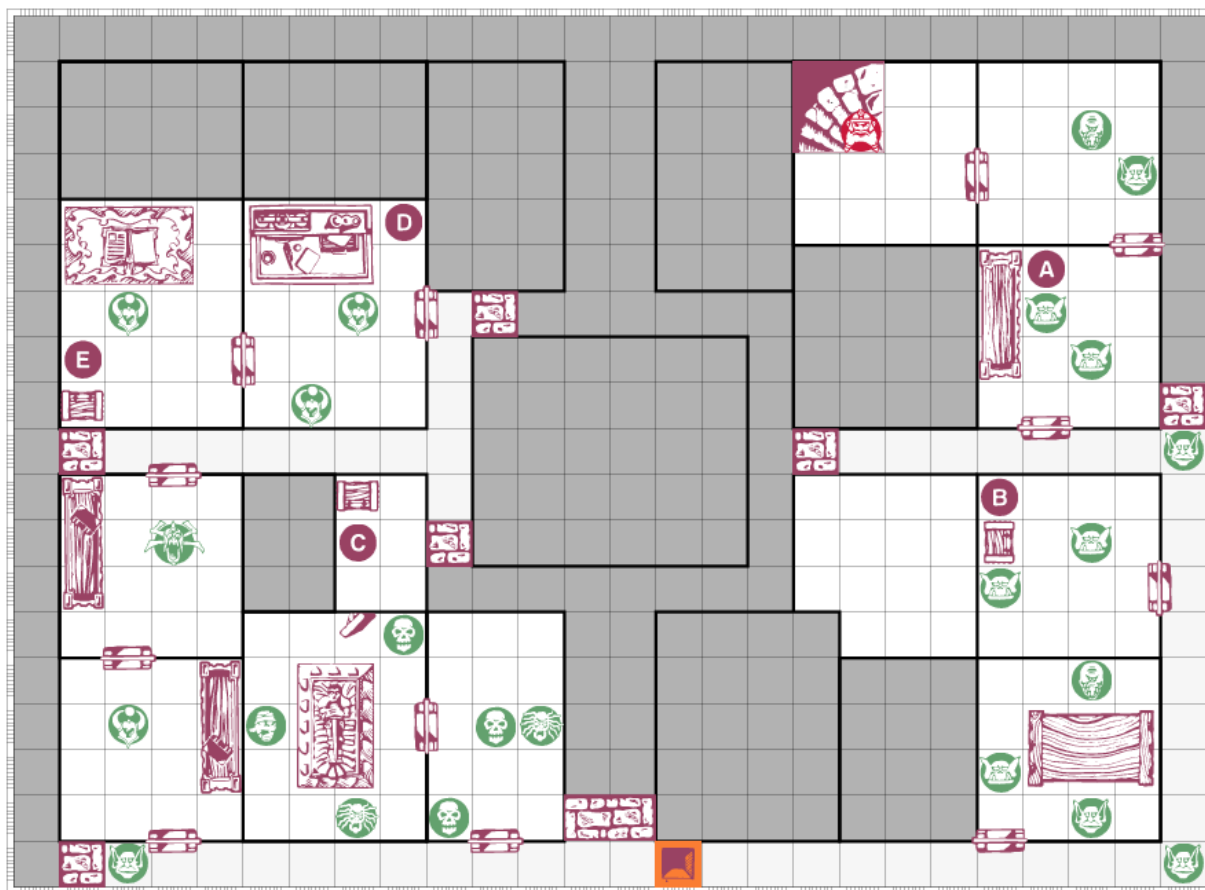
- Rigenerazione : il goblin sciamano può lanciare questo incantesimo anche fuori dal suo turno di gioco su qualsiasi goblin a lui visibile che viene ucciso.

Se si ottiene 5 o 6 con il lancio di un dado da 6, il goblin ucciso tornerà in vita immediatamente con un solo Punto Corpo.

Una volta ucciso il nano troverà una pozione rigenerante sul bancone dell'alchimista e 50 monete d'oro nello scrigno.

G - queste sono le scale che conducono fuori dal dungeon

Mostro errante = 1 goblin



La terza prova del nano

"Ed eccoci giunti alla tua ultima prova mio caro nano.

