



CHE COS'E' IL MAESTRO'S HEROQUEST SYSTEM?

Inutile dire qui quanto Heroquest sia di per sé un bellissimo gioco, seppur sia vero che a modo suo chiunque lo possieda ha provato negli anni ad implementarne alcune parti per raggiungere la formula perfetta di divertimento. Ebbene, questo piccolo regolamento è la mia versione della suddetta formula!

A ben pensarci, la parola “regolamento” non è esatta in questo contesto: il Maestro's Heroquest System (da qui MHS) semplicemente aggiunge alcune regole e varianti al regolamento di base di Heroquest (nota: mi baso sulla versione europea) al fine di arricchire leggermente l'esperienza di gioco di chi si siede al tavolo con me. Dovrete quindi utilizzare il regolamento di base di Heroquest insieme a questo per poter giocare!

Non tutto quello che leggerete qui è farina del mio sacco: a tal fine ringrazio fin da ora una schiera enorme di membri dei Rinnegati che, tramite anni di chat e post, hanno contribuito a darmi spunti per creare tali varianti e regole aggiuntive.

Sentitevi ovviamente liberi di modificare, storpiare, ignorare o cancellare quanto non vi occorre. Se preferite invece discutere in modo critico ancora meglio, ho sempre bisogno di un altro punto di vista per migliorare!

Ed ora... mano alla spada, torcia alta e buona fortuna!

GLI EROI

Sono i personaggi che i giocatori interpretano per portare a termine la quest. Ciascuno di essi è rappresentato da una scheda che riporta le caratteristiche e gli eventuali poteri speciali a disposizione.

IL TURNO DEGLI EROI

Quando tocca a loro, gli eroi scelgono in che ordine agire. E' possibile che tale ordine vari ad ogni turno, oppure i giocatori possono scegliere di agire sempre secondo un determinato ordine.

AZIONI

Ogni eroe può compiere fino a **due azioni** per turno. Di seguito l'elenco delle azioni che possono essere effettuate con la descrizione di ciascuna.

Azioni principali

Attaccare: l'eroe può compiere un attacco (in mischia o a distanza) contro un nemico visibile. Può effettuare un solo attacco per turno. Non può attaccare in diagonale.

Muoversi: l'eroe lancia i dadi indicati sulla scheda e si muove di un numero massimo di caselle pari al risultato. Non può muoversi in diagonale od attraversare caselle occupate da altri eroi o mostri. Può effettuare un solo movimento per turno.

Lanciare una magia: l'eroe può lanciare una magia in suo possesso. Può effettuare questa azione una sola volta per turno.

Ricerca: l'eroe effettua un'azione di ricerca (vedi oltre). Si può compiere un solo tipo di azione di ricerca per turno.

1. **Ricerca trappole/passaggi segreti:** ogni trappola e passaggio segreto è caratterizzato da un punteggio di difficoltà di ricerca (DR) che va da 1 (semplicissima) a 12 (impossibile). L'eroe ricerca nella stanza o corridoio in cui si trova, ma non può effettuare quest'azione se adiacente ad un mostro o se si trova in un'area in cui sono presenti uno o più mostri. Ogni eroe può effettuare questa azione una sola volta per area/elemento d'arredo. L'eroe tira 1d6 + i suoi Punti Mente attuali: il risultato indica quali trappole/passaggi segreti ha scoperto, cioè tutti quelli il cui punteggio di DR è uguale o minore al risultato. Effettuare questa ricerca in una stanza/corridoio non rivela le trappole/passaggi presenti in un elemento d'arredo e viceversa. Se sono presenti più elementi d'arredo, ciascuno deve essere esaminato singolarmente. Le porte sono considerate a tal fine elementi d'arredo e vanno esaminate singolarmente per ricercare trappole.
2. **Ricerca tesori:** l'eroe ricerca nella stanza o corridoio in cui si trova, ma non può effettuare quest'azione se adiacente ad un mostro o se in una stanza o corridoio in cui sono presenti uno o più mostri. Ogni eroe può effettuare questa azione una sola volta per stanza/corridoio/elemento d'arredo. Se non ci sono tesori previsti dall'avventura egli tira 2d6 + 1dC e consulta la

tabella delle ricerche. Quest'azione può non essere effettuata se non prevista dalla quest.

Dado da combattimento	Dadi da 6	Carta da pescare
Teschio	2-4	Tesoro
Teschio	5-6	Oggetto Comune
Teschio	7-9	-
Teschio	10-11	Bottino
Teschio	12	Equipaggiamento
Scudo bianco	2	Tesoro Magico
Scudo bianco	3-6	Pozione
Scudo bianco	7-9	-
Scudo bianco	10-11	Pergamena
Scudo bianco	12	Runa
Scudo nero	2-3	Artefatto Maledetto
Scudo nero	4-6	Oggetto Misterioso
Scudo nero	7-10	-
Scudo nero	11-12	Tesoro Maledetto

Prove di abilità: queste azioni possono essere effettuate da un eroe per ottenere determinati risultati che possono essere collegati al proseguimento della quest. Può capitare ad esempio che una porta sia sbarrata da delle macerie o che gli eroi debbano creare una pozione utile ai fini della quest. In tali casi, Morcar comunicherà al giocatore quale abilità tra Corpo e Mente è coinvolta e quanti teschi sono necessari per compiere quell'azione specifica. L'eroe lancia un numero di dadi da combattimento pari ai suoi Punti Mente o Corpo attuali e se ottiene un numero di teschi pari o superiore a quanto necessario, l'azione riesce (quindi ad esempio la porta si apre, l'oggetto viene sollevato od un segnalino macerie

può venire rimosso - in caso di segnalino doppio, sostituitelo con uno singolo). Se l'azione fallisce, un altro eroe può effettuare un tentativo nel turno stesso, sommando il suo risultato ai teschi già ottenuti dall'eroe precedente, ma può anche accadere che l'azione non possa essere ripetuta (ad esempio se si stava preparando una pozione gli ingredienti vanno sprecati e non si potrà riprovare). Si può compiere un solo tentativo per turno per ciascun eroe.

