

HERO QUEST™

S002



Caccia aperta

powered by
HERO Scribe

Single Quest by 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

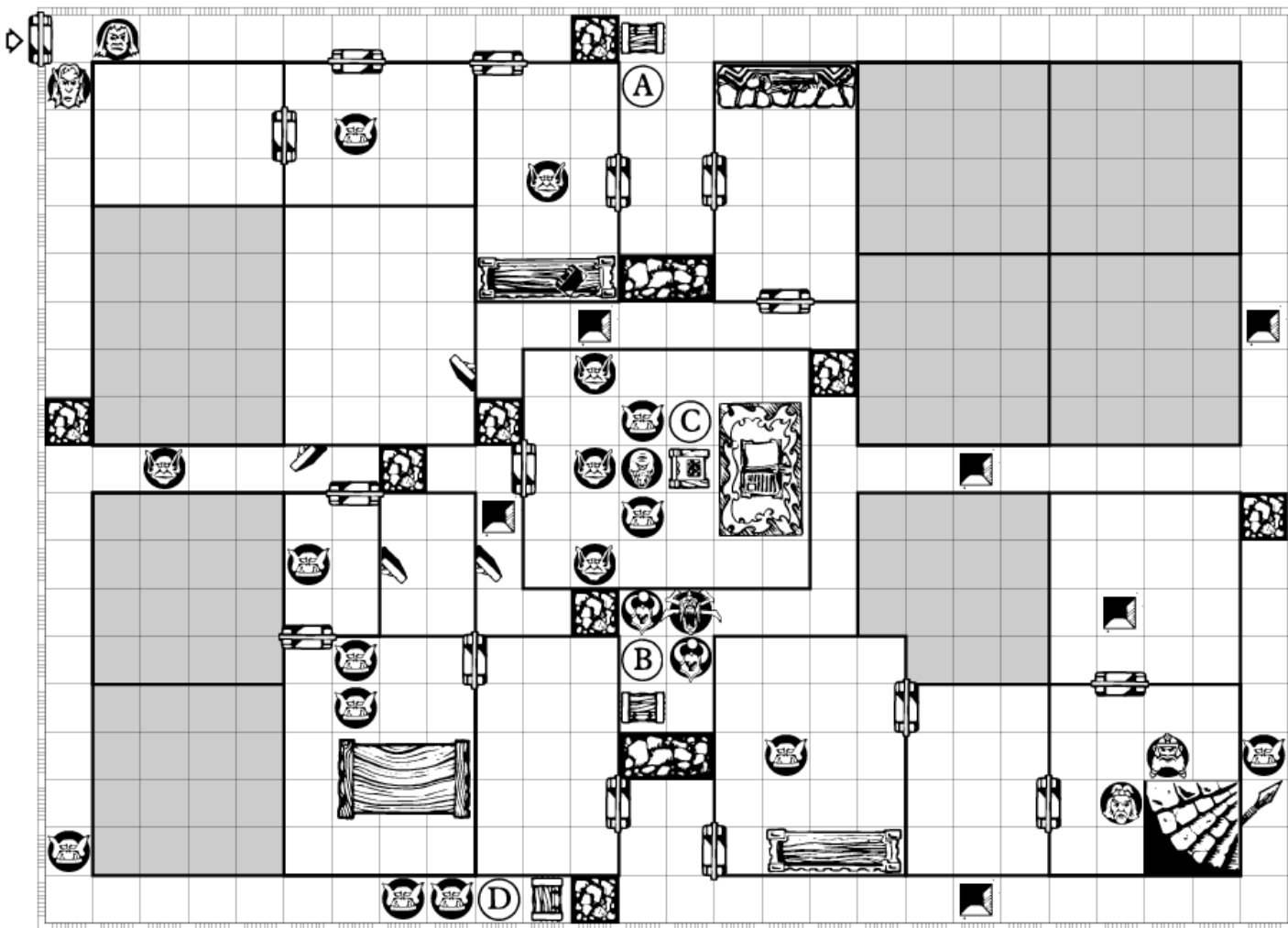
Creative Commons License 3.0

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
- Carta Pergamena
- Carta Mostro - Gargoyle delle Rocce
- Carta Mostro - Behor



Caccia aperta

Myupla, innocente nana è stata uccisa selvaggiamente mentre rientrava al suo villaggio con la sua famiglia. L'unico sopravvissuto Gerhom, il fratello, non si dà pace e dopo aver descritto i colpevoli vi prega di vendicare la morte dell'amata sorella. Gerhom ha descritto una "creatura verde veloce e molto forte capace di uccidere con un solo colpo". Behor, lo chiamavano i suoi scagnozzi. Grazie alle indicazioni degli abitanti di Magritta avete individuato la fetida tana dell'essere colpevole e due entrate separate. E' meglio affrontare Behor uniti. Buona fortuna.



NOTE

In questa missione il Nano, infuriato, ha un dado di attacco in più.

- A) Lo scrigno contiene una boccetta di Infuso Eroico (Carte del Tesoro) e una Pergamena antica *
- *Il Master consegni al giocatore la Carta Pergamena associata alla Quest.
- B) Questa creatura è un Gargoyle delle Rocce. Usate la carta mostro in dotazione con questa Avventura per le caratteristiche. Lo scrigno può essere aperto solo con la Chiave d'Oro e contiene 200 monete d'oro e una Pozione Risanante (Carte del Tesoro)

- C) Il Fimir in questa stanza è Behor, gran combattente del Chaos. Usate la carta mostro in dotazione con questa Avventura per le caratteristiche. L'uccisione di Behor completa la Quest.
- D) Avvolta in un cumulo di stracci puzzolenti trovate una chiave. Appena le vostre mani la toccano questa inizia a brillare con forza. La riconoscete subito: è la Chiave d'Oro. Segnate questo oggetto sul retro del vostro foglio segna-punti.

Mostro errante: Orco



Gargoyle delle Rocce



Mov	Attacco	Difesa	Corpo	Mente
7	6	4	5	4

Il Gargoyle delle Rocce è immune agli Incantesimi di Fuoco e può volare sui personaggi passando sulle caselle da loro occupate.

5002 "Caccia Aperta" - herquestgame.com



Behor



Mov	Attacco	Difesa	Corpo	Mente
8	5	5	4	5

Behor si muove con estrema rapidità e può attaccare due volte nello stesso turno due eroi differenti.

5002 "Caccia Aperta" - herquestgame.com



Pergamena



"Questo lungo corridoio non conduce solo verso l'oscurità. In fondo ad esso è celato un antico tesoro protetto da un Gargoyle delle Rocce forte e agguerrito. Lo scrigno può essere aperto solo con una Chiave d'Oro nascosta in questo sotterraneo."

R. Elghan

5002 "Caccia Aperta" - herquestgame.com