Sei giunto fin qui superando tantissime difficoltà ma devi stringere i denti e usare tutte le tue forze rimaste per portare a termine anche questa tua ultima prova. Dovrai infatti trovare un potente mago del caos di nome Ulfang che è uno dei seguaci più fidati dello Stregone Supremo.

Se riuscirai a sconfiggerlo indebolirai ulteriormente il suo esercito e questo sarà un ulteriore passo verso la sua distruzione.

Una volta ucciso Ulfang, dovrai anche recuperare un potente artefatto rubato all'impero e che è custodito dal mago nella sua fortezza. Buona fortuna..."

A - l'armadio contiene 3 pozioni rigeneranti

B - lo scrigno contiene 1 infuso eroico, 1 pozione rigenerante e 50 monete d'oro

C - lo scrigno contiene 100 monete d'oro

D - sul bancone dell'alchimista ci sono 2 pozioni rigeneranti

E - questo mago del caos è Ulfang. Egli ha le seguenti caratteristiche :

Movimento 8 caselle Attacco 3 dadi Difesa 4 dadi Corpo 4 Mente 5

Il mago è anche in possesso dei seguenti incantesimi :

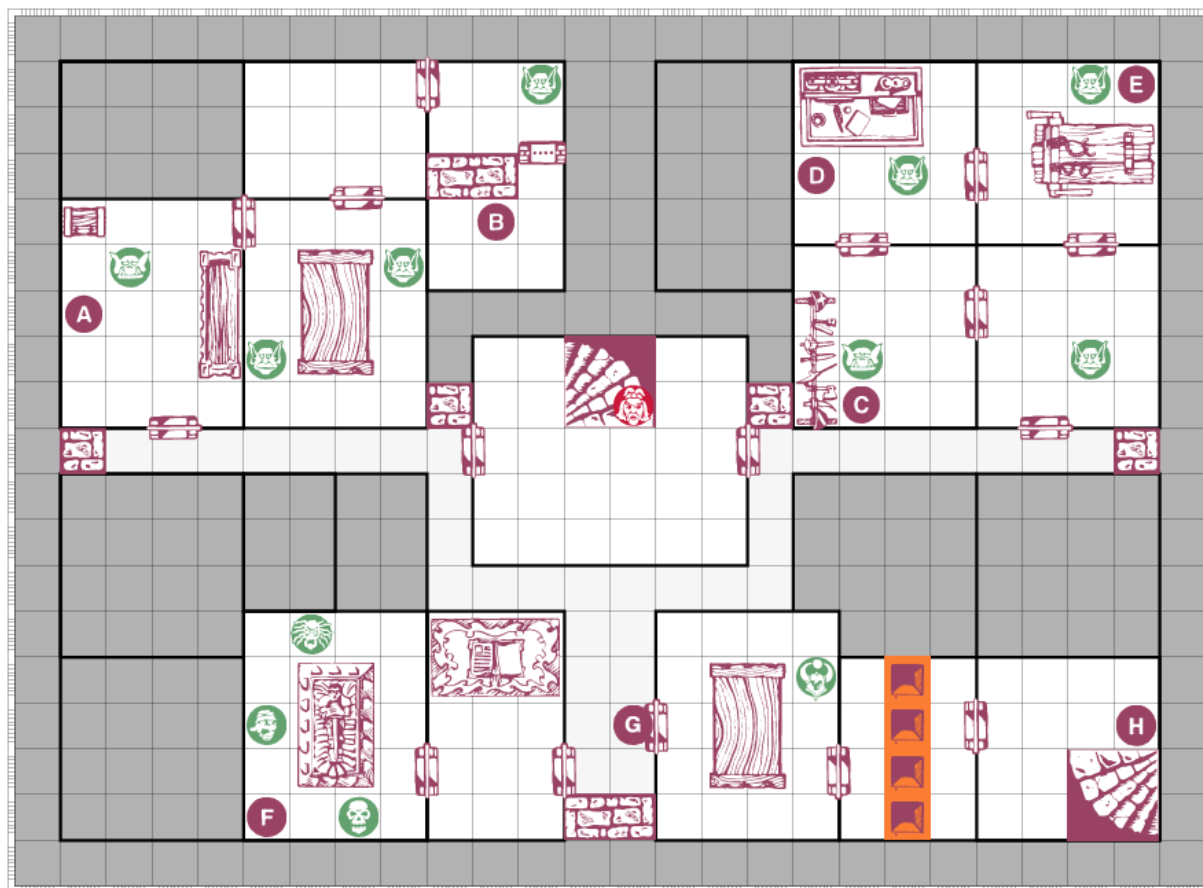
- Fiamma d'ira : questa magia può essere lanciata su qualunque miniatura.*

Essa perderà subito 1 punto corpo a meno che non ottenga uno scudo bianco dal lancio di un dado da combattimento.

