

HEROQUEST

Convenzioni: **Mo** (movimento) | **PC** (punti corpo) | **PM** (punti mente) | **At** (attacco) | **Di** (difesa) | **PV** (pelle-verde) | **NM** (non-morti)

Generale: sono permessi un massimo di 4 eroi per impresa, più eventuali armigeri (per i quali ogni giocatore riceve adeguate carte), ogni personaggio morto viene rimosso dal tabellone, e i suoi averi rimangono sul terreno (se nessun mostro li raccoglie)

Uccisioni: tutti i mostri tranne i non-morti rimangono sul terreno ad occupare una casella finché non li si fruga in cerca di tesori (pescare una carta) o un altro mostro non li sposta (al costo di un'azione); nelle avventure in solitario ogni mostro dà una taglia

Armeria e centro reclutamento armigeri: possono essere visitati solo tra un'impresa e l'altra, non basta scappare dal dungeon..

Armi multiple: se un personaggio possiede più di un'arma, può decidere ad ogni attacco quale usare, senza compiere delle azioni

Attacchi multipli: se un'arma consente attacchi aggiuntivi, questi si possono effettuare su un differente obiettivo solo se a portata

Lancio di armi: si trovano (freccie e dardi sono persi) sulla casella dove il mostro è stato colpito o sulla parete / mobile se mancato

Giocatori									
per tutte le classi vale Mo: 2D6*									
Classe	Barbaro	Nano	Elfo	Silvano	Mago	Ladro	Ranger	Templare	Chierico
Nome	Rogar	Durgin	Nadril	Lothloriën	Telor	Guybrush	Minsk	Imperius	Don Mazzi
Indole	Neutrale	Furbo	Buono	Furbo	Buono	Furbo	Neutrale	Buono	Neutrale
Pt. corpo	8	7	6	6	4	5	6	7	6
Pt. mente	2	3	4	3	6	4	4	3	5
Attacco	3	2	2	1 (+2 aD)	1	1 [+1]*	2 [+1]*	2 (+1 PV)	2 (+1 NM)
Difesa	2	2	2	2	2	2	2	3	2
Note	Foto sulla scatola..	+1 rimuovi trappole	3 magie elementali	20 attacchi a distanza*	9 magie elementali	interazioni, disinnesco	30 attacchi a distanza*	∞ cura x contatto*	6 incanti* dei chierici
*Modificatore	-	-2	+1	+2	-	+1	+1	-2	-1

Regole aggizionali per i 5 personaggi avanzati (per nuove avventure casuali vedi questo bel link qua: <http://www.borga.it/hq/>):

Silvano: può lanciare con il suo arco 20 frecce (una faretra piena) a distanza per impresa attaccando con 3 dadi, non può usare armi da mischia a due mani, asce o accette, scudi, elmi o armature metalliche di alcun tipo, se non sono fatte di vero argento elfico

Ladro: può compiere attacchi e azioni di ricerca (se non sono presenti mostri) durante il movimento, non può usare lance, asce, spade lunghe, armi da mischia a due mani, scudi, elmi o armature, può disinnescare trappole, se attacca alle spalle bonus At + 1






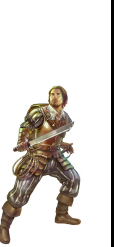

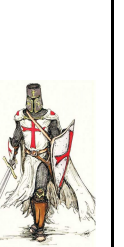
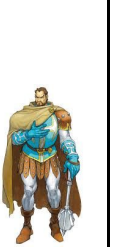
Ranger: può lanciare con la sua balestra 30 dardi (un intero quadrello) a distanza per ogni impresa, non può usare scudi, elmi pesanti e corazze pesanti, rinunciando a un dado per prendere meglio la mira il ranger può attaccare a distanza con un dado in +




Templare: può curare un PC per contatto se ottiene uno scudo (conta come azione) muovendo con un dado in meno, non può usare differenti armature o mantelli, DEVE attaccare ogni pelleverde (At + 1), al termine dell'impresa dona la metà dell'oro trovato

Chierico: giocabile solo se nel gruppo non è già presente il Mago o il Templare (i loro ordini si odiano reciprocamente), deve usare obbligatoriamente gli incantesimi di terra e acqua, non può usare armi da taglio o a punta, attacca i non-morti con un dado in più

