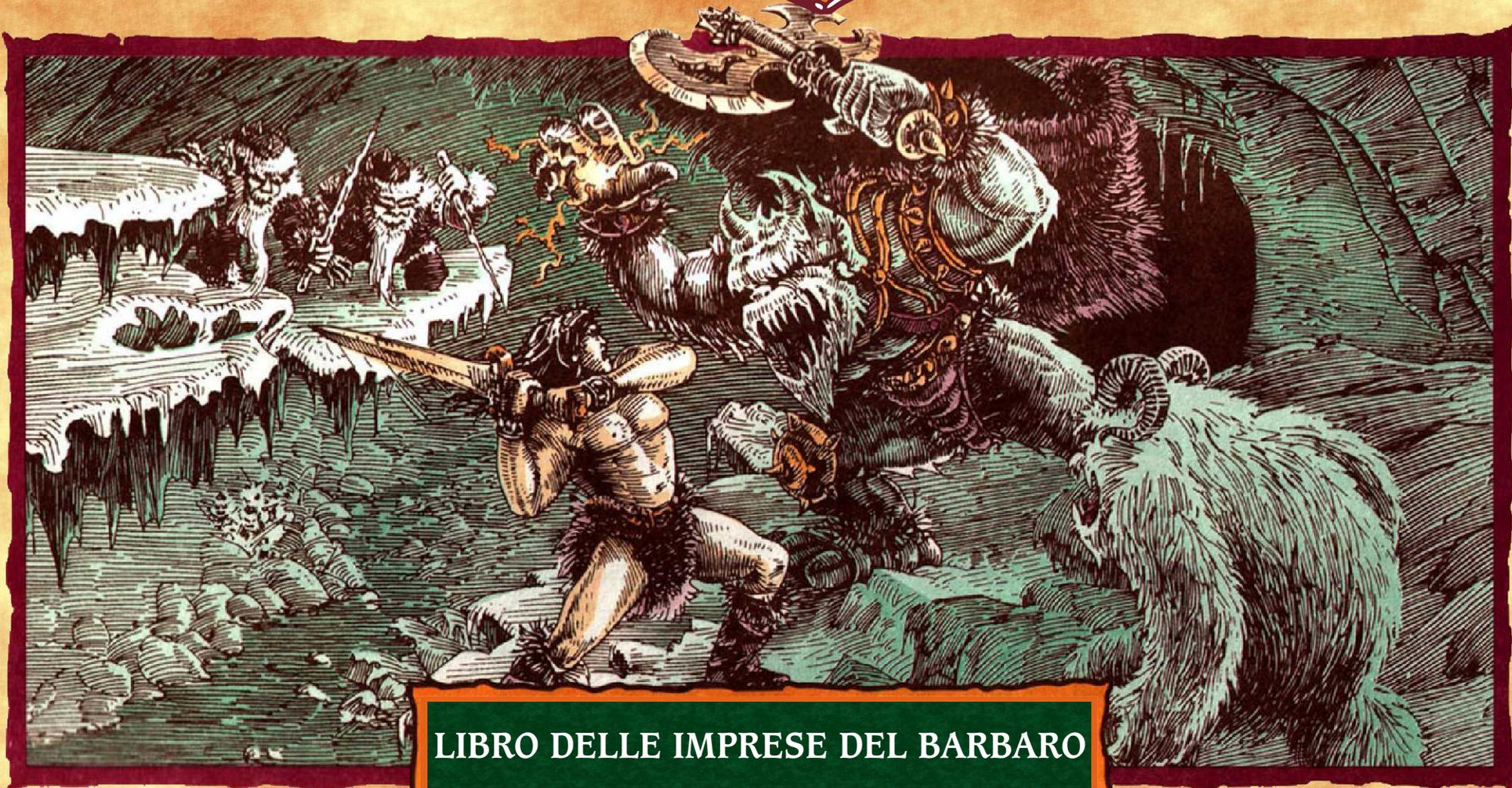


HERO QUEST



LIBRO DELLE IMPRESE DEL BARBARO

L'Orrore Ghiacciato™

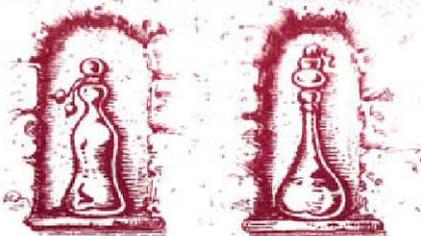
Queste pozioni possono essere acquistate solo al di fuori di un'Impresa.

