

HERO QUEST™

M001



HOPELESS ICE DEEP

powered by
HERO Scribe



downloaded from
Heroquestgame.com

Heroquestgame.com

Portale italiano di Heroquest™

Hero Quest™ è un marchio della Hasbro - Games Workshop Inc. - Tutti i diritti sono riservati.

Questo sito non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio ma esiste esclusivamente per lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.

Questa avventura per Heroquest è stata scaricata dal sito internet heroquestgame.com

ed è distribuita sotto licenza d'uso

Creative Commons License 3.0

Attribuzione-Non Commerciale-Non Opere Derivate

Info dettagliate: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/>

Materiale necessario allo svolgimento del gioco:

- Heroquest Set Base completo
- Tutto il materiale stampabile fornito con il file Add-On

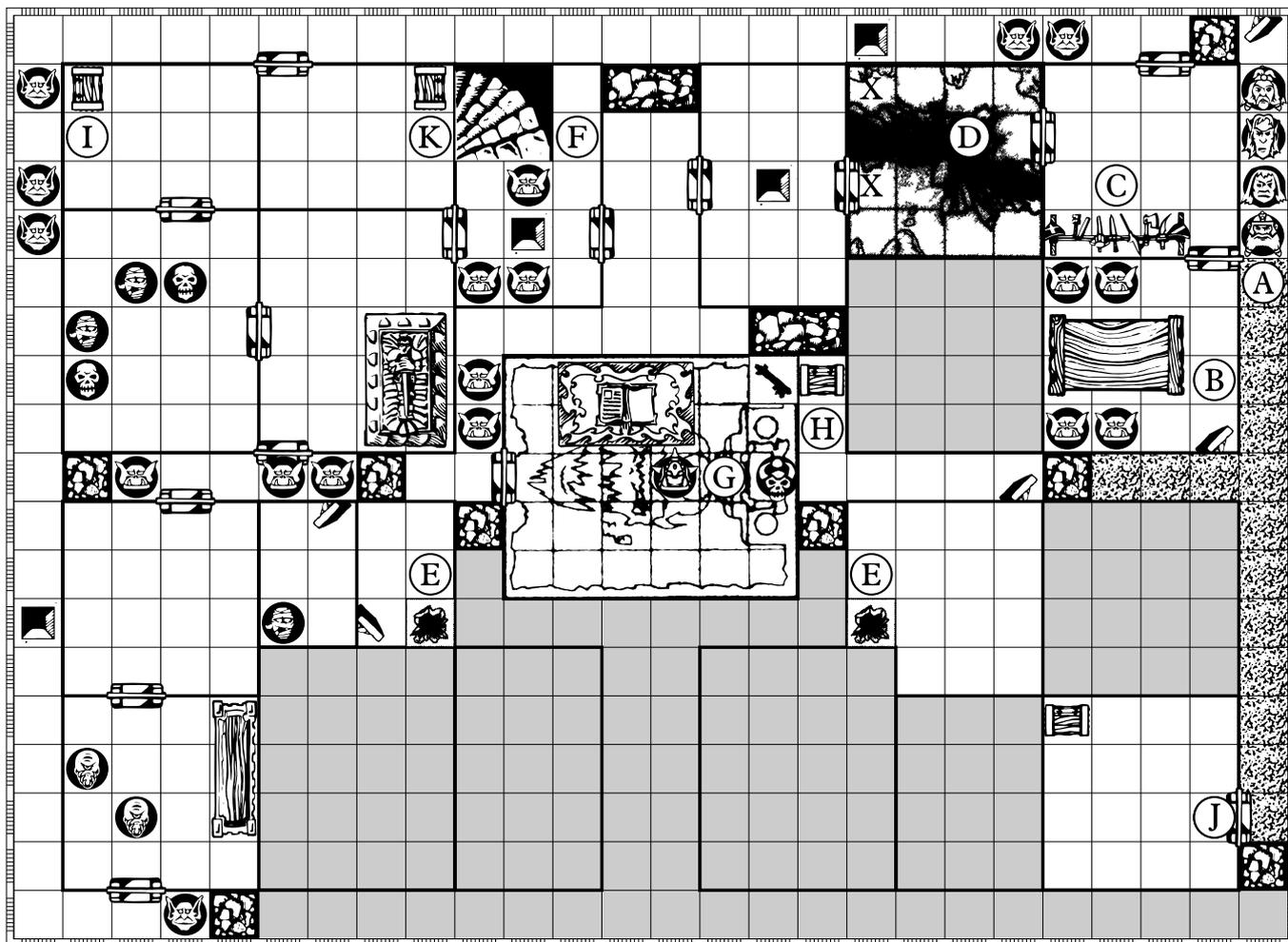
Altri credits

L'immagine di copertina è © 2005 JPKrasny

L'add-on *Tabellone di Ghiaccio* è stato disegnato dagli *HeroquestForgers* del **Forum Italiano di Heroquest**