Equipaggiamento*	Vantaggi	Penalità	Prezzo
Bastone rinforzato	At 2 dadi, si può attaccare diagonalmente	Deve essere usato con entrambe le mani	150
Mazza ferrata	At 3 dadi	Non può essere usata da Silvano e Mago	300
Pugnale	At 1 dado, può venire lanciato e recuperato	Non può essere usata dal Chierico	100
Spada corta	At 2 dadi	Non può essere usata da Mago e Chierico	150
Pugnale elfico	At 2 dadi, si può attaccare diagonalmente	Può essere usato solo da Elfo e Silvano	200
Spada	At 3 dadi	Proibita a Silvano, Mago, Ladro e Chierico	250
Spada elfica	At 3 dadi, si può attaccare diagonalmente	Può essere usata solo da Elfo e Silvano	350
Spadone	At 3 dadi, si può attaccare diagonalmente	Avulso a Nano, Silvano, Mago, Ladro e Chierico	350
Spadone a due mani	At 4 dadi, si può attaccare diagonalmente, il Barbaro attacca di nuovo se son tutti teschi	Armona da usarsi a due mani, non può essere usato da Nano, Silvano, Mago, Ladro e Chierico	450
Lancia	At 2 dadi, si può attaccare diagonalmente e inoltre può venire lanciata e recuperata*	Proibita a Nano, Mago, Ladro e Chierico	200
Accetta	At 2 dadi, può venire lanciata e recuperata*	Non utilizzabile da Silvano, Mago e Chierico	150
Ascia	At 4 dadi, il Nano attacca ancora se 4 teschi	Proibita a Silvano, Mago, Ladro e Chierico	450
Ascia da battaglia	At 5 dadi, Mo - 1, il Barbaro e il Nano attaccano di nuovo se escono tutti teschi	Deve essere usata con entrambe le mani, non utilizzabile da Silvano, Mago, Ladro e Chierico	550
Arco	At 2 dadi a distanza, 20 frecce per impresa	Deve essere usato con entrambe le mani, non utilizzabile da Nano, Mago e Chierico	300
Arco lungo	At 3 dadi a distanza ma occorrono almeno 6 PC per essere usato, 20 frecce per impresa	Deve essere usato con entrambe le mani, non utilizzabile da Nano, Mago, Ladro e Chierico	400
Balestra	At 2 dadi a distanza ma occorrono almeno 3 PM per essere usata, 30 dardi per impresa	Deve essere usata con entrambe le mani, non utilizzabile da Barbaro, Mago e Chierico	350
Balestra pesante	At 3 dadi a distanza ma occorrono almeno 6 PC per essere usato, 30 dardi per impresa	Deve essere usata con entrambe le mani, non utilizzabile da Barbaro, Mago, Ladro e Chierico	450
Bracciali magici	Di + 1	Non possono essere usati da Barbaro, Nano, Ranger, Templare e Chierico	350
Mantello protettivo	Di + 1	Non può essere usato insieme a maglia di ferro o corazza pesante, non permesso al Templare	450
Elmo	Di + 1, Mo - 1	Non utilizzabile da Mago e Ladro	200
Elmo degli elfi	Di + 1	Può essere usato solo da Elfo e Silvano	300
Elmo pesante	Di + 2, Mo - 2	Proibito a Silvano, Mago, Ladro e Ranger	350
Buckler	Di + 1 contro proiettili, lascia libere le mani	Fino a 2, non utilizzabile da Mago e Ladro	150
Scudo	Di + 1	Proibito a Silvano, Mago, Ladro e Ranger	250
Maglia di ferro	Di 3 dadi, Mo - 1	Proibita a Silvano, Mago, Ladro e Templare	500
Cotta argento elfico	Di 3 dadi	Può essere usato solo da Elfo e Silvano	650
Corazza pesante	Di 4 dadi, Mo - 2	Non utilizzabile da Silvano, Mago, Ladro, Ranger e Templare	800
Borsa degli attrezzi	Permette di provare a disinnescare le trappole, allo stesso modo del Nano	Può essere utilizzata esclusivamente da personaggi con PM attuale maggiore di 3	250

*a differenza di quanto forse riportato nel regolamento base, non ci sono limitazioni di quantità nell'acquisto dell'equipaggiamento..