Ne go zio dell'Alchimista

Pozione della Furia di Battaglia

Costo: 400 monete d'oro

Solo il Barbaro può bere questo intruglio rosso-porpora. Dona lui 2 attacchi per turno finché ci sono mostri nella sua visuale. Appena non ci sono più mostri nella visuale del Barbaro l'effetto della pozione cessa.



Pozione della Forza Glaciale

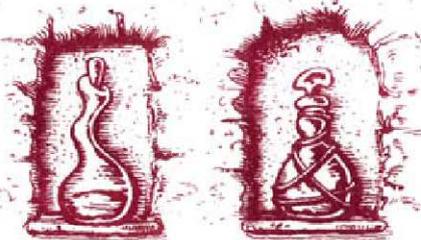
Costo: 200 monete d'oro

Questa mistura frizzante, color arancione, dona al Barbaro una forza sovrumana per un turno. Dopo aver bevuto questa pozione, il suo prossimo attacco causa il doppio dei punti danni ottenuti con i dadi da combattimento. Solo il Barbaro può usare questa pozione.

Pozione di Ringiovanimento

Costo: 500 monete d'oro

Qualunque Eroe beva questo liquido giallo acceso guadagna fino a 6 Punti-Corpo perduti. Tira 1 dado per vedere quanti Punti-Corpo l'Eroe recupera. Questa pozione non può aumentare il numero massimo dei Punti-Corpo dell'Eroe.



Pozione della Pelle di Ghiaccio

Costo: 300 monete d'oro

Solo il Barbaro è affetto da questa bevanda gelatinosa. Essa gli permette di tirare 2 dadi da combattimento aggiuntivi quando si difende dagli attacchi. Appena non ci sono più mostri alla vista del Barbaro, l'effetto di questa pozione svanisce.

Tre delle pozioni sopra riportate possono essere utilizzate solo dal Barbaro. Altre pozioni possono essere comprate dal Ne go zio dell'Alchimista delle altre espansioni di HeroQuest.

L'Espansione del Barbaro TM

L'avventura continua! L'espansione del Barbaro è progettata per essere utilizzata con il sistema di gioco originale HeroQuest. Devi avere il Set Base di HeroQuest per potere giocare questa espansione.

Contenuto: Miniature: 1 Donna Barbaro, 6 Mercenari, 3 Gremlin dei Ghiacci, 2 Orsi Polari, 2 Yeti, 1 Orrore Ghiacciato; 30 Carte da Gioco, un cartoncino fustellato.

Il cartoncino fustellato include:

1 Porta di Ferro	6 Tasselli Ghiaccio Magico
1 Porta di Legno	1 Stanza della Nebbia Vivente
11 Lastre di Ghiaccio (4 tipi)	1 Crepaccio Ghiacciato
1 Abisso senza Fondo	1 Stanza della Gabbia
6 Tunnel di Ghiaccio	1 Stanza dello Scettro
1 Entrata alla Cava di Ghiaccio	1 Cripta Ghiacciata
6 Tasselli Muri	1 Tassello Chiave di Cristallo
2 Stanze Ghiacciate (2 tipi)	1 Stanza del Trono del Potere
2 Fiumi Ghiacciati (2 tipi)	1 Stanza del Tesoro dei Gremlin
1 Scivolo di Ghiaccio	8 Tasselli Teschio

Tutti i tasselli devono essere attentamente rimossi dal cartoncino fustellato. Le miniature e le armi devono essere separate dal loro stampo. Scarta la carta e la plastica in eccesso. I nuovi componenti sono descritti a lato e nelle pagine successive.

Nota: I tasselli di carta sono stampati su entrambi i lati. Il fronte ed il retro di molti tasselli sono differenti.

Nuove Componenti: Assemblaggio dei Mostri

L'Orrore Ghiacciato, l'Orso Polare e lo Yeti devono essere assemblati prima di poter essere utilizzati. Assemblali come mostrato sotto. Vi sono anche 6 Mercenari che servono talvolta come mostri. Guarda la pagina 9 per saperne di più riguardo i Mercenari.



Orrore Ghiacciato

Orso Polare

Yeti

Nuovi Mostri

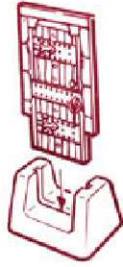
Per saperne di più sui nuovi mostri guarda le carte incluse nell'Espansione e non dimenticarti di leggere la Tabella dei Mostri sul retro di copertina.