L'add-on *Antro di Redgar* è costruito con elementi © 2004 Ed Bourelle

L'add-on *Portone* è disegnato e distribuito gratuitamente da *InkedAdventures*



Antri gelidi

Siete arrivati fin qui per aiutarmi. Vi dico grazie, amici miei perché non avrei mai avuto il coraggio di chiedervi di accedere al Palazzo di Cristallo conosciuto anche come L' Antro d'Acqua di Redgar. E' proprio lui, Redgar, che custodisce il potente Scettro di Giada necessario a fermare l'orribile macchina nascosta nel sotterraneo dello stesso palazzo che vigila e controlla i movimenti dei nostri eserciti impedendoci ogni controffensiva. Ho trovato una porta segreta per accedervi. E' buio, lo so, ma non posso far altro che implorarvi: cercate lo Scettro e accedete al sotterraneo! Fate presto e in silenzio...



NOTE

Per la quest è necessario usare il nuovo tabellone Dungeon di Ghiaccio fornito negli AddOn.

A) L'accesso segreto che avete trovato per accedere al terribile Palazzo di Cristallo conduce ad un corridoio dove l'oscurità più assoluta vi costringe a procedere a tentoni. Potete solo toccare con le mani le gelide pareti di roccia che delineano l'angusto passaggio ma nient'altro. Affidandovi all'istinto del Nano procedete con grande difficoltà.

Nota per il Master: Posizionare sul tabellone i tre Tasselli Oscurità. I personaggi che si muovono in quest'area di gioco potranno lanciare un solo dado di movimento. Se il numero che esce è 1 il personaggio inciamberà e perderà il turno di movimento. Le ricerche hanno effetto solo per la casella che il personaggio occupa.

Il mago e l'elfo, al buio non possono lanciare alcun genere di incantesimo. Le creature del Palazzo di Cristallo vivono spesso nell'oscurità pertanto il loro combattimento al buio non subisce alcun genere di modifica. I personaggi che invece combattono al buio dovranno farlo con un dado in meno rispetto a quelli consentiti.

B) Fate cadere una parte della parete e sbucate proprio in un antro dove 4 orchi consumavano un lauto banchetto. Tutti gli orchi sono per questo motivo disarmati e combattono a mani nude con questi valori:

Attacco: 2 | Difesa: 1

NOTE

C) La panoplia delle armi contiene una Lancia e un Elmo.
Prendete queste carte dal mazzo di carte dell'equipaggiamento.

D) Appena aprite la porta venite investiti in piena faccia da un tremendo vento gelido e tagliente che sale dallo spaventoso crepaccio che affonda nel pavimento davanti a voi. Provate a cercare un punto in cui saltare per passare dall'altra parte ma il rischio è troppo alto e non avete idea di che cosa potreste trovare se riuscite a sopravvivere alla caduta.

"Ma esiste una possibilità, lì in fondo, di tentare" esclama l'agile elfo.

"Mi venga un colpo" risponde il nano "se io mi metterò a saltare da una parte all'altra come una cavalletta"

Nota per il master: il personaggio che vuole tentare il salto del crepaccio dovrà essere posizionato nella casella contrassegnata dalla X. Fate tirare DUE DADI da movimento:

- *Se il risultato è 2 (due) il crepaccio è stato saltato e il personaggio va posizionato nella sponda opposta a quella contrassegnata dalla X*

- *Se il risultato è diverso da 2 (due), il personaggio precipita nel crepaccio e cade nel vuoto finendo nella Caverna Ghiacciata (Vedi tiles fornita con l'Add-on)*

Il NANO non può tentare il salto.

E) Questo tunnel nel ghiaccio è collegato allo stesso tassello contrassegnato dall'altra lettera "E" nel tabellone. Il suo attraversamento termina l'azione di movimento del personaggio.