- Fulmine : questa magia può essere lanciata in orizzontale, verticale o diagonale. Il fulmine viaggia in linea retta finché non colpisce una porta chiusa o un muro. Il fulmine infligge 2 punti corpo di danni a tutti gli eroi e mostri che si trovano sulla sua direttrice.*
- Palla di fuoco : questa magia può essere lanciata su qualunque eroe, infliggendogli 2 punti corpo di danno. L'eroe lancia immediatamente 2 dadi rossi. Per ogni 5 o 6 ottenuto il danno si riduce di 1 punto corpo.*
- Paura : questa magia terrorizza a tal punto un eroe che il suo attacco viene ridotto di 1 dado da combattimento. L'incantesimo può essere rotto dall'eroe, nel suo turno successivo, lanciando un dado rosso per ogni suo punto mente. Se ottiene almeno un 6 l'incantesimo si rompe.*
- Tempesta di fuoco : questa magia riempie una stanza di fiamme che causano 3 punti corpo di danno a tutti i personaggi e mostri nella stessa stanza di chi ha lanciato la magia. Chi lancia la magia è immune agli effetti. Tutte le vittime lanciano immediatamente 2 dadi rossi. Per ogni 5 o 6 ottenuti il danno si riduce di 1 punto corpo. Non può essere usata nei corridoi.*

Una volta ucciso il mago nella stanza verrà ritrovato il talismano di Lore e 50 monete d'oro.

Mostro errante = 1 zombi



La prova del mago

"Ed eccoti qui mio caro mago. A differenza dei tuoi compagni di avventura tu avrai una sola prova da affrontare prima dello scontro con lo Stregone Supremo; questo perché confido in te e nelle tue abilità e poiché la tua conoscenza della magia è famosa in tutto l'impero. La tua prova però sarà molto difficile.

Dovrai penetrare in una rocca abbandonata ai confini meridionali dell'impero nella quale si dice siano custoditi 3 potenti artefatti che potrebbero risultarti molto utili per lo scontro con lo Stregone. Devi quindi recuperarli tutti.

Si dice inoltre che i mostri che occupano quella roccaforte abbiano rapito e fatto prigioniere delle donne, ma non si sa altro.

Avrai quindi il compito di trovarle, liberarle e scappare dalla fortezza da un'uscita a sud che ti metterà già sulla strada giusta da percorrere per incontrarti con gli altri tuoi compagni.

"Buona fortuna ..."

A - lo scrigno contiene 2 pozioni rigeneranti e nell'armadio c'è il mantello protettivo

B - nella cella c'è un'elfa. Appena il mago la libererà l'elfa lo ringrazierà e continuerà con il mago questa impresa

Sarà munita dei 3 incantesimi che non sono in possesso del mago

C - la rastrelliera contiene il bastone magico

D - dalla scrivania dell'alchimista puoi recuperare 2 pozioni rigeneranti e la chiave che apre la porta *G*

