

HERO QUEST™

S003



Il diadema del buio

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

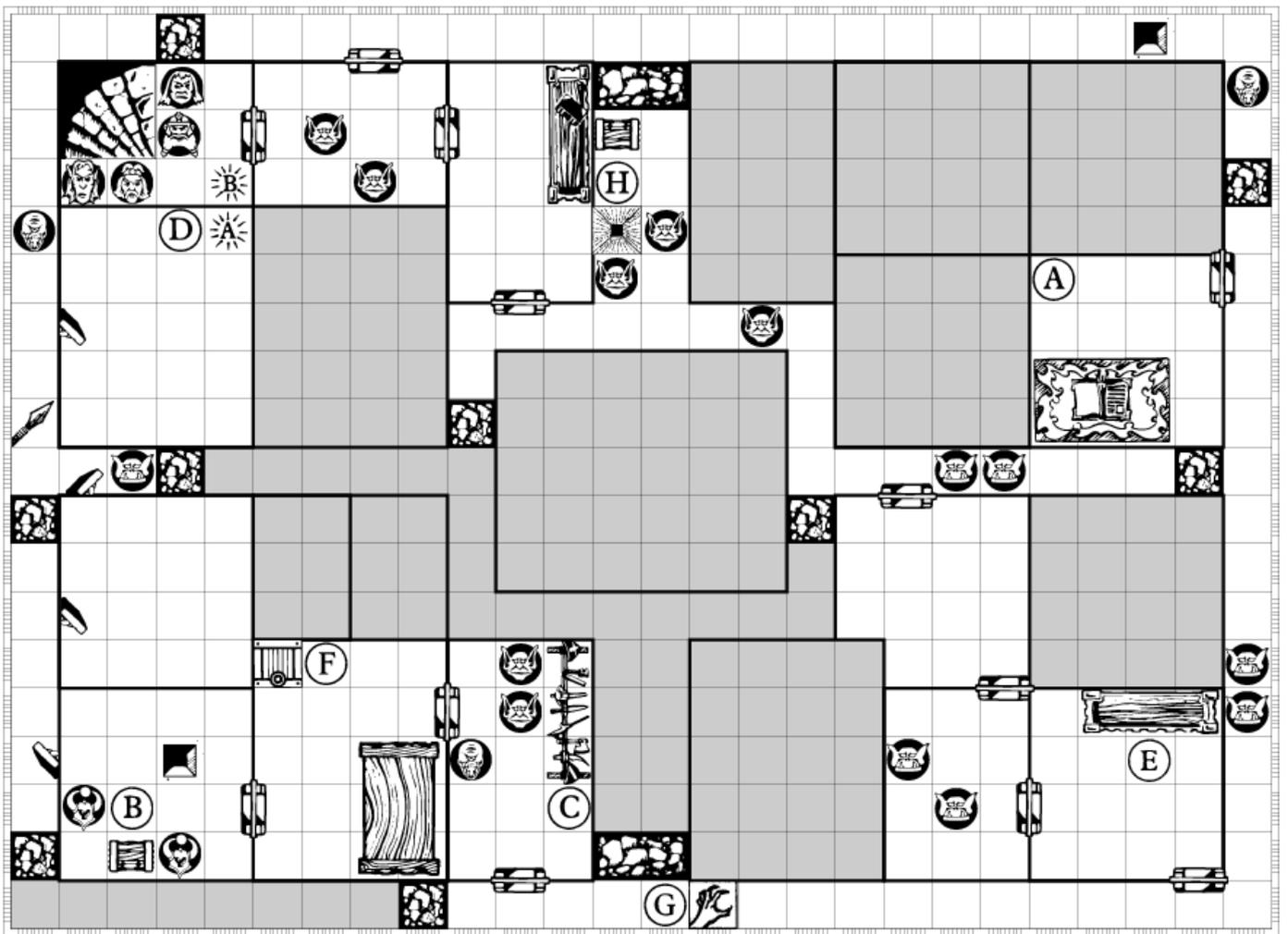
Creative Commons License 3.0

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
- [Oggetto 3D Teletrasporto](#) *Download da heroquestgame.com*
- Tassello Botola di Legno
- Tassello Trabocchetto Fatale
- Carta Mostro – Mago di Norn
- [Carte Incantesimi del Caos](#) *Download da heroquestgame.com*