F) Dal fetido odore che sale dalle strette e oscure scale vi rendete conto che si tratta dell'accesso al livello sotterraneo del Palazzo di Cristallo. Ricordate che per poter procedere avete bisogno dello *Scettro di Giada* o la vostra missione non potrà essere completata.

G. Posizionare il tassello "Scettro di Giada" dove indicato.

Il Mago nella stanza è **Regdar II Malefico**. E' immune alle armi da lancio non incantate e può lanciare per tre volte l'incantesimo Palla di Fuoco.

Ha i seguenti valori: Attacco: 4 | Difesa: 6 | Punti Corpo: 5 | Punti Mente: 11 | Movimento: 7

Il suo scagnozzo è un **Ogre Nero del Ghiaccio** (usate una miniatura di un **orco** per l'Ogre Nero del Ghiaccio). Si tratta di una pericolosa creatura generata nelle profondità dei ghiacci. In ambienti freddi recupera 1 Punto Corpo ad ogni turno di gioco ed è immune da tutti gli incantesimi di Fuoco.

I suoi valori sono: Attacco 5 | Difesa 6 | Punti Corpo 6 | Punti Mente 3 | Movimento 5

Il personaggio che in fase di attacco non otterrà almeno un teschio con i suoi dadi da combattimento subirà immediatamente un danno di un punto corpo, colpito dagli acidi aculei dello scudo dell'Ogre Nero, scudo che, in realtà, è un'arma di attacco.

Nota per il master:

Appena Redgar raggiunge 1 punto corpo di resistenza fisica interrompete il gioco e leggete quanto segue ai personaggi:

«Redgar barcolla, colpito nuovamente e gravemente ferito. State per fendere il colpo definitivo quando vi accorgete che invece di contrattaccare il mago del caos si getta a capofitto contro il piedistallo di pietra che sostiene il suo libro di magia nera.

Lì recita pochi termini in una lingua che non avete mai udito e la stanza inizia ad oscurarsi le pareti sembrano scomparire e tutto inizia a essere risucchiato dentro dei profondi passaggi oscuri, squarciati nelle pareti dell'antro.»

(Se l'Ogre Nero del Ghiaccio non è ancora morto >) «L'ogre Nero del Ghiaccio perde la sua spada e viene anch'egli risucchiato e trascinato da agghiacciati urla provenienti da un'altro mondo.»

Vi voltate e vi rendete conto che lo Scettro di Giada per il quale avete compiuto tutta questa fatica sta per finire dentro uno dei tremendi gorgi ma siete veloci e riuscite ad afferrarlo prima.

Scrivete "Scettro di Giada" sul retro del vostro foglio segna punti.

Trovate l'accesso al livello inferiore e portate con voi lo Scettro di Giada per compiere la missione.

Nota per il master:

Il possessore dello Scettro di Giada può vedere nell'oscurità.

Appena i personaggi escono dalla stanza centrale del tabellone:

«Il rumore dei vortici alle vostre spalle cresce ogni secondo di più. Lo scricchiolio delle pareti e il rumore sordo di soffitti che crollano in lontananza vi gelano il sangue.

Raggiungete l'accesso al livello inferiore prima possibile o morirete sepolti dal ghiaccio.

H) Lo scrigno contiene 150 monete d'oro ed un'ampolla che si rivela essere una Pozione Rigenerante (prendetela dalle Carte del Tesoro).

I) Lo scrigno contiene 20 monete d'oro e una ampolla di Acqua Benedetta (prendetela dalle Carte del Tesoro)

J) Questa porta può essere aperta solo dal possessore dello *Scettro di Giada*.
Lo scrigno nella stanza contiene 250 monete d'oro, un'Ascia da Battaglia e uno Scudo. (Prendete questi oggetti dalle Carte Equipaggiamento)

K) Lo scrigno contiene una lunga e solida fune. Segnate "Lunga Fune" sul retro del vostro Foglio Segna Punti.