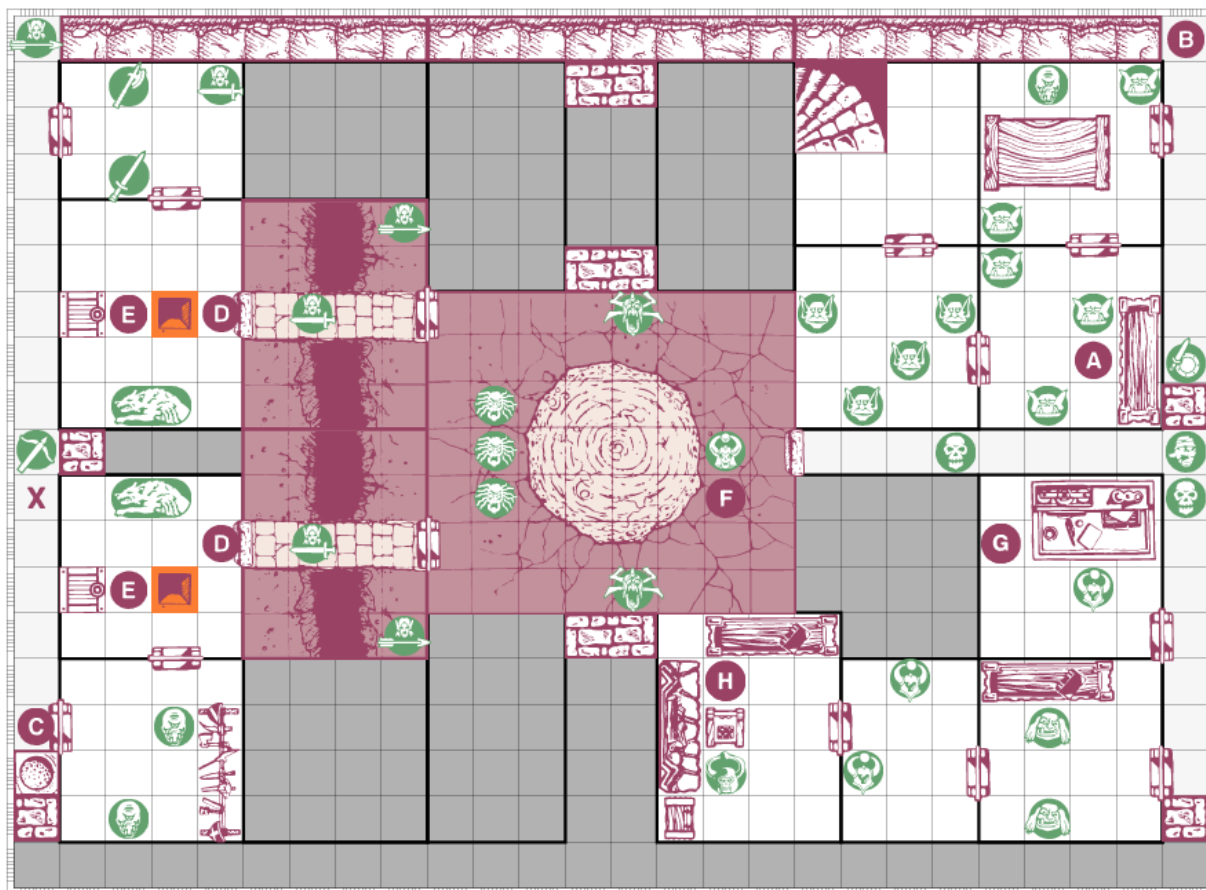
E - sul tavolo di tortura c'è una nana. Appena il mago la libererà essa continuerà l'impresa con il mago

F - nella tomba è contenuta la bacchetta magica

G - questa porta può essere aperta solo con una chiave (vedi nota *D*)

H - queste sono le scale che conducono fuori dal dungeon

Mostro errante = 1 goblin



Lo scontro finale

"Ed eccoci finalmente giunti allo scontro finale dove affronterete lo Stregone Supremo.

Sarà un'impresa davvero difficile e dovrete usare tutta la vostra abilità e forza per superare gli innumerevoli ostacoli che troverete sul vostro cammino.

Lo Stregone Supremo è infatti protetto da un numero altissimo di mostri che compongono il grosso del suo esercito.

Entrate quindi nella sua fortezza e uccidete tutti i nemici che troverete e portate a termine il vostro compito togliendo la vita al potentissimo Stregone.

"Buona fortuna amici miei..."

A = l'armadio contiene 4 pozioni rigeneranti

B = questo corridoio è pericolante e i personaggi possono tirare solo 1 dado da 6 per muoversi

C = il primo personaggio che attraverserà la casella contrassegnata dalla lettera **X** farà scattare il masso rotolante dal fondo del corridoio.

Esso rotolerà per tutto il corridoio e finirà la sua corsa alla fine di esso bloccando il passaggio.