Nota: I nuovi componenti in cartoncino sono illustrati qui sotto. A fianco di ogni componente vi è il rispettivo simbolo con cui è rappresentato nella mappa. Questi simboli sono inseriti in ogni mappa per mostrarti dove posizionare sul tabellone il corrispondente oggetto. Ad esempio, la porta di ferro mostrata qui sotto è rappresentata sulla mappa dal simbolo alla sua destra.

Questi simboli sono delle dimensioni esatte per l'Impresa vuota presente nel Set Base di HeroQuest. Tutto quello che devi fare è fotocopiarli e ritagliarli.

Assemblaggio delle Porte

Prendi 2 piedistalli in plastica dal set originale. Le 2 nuove porte dell'Espansione vanno inserite nei piedistalli, come mostrato qui a fianco. Le porte sono descritte qui sotto.



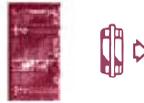
Porta di Ferro

Questa porta di ferro è posizionata ai lati di molte Avventure. Gli Eroi devono oltrepassarla per iniziare le Imprese.



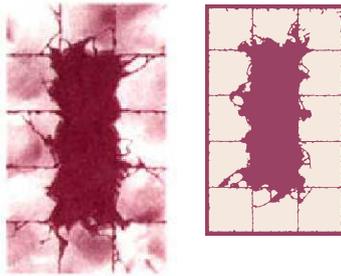
Porta di Legno

In molte Avventure, questa porta speciale è utilizzata per uscire dal tabellone al termine dell'Impresa.



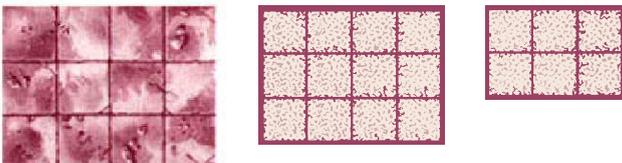
Crepaccio Ghiacciato

Questa lastra di ghiaccio circonda un profondo crepaccio nelle montagne ghiacciate. L'Eroe deve camminare intorno al crepaccio, sul cornicione, a pochi centimetri da una caduta verso la morte.



Stanza Ghiacciata

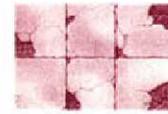
Questa gelida stanza assorbe calore dagli Eroi. Ad ogni turno nel quale un Eroe entra o rimane in questa stanza, l'Eroe deve lanciare 1 dado da combattimento. Egli perde 1 Punto Corpo se ottiene un teschio. I mostri non subiscono effetti da questa stanza.



Due tipi:
2x3 caselle
3x4 caselle

Lastra di Ghiaccio

Non posizionare il tassello lastra di ghiaccio finché un Eroe non cammina sulla casella appropriata. Ogni volta che un Eroe cammina su una casella lastra di ghiaccio deve tirare 1 dado da combattimento. Se ottiene uno scudo bianco, l'Eroe cade ed il suo turno termina immediatamente. Se ottiene un qualunque altro risultato l'Eroe può continuare a muoversi (se gli rimangono mosse). L'Eroe deve tirare per ogni casella in cui si muove. Un Eroe a terra non può fare alcuna azione né difendersi, fino al suo prossimo turno. I mostri non subiscono l'effetto della lastra di ghiaccio. Il tassello lastra di ghiaccio non può essere trovato con la ricerca e non può essere disinnescato. Una volta posto sul tabellone, può essere saltato come un pozzo trabocchetto.



Quattro tipi:
1 casella
1x2 caselle
1x3 caselle
2x3 caselle



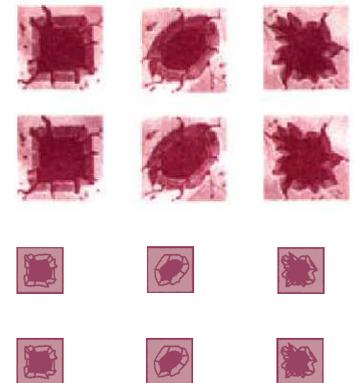
Ghiaccio Magico

Questi tasselli sono usati con gli incantesimi Ponte di Ghiaccio e Muro del Caos.



Tunnel di Ghiaccio

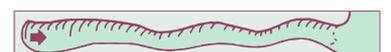
Una coppia di tunnel congiunge due stanze apparentemente non collegate, per mezzo di un tunnel nascosto. Qualunque Eroe o mostro finisca su uno di questi ingressi, viene subito posto sull'altro. Dopo essersi mosso da un tunnel all'altro, il turno dell'Eroe o del mostro è terminato.