Esempi di azioni varie:

Azione	Tipo	Teschi necessari
Sfondare una porta	Corpo	3
Scavare macerie	Corpo	2
Mescere una pozione	Mente	3
Sollevarre una grata	Corpo	4
Capire simboli arcani	Mente	3
Esaminare un corpo	Mente	1

Scassinare: ogni serratura in gioco (sia essa di una porta, uno scrigno, una botola, un portale magico etc...) ha un valore da 1 a 6 Chiavi indicate da Morcar. Un eroe che decide di scassinare una serratura (sia essa di una porta, uno scrigno, una botola, un portale magico etc...) deve lanciare tanti Dadi Chiave quanti sono i suoi Punti Mente attuali. Se le Chiavi ottenute sono uguali o maggiori delle Chiavi necessarie ad aprire l'azione ha successo. Se le Chiavi sono minori al risultato necessario, l'azione fallisce. Se escono solo Teschi, la serratura si blocca e non può più essere scassinata: inoltre qualsiasi trappola collegata alla serratura scatta

immediatamente. Si può compiere solamente un tentativo per turno.

Nota: se non possedete i dadi chiave, usate i normali dadi bianchi di Heroquest e sostituite gli scudi (bianchi e neri) alle chiavi!

Passarsi oggetti: l'eroe può passare oggetti in suo possesso ad un altro eroe solo nel suo turno e solo se si trova in una casella adiacente a quell'eroe. Non conta come azione.

Riposo: se tutti sono d'accordo, gli eroi possono accamparsi per riposare e riprendere le forze. Per farlo, gli eroi devono tutti trovarsi in un'area priva di mostri ed almeno uno di loro deve già aver effettuato una ricerca trappole (anche senza aver avuto successo). Tutti i giocatori pongono la miniatura del loro eroe in una qualsiasi casella libera dell'area in cui si trovano. Il turno degli eroi termina immediatamente. Uno alla volta, ogni giocatore può decidere tra queste due opzioni:

1. pescare una carta dal mazzo "Accamparsi" e risolverla immediatamente
2. recuperare 1 Punto Corpo **oppure** 1 Punto Mente **oppure** 1 Incantesimo già lanciato

Una volta che tutti gli eroi hanno fatto la loro scelta il gioco riprende normalmente col turno di Morcar.

Nota: è possibile effettuare questa azione solo un determinato numero di volte. Ad inizio quest Morcar dirà ai giocatori quante volte possono effettuare un Riposo.

MORCAR

Morcar è il principale antagonista dei giocatori, colui che comanda le forze del Caos per sconfiggere gli eroi e portare a termine i suoi malefici piani.

TURNO DI MORCAR

All'inizio del suo turno, Morcar lancia un dado da combattimento: se esce uno **Scudo Nero** può pescare una carta dal mazzo "Evento". Tale carta può essere utilizzata immediatamente oppure tenuta in mano e giocata in qualsiasi momento, anche durante il turno degli eroi. Morcar non può avere più di una carta in mano per volta: se deve pescare ancora, prima è costretto a giocare o scartare la carta in quel momento in suo possesso.

Successivamente a questa azione, Morcar può usare i suoi mostri.

I MOSTRI DI MORCAR

Tutti i mostri che si trovano in gioco nel momento in cui inizia il turno di Morcar possono essere utilizzati nel corso del turno in qualsiasi ordine.

Ogni mostro può fare solamente due azioni in qualsiasi ordine: un movimento (non può attraversare caselle occupate da altri mostri od eroi) ed un attacco (che può essere un attacco in mischia, a distanza oppure il lancio di una magia). Fatto ciò, il mostro non può agire fino al prossimo turno di Morcar.

OGGETTI

Ogni eroe può portare un certo numero di oggetti con sé. Per “portare” si intendono sia gli oggetti indossati che quelli trasportati. In particolare i limiti per eroe sono:

1 Corazza

1 Arma

3 Oggetti Vari (Equipaggiamento, Pozioni, Oggetti Misteriosi, Pergamene e così via)

MALATTIE E FOBIE

Esplorando i dungeon e venendo a contatto coi mostri gli eroi rischiano di contrarre infezioni e di subire crolli nervosi per la tensione. Quando capita questa condizione, l'eroe deve pescare una carta dal mazzo Malattie e Fobie.

Le Malattie e le Fobie sono pericolose: alcune sono letali, altre invece solo fastidiose. Il mazzo è unico, tuttavia vi sono alcune condizioni di gioco che specificano di “continuare a pescare finché l'eroe estrae una Malattia” piuttosto che una Fobia e viceversa. Questo perché alcuni mostri possono far contrarre solamente infezioni, mentre altri aggrediscono la mente degli eroi. La Fobia o Malattia pescata resta sulla scheda dell'eroe finché è curata.

Per curare una Malattia basta curare almeno 1 Punto Corpo all'eroe con un qualsiasi incantesimo od oggetto (il riposo non è sufficiente!).

Per curare una Fobia è sufficiente curare almeno 1 Punto Mente all'eroe con un qualsiasi incantesimo od oggetto (anche qui il riposo non basta).