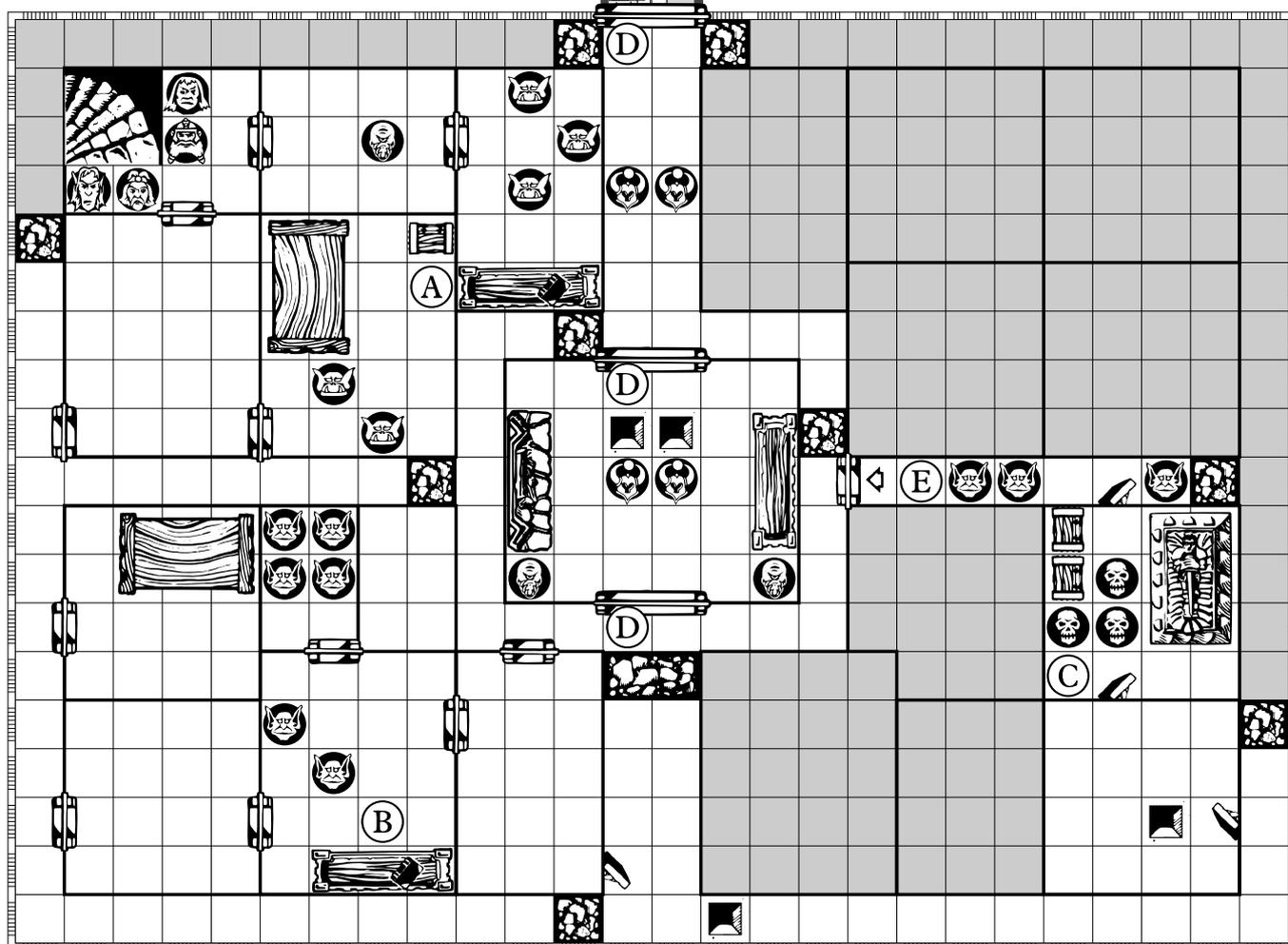
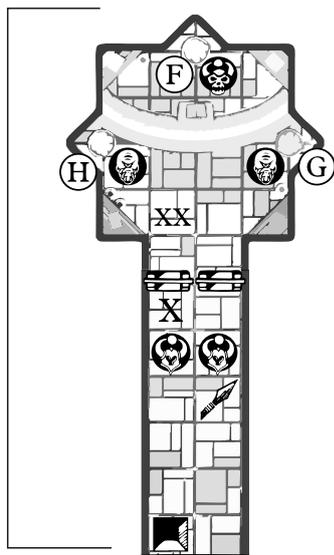
Nota per il master:

Il personaggio che con la Lunga Fune si posiziona in una delle due caselle contrassegnate con la X nella stanza del crepaccio può effettuare il recupero di chi vi è caduto dentro.