Tutti i personaggi e mostri che incontrerà sul suo cammino perderanno 2 punti

corpo senza possibilità di difesa. Inoltre se finirà la sua corsa sopra di un personaggio, egli morirà schiacciato da esso. Non può essere trovato e disinnescato nella ricerca trappole.

D = prima che gli eroi provino ad aprire queste due porte di pietra bisogna avvisarli che sono molto pericolanti e sembra che se saranno aperte il soffitto reggerà per poco tempo. Infatti dopo che gli eroi avranno varcato per 4 volte (sia per entrare che eventualmente per uscire) ciascuna delle 2 porte cadrà dal soffitto un masso cadente sulla casella contrassegnata dalla lettera **D** che bloccherà il passaggio.

E = queste 2 botole sono collegate

F = nel centro di questa stanza si trova il Pozzo del Caos.

Chiunque cadrà nel pozzo diverrà caotico e cadrà immediatamente sotto il controllo dello Stregone per sempre.

Il mago del caos presente nella stanza è il braccio destro dello Stregone Supremo.

Si chiama Bor ed ha le seguenti caratteristiche : movimento 6 caselle, attacco 4 dadi, difesa 5 dadi, corpo 5 e mente 6.

Inoltre è in possesso dei seguenti incantesimi del caos :

- **Comando** : questa magia permette allo Stregone di prendere il controllo di un eroe. L'incantesimo può essere rotto immediatamente o nei turni successivi dall'eroe lanciando un dado rosso per ogni suo punto mente, se ottiene almeno un 6, l'incantesimo si rompe. Fino a quando l'incantesimo non viene rotto, lo Stregone può muovere l'eroe, durante il suo turno, come se fosse un mostro e può attaccare gli altri eroi
- **Fulmine** : questa magia può essere lanciata in orizzontale, verticale o diagonale. Il fulmine viaggia in linea retta finché non colpisce una porta chiusa o un muro. Il fulmine infligge 2 punti corpo di danni a tutti gli eroi e mostri che si trovano sulla sua direttrice.
- **Palla di fuoco** : questa magia può essere lanciata su qualunque eroe, infliggendogli 2 punti corpo di danno. L'eroe lancia immediatamente 2 dadi rossi. Per ogni 5 o 6 ottenuto il danno si riduce di 1 punto corpo.
- **Paura** : questa magia terrorizza a tal punto un eroe che il suo attacco viene ridotto di 1 dado da combattimento. L'incantesimo può essere rotto dall'eroe, nel suo turno successivo, lanciando un dado rosso per ogni suo punto mente. Se ottiene almeno un 6 l'incantesimo si rompe.
- **Tempesta di fuoco** : questa magia riempie una stanza di fiamme che causano 3 punti corpo di danno a tutti i personaggi e mostri nella stessa stanza di chi ha lanciato la magia. Chi lancia la magia è immune agli effetti. Tutte le vittime lanciaano immediatamente 2 dadi rossi. Per ogni 5 o 6 ottenuti il danno si riduce di 1 punto corpo. Non può essere usata nei corridoi.

G = sul bancone dell'alchimista ci sono 2 pozioni rigeneranti

H = Questo è lo Stregone Supremo. Egli ha le seguenti caratteristiche : movimento 8 caselle, attacco 6 dadi, difesa 5 dadi, corpo 10 e mente 10.

Egli può attaccare e lanciare un incantesimo in un turno solo.

Egli è in possesso dei seguenti incantesimi del caos :

- *Comando : questa magia permette allo Stregone di prendere il controllo di un eroe. L'incantesimo può essere rotto immediatamente o nei turni successivi dall'eroe lanciando un dado rosso per ogni suo punto mente, se ottiene almeno un 6, l'incantesimo si rompe. Fino a quando l'incantesimo non viene rotto, lo Stregone può muovere l'eroe, durante il suo turno, come se fosse un mostro e può attaccare gli altri eroi.*
- *Evoca non-morti : questa magia evoca un gruppo di non morti che circondano e proteggono chi l'ha lanciata. Lancia 1 dado rosso e se ottieni :*
 - 1 o 2 = 4 scheletri*
 - 3 o 4 = 3 scheletri e 2 zombi*
 - 5 o 6 = 2 zombi e 2 mummie*
- *Evoca orchi : questa magia evoca un gruppo di orchi che circondano e proteggono chi l'ha lanciata. Lancia 1 dado rosso e se ottieni :*
 - 1 o 2 = 4 orchi*
 - 3 o 4 = 5 orchi*
 - 5 o 6 = 6 orchi*
- *Fulmine : questa magia può essere lanciata in orizzontale, verticale o diagonale. Il fulmine viaggia in linea retta finchè non colpisce una porta chiusa o un muro. Il fulmine infligge 2 punti corpo di danni a tutti gli eroi e mostri che si trovano sulla sua direttrice.*
- *Fuga : questa magia permette a chi la lancia di sparire e teletrasportarsi all'istante in una zona segreta conosciuta solo da Zargon. Infatti se lo Stregone Supremo userà l'incantesimo fuga dovrà essere posizionato in una qualsiasi casella della stanza con il pozzo del caos.*