Scivolo di Ghiaccio

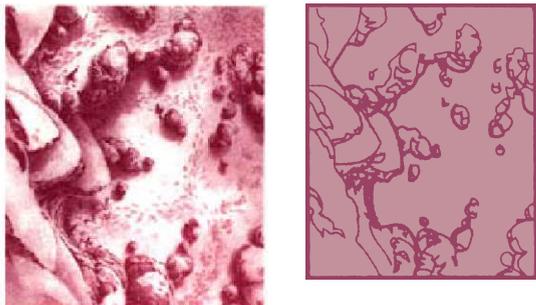
Non posizionare il tassello dello scivolo di ghiaccio finché un Eroe non finisce sulla prima casella dello scivolo. Ogni Eroe che mette piede su questo scivoloso canale ghiacciato viene immediatamente trascinato via, nella direzione indicata dalla freccia. L'Eroe muove immediatamente sull'ultima casella dello scivolo (più personaggi possono occupare questa casella). Il turno dell'Eroe termina ora.

Lo scivolo è ben nascosto e non può essere trovato con la ricerca di trappole, né può essere disinnescato. Quando un Eroe scivola giù deve lanciare 1 dado da combattimento. Se ottiene uno scudo bianco perde 1 Punto Corpo. I mostri non possono risalire lo scivolo di ghiaccio dalla direzione opposta indicata dalla freccia.



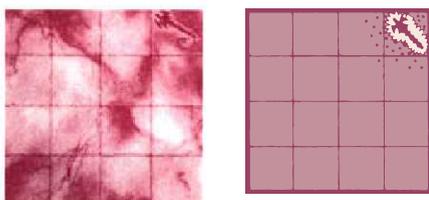
Entrata alla Cava di Ghiaccio

Questa stanza speciale può essere usata come entrata o uscita.



Stanza dello Scettro

L'Orrore Ghiacciato ha nascosto lo Scettro della Maestà Glaciale, un artefatto con grandi poteri, in questa stanza.



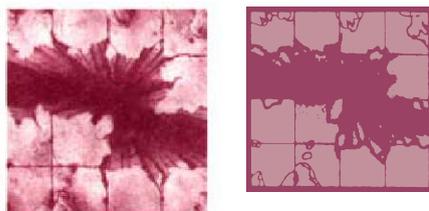
Tassello Chiave di Cristallo

Utilizza questa chiave magica per aprire la porta della Stanza del Trono, dove è in attesa l'Orrore Ghiacciato.



Abisso senza Fondo

La crepa che divide questa stanza può essere saltata come un trabocchetto, ma l'Eroe che vi cade dentro è perduto "per sempre".



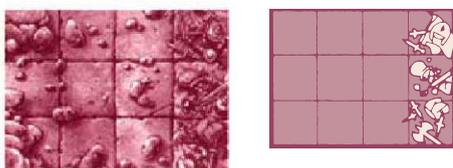
Cripta Ghiacciata

Mostruosi servitori dell'Orrore Ghiacciato sono imprigionati in spessi muri di ghiaccio. Questi mostri vengono liberati non appena un eroe apre la porta giusta.



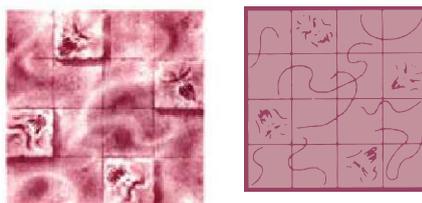
Stanza del Tesoro dei Gremlin

I Gremlin di Ghiaccio rubano qualsiasi cosa possano prendere con le loro mani ghiacciate. Il loro bottino è nascosto in questa stanza.



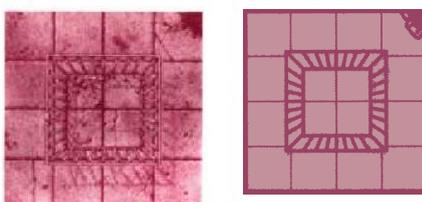
Stanza della Nebbia Vivente

Questa stanza è colma di una misteriosa nebbia turbinosa. I mostri sembrano apparire da ogni lato, per poi sparire nella nebbia quando vengono attaccati.



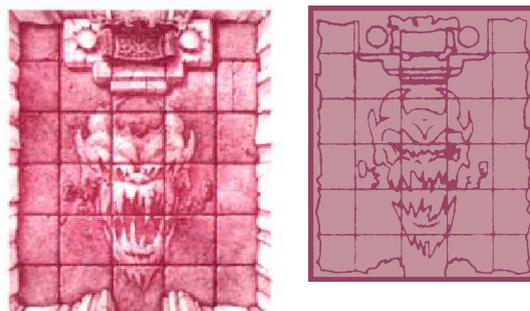
Stanza della Gabbia

Questa stanza serve da prigione per i servitori che hanno disobbedito agli ordini dell'Orrore Ghiacciato.