Il diadema del buio

Per oltre cento anni guerrieri e validi cercatori hanno dato fondo a tutte le loro risorse per trovare il Diadema Del Buio, un potente amuleto che se finisse nelle mani delle forze del Caos potrebbe decretare la fine dell'Impero. E solo ieri da un messaggero solitario si è saputo che il diadema è in mano ad un mago eremita malvagio che si fa chiamare il Mago di Norn. Ed è proprio a Karak Norn, in prossimità della Foresta di Loren che nasconde questo potente amuleto. Recuperate prima possibile questo amuleto e portatelo fuori dal sotterraneo. Penserò io stesso a distruggerlo.



NOTE

- A) Questa è la stanza del Mago di Norn. Se i giocatori entrano in questa stanza prima che venga ritrovato il Diadema, la stanza sarà vuota con la sola Scrivania del Mago.
- B) Lo scrigno contiene il Diadema del Buio. Appena lo scrigno viene aperto sentite un suono agghiacciante. Le urla di un'orda di orchi e goblin che salgono dagli abissi. Ogni turno di gioco il Master tirerà 1D6 e a seconda del risultato posizionerà accanto alla Botola (F) 1-2: 2 goblin, 3-4,5: 2 orchi 6: 1 fimir Posizionare la miniatura Mago del Caos nella stanza con la Scrivania del Mago.
- C) Alla ricerca dei tesori gli eroi troveranno uno Scudo (Carte Equipaggiamento)
- D) Posizionare in questa casella l'oggetto 3D Teletrasporto. Gli eroi che lo oltrepasseranno verranno teletrasportati nella stanza accanto, nella posizione contrassegnata dalla lettera b.
- E) Alla ricerca dei tesori si troveranno 30 monete d'oro
- F) Da questa botola usciranno i guardiani del Diadema. Usare il tassello *Botola di Legno*.
- G) Il personaggio che passerà da questa casella verrà aggredito immediatamente da 2 goblin.
- H) La trappola indicata è il *Trabocchetto Fatale*. Il personaggio che cade nella trappola perde 3 punti corpo e salta il turno successivo. La trappola non può essere rimossa e per potervi uscire è necessario ottenere 4 o 6 con 1D6. Lo scrigno contiene 50 monete d'oro e la Carta Pergamena.

Mostro errante: 2 Goblin

Botola di Legno



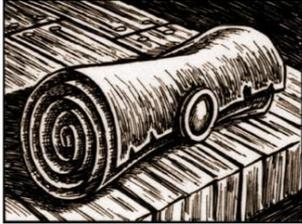
Trabocchetto Fatale





Pergamena

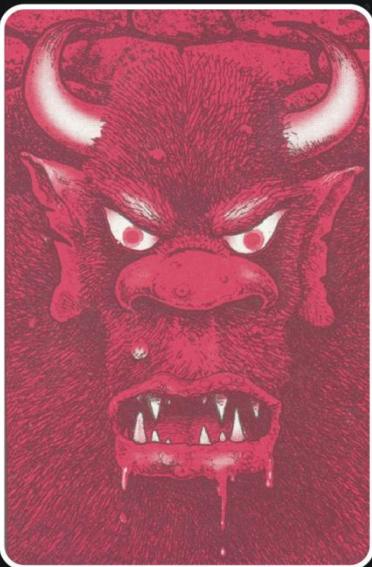
Pergamena



"So cosa accadrà. L'ho visto. Il ritrovamento del Diadema scatenerà la furia di colui che lo custodisce. La fuga sarà più ardua della ricerca se userete la forza. Ma se l'arguzia e la scaltrezza saranno vostre alleate potrete trovare vie celate agli occhi per scappare e salvarvi la vita."

R. Elghan

9003 "Il diadema del buio" - herquestgame.com



Mago di Norn



Mov	Attacco	Difesa	Corpo	Mente
9	3	6	4	8

E' in possesso degli incantesimi Palla di Fuoco, Paura, Evoca non-morti, Ruggine e Tempesta di Fuoco.

9003 "Il diadema del buio" - herquestgame.com