Il recupero conta come un'azione.



POSIZIONA QUI
LA TILE «ANTRO DI REDGAR»
FORNITA CON GLI ADD-ON



Il palazzo di cristallo - Il sotterraneo

Siete quindi giunti nel sotterraneo del Palazzo di Cristallo! Stento a credervi, amici miei. Nessuno era mai arrivato ad osservare con i propri occhi il cuore di questa malefica costruzione. Raggiungete l'antro di Redgar dove troverete tre bracieri. Uno di questi è in realtà il cuore pulsante di una immonda macchina che osserva i nostri piani e ci impedisce di avere la meglio sul Caos. Per distruggerla tenete ben saldo lo Scettro di Giada e con forza affondate la sua pietra rossa nella brace. Purtroppo non ho modo di sapere quale dei tre bracieri sia quello giusto: dovrete fare affidamento sul vostro istinto.



NOTE

A) Lo scrigno contiene 40 monete d'oro

B) Alla ricerca dei tesori i personaggi troveranno che uno dei libri è in realtà un contenitore con all'interno due gemme preziose del valore di 50 monete d'oro ciascuna.

C) Avete trovato la stanza del sepolcro del sotterraneo del Palazzo di Cristallo. Venite sopraffatti da tre creature fatte solo d'ossa e brandelli di carne putrefatta. Il gelo della stanza vi taglia il viso e penetra le vostre armature.

Ben presto vi rendete conto che i tre scheletri in realtà sono creature semi-incorporee frutto di un maleficio.

I valori degli Scheletri Incorporei sono

Attacco 3 | Difesa 3 | Punti Corpo 2 | Punti Mente : 1 | Movimento 5

Possono passare su caselle occupate da oggetti, altri mostri e personaggi.

Nota per il Master: gli attacchi ai tre Scheletri Incorporei in questa stanza andranno a buon fine solo se si ottengono almeno due teschi nel lancio dei dadi da combattimento. In ogni altro caso l'attacco sarà nullo.

Gli scrigni in questa stanza contengono ciascuno 80 monete d'oro. In uno di essi trovate inoltre una Pozione di Risanamento Rapido che, se ingerita, farà recuperare tre punti corpo perduti.

D) Posizionate una delle tre copie dell'oggetto "Portone" fornito con gli Add-On di questa avventura in questa posizione. A causa del peso delle due ante, il portone necessita di almento due personaggi posizionati nelle caselle adiacenti all'oggetto per poter essere aperto. Appena i due personaggi lo attraversano il portone si chiude dietro di loro. L'apertura del portone interrompe il turno del personaggio.

E) Questa porta può essere aperta solo se il personaggio si trova sulla casella con la freccia bianca. Nessun incantesimo o azione di forzatura può consentire l'apertura dal lato opposto.

F) Redgar è nuovamente in possesso dei suoi incantesimi e di tutti i suoi valori da combattimento.

I due Fimir nella stanza sono due Troll di Caverna con questi valori

Attacco 6 | Difesa 6 | Punti Corpo 4 | Punti Mente 1 | Movimento 4

Se un personaggio conficcherà lo Scettro di Giada in questo braciere leggete questo ai giocatori:

«Sentite il braccio che trema e una forte energia generata da una esplosione vi scaraventa lontano dal braciere mentre lo Scettro di Giada vi cade di mano e rotola sul pavimento»

Posizionate il personaggio nella casella contrassegnata dalla X nel corridoio di accesso e il tassello Scettro di Giada nella casella contrassegnata dalla doppia X in questa stanza.

«Siete tramortiti, perdetevi un punto corpo e salterete il prossimo turno di gioco»

G) *Se un personaggio conficcherà lo Scettro di Giada in questo braciere leggete questo ai giocatori:*

«Sentite il braccio che trema e una forte energia generata da una esplosione vi scaraventa lontano dal braciere mentre lo Scettro di Giada vi cade di mano e rotola sul pavimento»

Posizionate il personaggio nella casella contrassegnata dalla X nel corridoio di accesso e il tassello Scettro di Giada nella casella contrassegnata dalla doppia X in questa stanza.