Compatibilità eroi / equipaggiamento In grigio sono indicate le armi a due mani e che non permettono l'uso di uno scudo..									
Classe	Barbaro	Nano	Elfo	Silvano	Mago	Ladro	Ranger	Templare	Chierico
Rimuovere trappole	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
Arma a distanza inc	-	-	-	✓	-	-	✓	-	-
Bastone rinforzato	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Mazza ferrata	-	-	-	✗	✗	-	-	-	-
Pugnale	-	-	-	-	-	-	-	-	✗
Spada corta	-	-	-	-	✗	-	-	-	✗
Spadino elfico	✗	✗	-	-	✗	✗	✗	✗	✗
Spada	-	-	-	✗	✗	✗	-	-	✗
Spada elfica	✗	✗	-	-	✗	✗	✗	✗	✗
Spadone	-	✗	-	✗	✗	✗	.	-	✗
Spadone a due mani	-	✗	-	✗	✗	✗	.	-	✗
Lancia	-	✗	-	-	✗	✗	.	-	✗
Accetta	-	-	-	✗	✗	-	.	-	✗
Ascia	-	-	-	✗	✗	✗	.	-	✗
Ascia da battaglia	-	-	-	✗	✗	✗	.	-	✗
Arco	-	✗	-	-	✗	-	.	-	✗
Arco lungo	-	✗	-	-	✗	✗	.	-	✗
Balestra	✗	-	-	-	✗	-	.	-	✗
Balestra pesante	✗	-	-	-	✗	✗	.	-	✗
Bracciali magici	✗	✗	-	-	-	-	✗	✗	✗
Mantello protettivo	-	-	-	-	-	-	-	✗	-
Elmo	-	-	-	-	✗	✗	-	-	-
Elmo degli elfi	✗	✗	-	-	✗	✗	✗	✗	✗
Elmo pesante	-	-	-	✗	✗	✗	✗	-	-
Buckler	-	-	-	-	✗	✗	-	-	-
Scudo	-	-	-	✗	✗	✗	✗	-	-
Maglia di ferro	-	-	-	✗	✗	✗	-	✗	-
Cotta argento elfico	✗	✗	-	-	✗	✗	✗	✗	✗
Corazza pesante	-	-	-	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Borsa degli attrezzi	✗	✗	-	✗	-	✗	-	✗	-

Personaggi CATTIVI per tutte le classi vale usualmente Mo: 2D6* Questi personaggi non possono acquistare o vendere alcunché, se non accordandosi con gli altri personaggi (per eventualmente rubarli)			
Classe	Ogre	Orco	Drow
Nome	Shrek	Thrall	Drizzt
Pt. corpo	10	9	6
Pt. mente	1	2	5
Attacco	4	3	2 [+1]*
Difesa	3	3	1
Note			
*Modificatore	-1	-	+1

Ogre:
Orco:
Drow:

ALLINEAMENTO: i personaggi furbi e cattivi non possono dividere il bottino con il gruppo, al massimo questo é permesso fra di loro



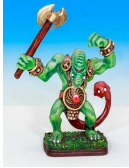






TRAPPOLE: possono essere disinnescate tirando un dado da 6 con un risultato superiore al grado di difficoltà (1-5) come segue:





1	2	3	4	5
pozzo trabocchetto freccia nascosta	masso cadente trappola esplosiva	trappola a dardo alabarda oscillante	trappola dardo celata masso rotolante	trappola avvelenata tranelli magici speciali

N.B.: le trappole-lancia vengono disattivate appena trovate, come da regolamento base; il nano ha un + 1 sul lancio del suo dado

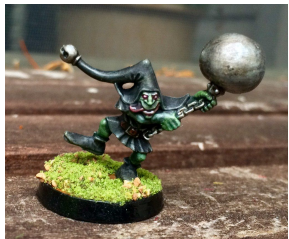



COPERTURA: le figure basse (ad esempio nani e goblin) non offrono alcuna copertura, mentre gli angoli dei muri si dice che “offrono mezza copertura”, il che si traduce in un Di + 1 contro armi da lancio (quindi questa modifica non vale per gli incantesimi)