Se lo Stregone userà questo incantesimo dovrà essere piazzato in una qualsiasi casella della stanza con il pozzo del caos e dovrà essere riposizionata la porta di pietra che era stata aperta precedentemente.

- *Palla di fuoco : questa magia può essere lanciata su qualunque eroe, infliggendogli 2 punti corpo di danno. L'eroe lancia immediatamente 2 dadi rossi. Per ogni 5 o 6 ottenuto il danno si riduce di 1 punto corpo.*
- *Paura : questa magia terrorizza a tal punto un eroe che il suo attacco viene ridotto di 1 dado da combattimento. L'incantesimo può essere rotto dall'eroe, nel suo turno successivo, lanciando un dado rosso per ogni suo punto mente. Se ottiene almeno un 6 l'incantesimo si rompe.*
- *Tempesta di fuoco : questa magia riempie una stanza di fiamme che causano 3 punti corpo di danno a tutti i personaggi e mostri nella stessa stanza di chi ha lanciato la magia. Chi lancia la magia è immune agli effetti. Tutte le vittime lanciano immediatamente 2 dadi rossi. Per ogni 5 o 6 ottenuti il danno si riduce di 1 punto corpo. Non può essere usata nei corridoi.*

Una volta ucciso lo Stregone Supremo sarà completato il quest pack e l'Impero sarà liberato dalla sua minaccia.

Mostro errante = 1 guerriero del caos

Epilogo

"Ce l'avete fatta !!!! Lo Stregone Supremo è stato sconfitto e avete salvato l'Impero dalla sua temibile minaccia.

Vi ringrazio miei coraggiosi eroi, le vostre gesta saranno ricordate per sempre.

Una grande ricompensa in oro vi attende ma la ricompensa più grande sarà la gratitudine che tutto il popolo avrà per sempre nei vostri confronti per quello che avete fatto.

Ora, dopo tutte queste innumerevoli fatiche che avete dovuto affrontare, potete finalmente riposare ma state in guardia poiché non si può mai sapere cosa ha in serbo per noi il futuro e se ci sarà un'altra minaccia per l'impero io sono certo che sarete ancora pronti ad aiutarci poiché siete e resterete per sempre i guerrieri più forte e valorosi di tutto l'Impero.

Grazie ancora amici miei, a presto...."

Mentor

Crediti

Si ringraziano:

- Il gruppo di gioco di heroquest di Rafael che ha testato del vivo la quest finale e quelle di barbaro ed elfo
- Inoltre si ringraziano gli utenti del forum italiano di Heroquest <http://www.heroquest.it/public/index.php> che hanno giocato tutte queste quest su Vassal. Un grazie a:
- Leobester per il playtesting delle 3 quest del nano
- Tony8791 per un secondo playtesting delle quest del barbaro e per il playtesting della quest del mago
- Harlan Draka, Helan e Tony8791 per un secondo playtesting delle 3 quest dell'elfo
- Leobester, Yon e Tony8791 per un secondo playtesting della quest finale
- Tutti questi playtesting sono stati fatti grazie al programma Vassal e ne approfitto anche per ringraziare l'utente Nemo per il continuo aggiornamento di questo programma che ha permesso a noi tutti di giocare a questo quest pack.
- Infine informo che l'immagine della copertina del quest pack è stata realizzata da Christopher T Kapp e la trovate per intero a questa pagina <http://www.elfwood.com/~cristofer/Dark-Wizard.3575473.html>

*By
Rafael*