«Siete tramortiti, perdetevi un punto corpo e salterete il prossimo turno di gioco»

Nota per il Master:

Se Redgar entra in possesso dello Scettro di Giada (nessun altro mostro può farlo) mentre si trova sul pavimento leggete questo ai giocatori:

«Sgomenti osservate Redgar che impugna lo Scettro di Giada, lo solleva sopra la sua testa e recita parole arcane che non comprendete. Il prezioso artefatto si trasforma in cenere tra le mani del mago del Caos che volge il suo sguardo infuocato su di voi e con furia si scaglia all'attacco evocando due guerrieri del caos e due orchi. **La vostra missione è fallita.** Dovrete cercare di salvare almeno la vita e uccidere Redgar o la disfatta sarà completa.»

Posizionate due guerrieri del caos e due orchi nel corridoio di accesso.

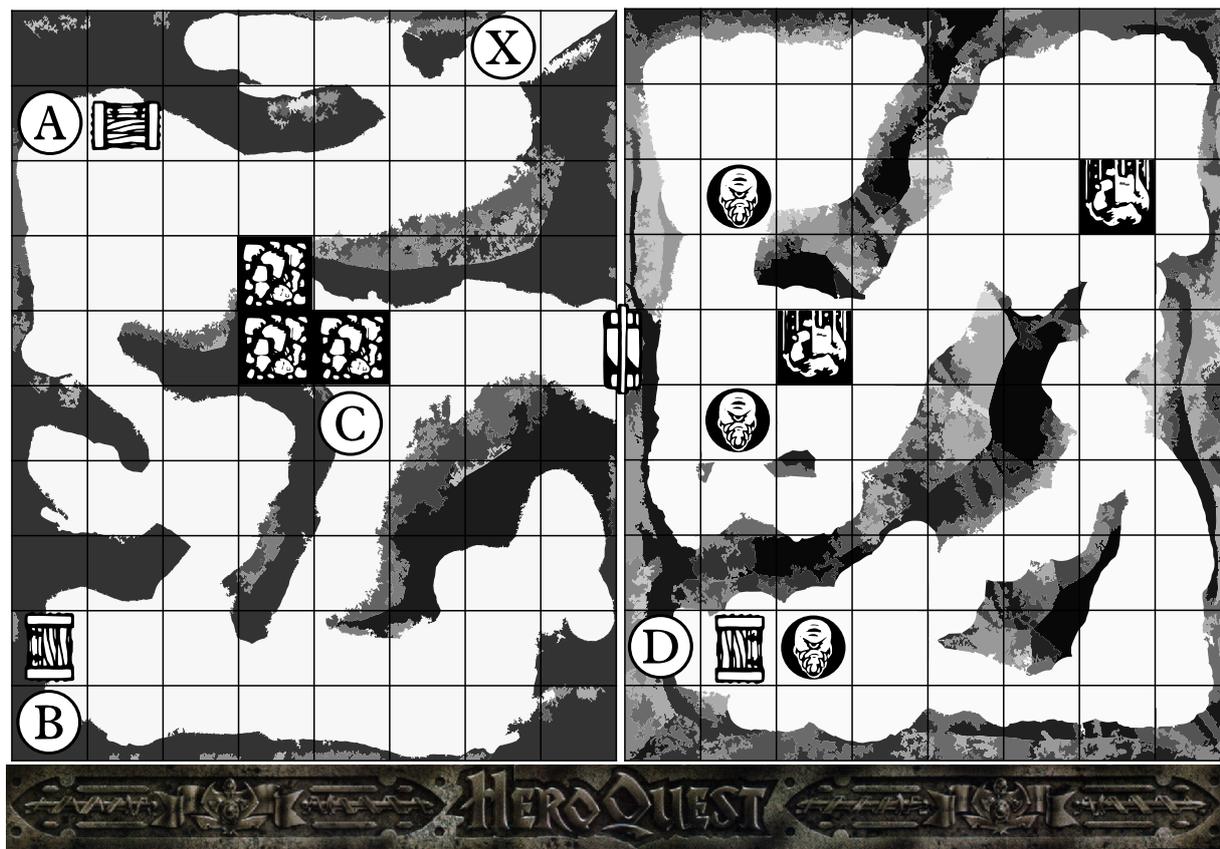
H) Il personaggio che conficcherà lo Scettro di Giada in questo braciere distruggerà la terribile macchina del Caos di Redgar. Tutti i mostri nella stanza ancora in vita si immobilizzeranno e in pochi secondi diverranno di pietra per poi sgretolarsi sotto i vostri occhi.