INCANTESIMI: non subiscono la copertura di altri personaggi e in caso di mezza copertura (vedi sopra) alcun effetto negativo
Anima i Morti: si genera 1D6 + 1 di PC di max 4 non-morti (a scelta) nelle 4 caselle adiacenti, che partono subito all’attacco
Invornimento: incantesimo a distanza, At 4 dadi, difesa con i punti mente, per ogni teschio non parato l’obiettivo salta un turno
Succhia-vita: incantesimo a distanza, 4 dadi da combattimento, per ogni teschio uscito il bersaglio cede 1 PC all’incantatore

Mostri (non sono sempre gli stupidi o i paurosi..)									
Classe	Goblin	Orco	Fimir	Scheletro	Zombie	Mummia	Guerriero	Gargoyle	Minitauro
Pt. corpo	1	1	2	1	1	2	3	4	5
Pt. mente	1	2	3	0	0	0	3	4	4
Attacco	2	3	3	2	2	3	4	4	5
Difesa	1	2	3	2	3	4	4	5	5
Movimento	10	8	6	6	5	4	7	6* (PaT)	5
Taglia (mo)	10	40	50	20	30	60	70	80	90
Le due versioni seguenti (+ 10 mo) assumono una diversa arma usata dal mostro: arco o balestra, oppure lancia (usabile diagonalmente)									
con arma da lancio	Mo + 2 At - 1	Mo + 1 At - 1	-	Mo + 1 At - 1	Mo + 1 At - 1	-	-	-	-
Con lancia (diagonale)	At - 1 se lanciata	At - 1 se lanciata	At - 1 se lanciata	-	-	-	At - 1 se lanciata	-	At - 1 se lanciata
I modificatori seguenti sono cumulativi fino al titolo raggiunto dal mostro, e possono essere combinati con le varianti a distanza o con lancia									
Guerriero (+ 10 mo)	PC + 1 Di + 1	PC + 1 Di + 1	PC + 1 Di + 1	PC + 1 Di + 1	PC + 1 Di + 1	PC + 1 Di + 1	PC + 1 Di + 1	PC + 1 Di + 1	-
Campione (+ 20 mo)	PC + 1 At + 1	PC + 1 At + 1	PC + 1 At + 1	PC + 1 At + 1	PC + 1 At + 1	PC + 1 At + 1	PC + 1 At + 1	PC + 1 At + 1	PC + 1 At + 1
Guardiano (+ 30 mo)	-	PC + 1 PM + 1	PC + 1 PM + 1	-	PC + 1 PM + 1	PC + 1 PM + 1	PC + 1 PM + 1	PC + 1 PM + 1	PC + 1 PM + 1
Boss (+ 40 mo)	-	-	At + 1 Di + 1	-	-	At + 1 Di + 1	At + 1 Di + 1	At + 1 Di + 1	At + 1 Di + 1

Armigeri				
Classe	Alabardiere	Balestriere	Esploratore*	Spadaccino
Pt. corpo	1	1	1	1
Pt. mente	2	2	2	2
Attacco	3	2, anche a distanza	2	4
Difesa	3	3	3	5
Movimento	6	6	9	4
Prezzo d'ingaggio (mo)	50	75	50	75

*gli armigeri non possono cercare tesori, ma l'Esploratore può cercare e disinnescare trappole allo stesso modo del Nano o Ladro..

Supermostri	Goblin Fanatic Pazzo	Bassilus il FuChierico	Beholder da Guerra	Ragnazzo Gigante
Possono essere usati solo nelle avventure apposite e mai come mostri erranti (come anche il Gargoyle e il Minitauro standard)				
Pt. corpo / Pt. mente		5 / 4		
Attacco / Difesa (base)		2 / 2		
Movimento		2D6 + 1 (diabolico)		
Equipaggiamento		Spada del Diavolo At 3 (At + 1 contro i buoni) * Bacchetta del Richiamo		Fialetta di Antidoto per fermare il proprio veleno
Note		Detiene gli incantesimi Pelle di Pietra, Velo di Nebbia & Attraversa la Roccia, in più possiede: <ul style="list-style-type: none"> - Succhia-vita - Anima i Morti - Invornimento * sparisce alla morte..		Se fa tutti teschi e non parati veleno 1 Pc x 3
Ricompensa (mo)	-	666	1000	-

[illegible]