La vostra missione è riuscita. Sentite tutt'intorno a voi un rombo costante che in pochi istanti si trasforma in un sibilo e poi silenzio. Avete distrutto definitivamente l'arcana macchina nascosta in un altro livello di questo Palazzo. Il Caos adesso non ha più la possibilità di vedere i nostri piani e potremo sferrare finalmente attacchi mortali contro le forze del male.

Tutti i personaggi ricevono in premio 50 monete d'oro.

Caverna Ghiacciata /01

Caverna Ghiacciata /02



La caverna ghiacciata

Siete caduti dentro il crepaccio e scivolati dentro una caverna scavata nel ghiaccio. La testa rimbomba e le ferite non sono trascurabili ma dovete riprendervi subito e cercare di uscire da quest'antro gelido o morirete.



NOTE

Nota per il Master:

*Posizionare **solo** la tile Caverna Ghiacciata /01 come indicato nella mappa.*

Le regole di visibilità nella caverna sono identiche a quelle nel tabellone di Heroquest. Per poter "vedere" un mostro o un oggetto il tra il personaggio e questi deve poter essere tracciata una linea immaginaria che non trapassi le pareti di ghiaccio.

Il personaggio che cade nel crepaccio termina la sua caduta dentro la Caverna Ghiacciata nel punto contrassegnato dalla X nella Caverna Ghiacciata /01.

La caduta gli ha procurato un danno di due punti corpo.

Il personaggio che si trova nella Caverna Ghiacciata può essere recuperato da un personaggio posizionato in una delle due caselle contrassegnate dalla X nella stanza del crepaccio sul tabellone di gioco principale, in possesso dell'oggetto "Lunga Fune".

Segue nella pagina successiva.

NOTE

«Dopo una terribile caduta vi risvegliate in un ambiente buio e freddo. Vi rialzate e il gelo inizia a farvi male sul serio. Il ghiaccio sotto i vostri piedi e nelle pareti è spesso e duro come la roccia. Se non troverete il modo di accendere un fuoco prima possibile morirete congelati.»

Nota per il Master: il personaggio ha quattro turni di gioco per trovare della legna e accendere un fuoco. Oltre questo limite ad ogni turno il personaggio perderà un punto corpo e un punto mente.

Se i punti mente scendono a zero il personaggio perderà i sensi e continuerà, nei turni successivi, a perdere un punto corpo per ogni turno trascorso.

A.

Lo scrigno contiene 50 monete d'oro e una strana pietra friabile delle dimensioni di un cranio di goblin. Si tratta di un materiale simile al carbone. Potrebbe essere usato per accendere un fuoco. Segnate "Pietra di carbone" sul retro del vostro foglio segna punti.

B.

Forzate il grosso forziere con fatica. Era ben chiuso e nonostante il ghiaccio all'esterno, dentro è perfettamente conservato e asciutto.

Niente monete d'oro o armi, solo i rimasugli di quella che vi sembra una vecchia sedia a dondolo.

Con del combustibile potrebbero essere utili per accendere un fuoco.

Segnate "Rimasugli di Legno" sul retro del vostro foglio segna punti.

Nota per il Master: il personaggio in possesso degli oggetti "Pietra di Carbone" e "Rimasugli di Legno" può accendere un fuoco. Accendere il fuoco sostituisce una azione prima o dopo il movimento.

Se il personaggio decide di accendere il fuoco, posizionare il tassello Fuoco in una casella adiacente a quella occupata dal personaggio.

Per riscaldarsi completamente il personaggio dovrà rimanere accanto al fuoco per un turno di gioco dopodiché potrà riprendere a muoversi senza limitazioni.

C.

Appena il personaggio occupa questa casella, posizionate l'oggetto *Porta Ghiacciata* al posto della porta normale ma **non posizionate** ancora la tile *Caverna Ghiacciata /02*

Solo quando il personaggio chiede di attraversare la Porta Ghiacciata potrete posizionare, come indicata, la tile *Caverna Ghiacciata /02*

D.

Lo scrigno contiene un'ampolla di Pozione Rigenerante. E' completamente congelata. Per poterla bere dovete tenerla davanti ad una fonte di calore per almeno un turno.