Stanza del Trono del Potere

L'Orrore Ghiacciato domina da questa stanza, ideando piani diabolici per la conquista dell'Impero



Fiume Ghiacciato

Ogni casella di questi ruscelli conta come due per il normale movimento. Ogni volta che un Eroe entra in una casella del fiume ghiacciato, deve lanciare 1 dado da combattimento. Ogni volta che esce uno scudo bianco il personaggio perde 1 Punto Corpo. I mostri non subiscono danni o penalità di movimento nel fiume ghiacciato.

Due tipi:
1x3 caselle
1x8 caselle



Giocare All'Espansione del Barbaro

Queste dieci nuove Imprese sono generalmente giocate alla stessa maniera del Set Base. Come nel Set Base, tra una Missione e l'altra gli Eroi recuperano la propria forza (i Punti Corpo e Punti Mente tornano al loro massimo valore).

Vi sono alcune differenze di gioco nell'Espansione del Barbaro.

1. Le Imprese

Le prime tre Imprese sono state pensate per essere giocate in solitaria dal Barbaro. Queste possono essere utilizzate come un' introduzione per un nuovo giocatore o come imprese alternative quando si gioca solo in due giocatori. Comunque, se un nuovo Barbaro si unisce ad un gruppo che ha già molta esperienza, queste tre Imprese gli serviranno per guadagnare monete d'oro, artefatti ed equipaggiamento.

Le successive cinque Imprese sono di gruppo. Le ultime due sono sempre di gruppo, ma sono giocate come una singola Impresa di dimensione doppia, poiché gli Eroi devono attraversarle entrambe per ottenere la vittoria finale.

2. Donna Barbaro

Questa Espansione contiene un nuovo personaggio: il Barbaro donna. Le sue caratteristiche sono come quelle del Barbaro contenuto nel Set Base. Può essere utilizzata per rimpiazzare la miniatura del Barbaro, oppure semplicemente perché un giocatore preferisce usare la figura femminile. Ogni riferimento al "Barbaro" in questa Espansione vale anche per la parte femminile. Un gruppo di Eroi può contenere solo un Barbaro.



5. Ulteriori chiarimenti

- **Passare Oggetti:** Un Eroe può passare una pozione, un artefatto, un'arma o altri oggetti ad un altro giocatore solo se questi sono su caselle adiacenti e nelle altre caselle adiacenti non vi sono mostri.
- **Scale a Spirale:** Durante un'Impresa, se un Eroe si trova sulle scale a spirale e attacca un mostro, può essere contrattaccato dai mostri. Quando invece le scale sono usate come uscita e quindi come fine dell'Impresa, appena il personaggio vi muove sopra va rimosso dal tabellone.
- **Attacchi Multipli:** Un Eroe lancia i dadi di difesa ogni volta che è attaccato da un mostro. Ad esempio, un Eroe attaccato da 3 Zombie si deve difendere distintamente per 3 volte. Un Eroe attaccato, invece, da un mostro con attacco multiplo (come l'Orso Polare), deve difendersi solo una volta a turno dal mostro, non importa quale sia il numero degli attacchi portategli dal mostro in questione.

6. Mostri erranti

Molte Imprese in questa Espansione hanno diversi mostri erranti. Questi mostri appaiono se un Eroe pesca la carta Mostro Errante o se un Eroe mette piede su una trappola Mostro Errante, come descritto a lato. Ad esempio, quando nelle note dell'Impresa vi è scritto: "Mostri erranti nell'Impresa: 3 Goblin", devi posizionare 3 Goblin nelle caselle adiacenti all'Eroe che ha pescato la carta o fatto scattare la trappola. Se alcune caselle adiacenti al personaggio sono occupate, posiziona i mostri sulla casella più vicina all'Eroe in questione.

Nota: Se i mostri richiamati non sono disponibili, usane altri con la stessa forza.

3. Inizio e fine di un'Impresa

Gli Eroi non iniziano e finiscono sempre le Imprese dal tassello con le scale a spirale. Il messaggio di Mentor all'inizio di ogni Impresa indica dove gli eroi devono iniziare e terminare la missione. La porta di ferro d'entrata o di legno d'uscita è indicata sulla mappa con una freccia (che punta verso il tabellone se è un' entrata, e al di fuori se è un'uscita). La porta di ingresso è sempre piazzata sul tabellone dove indicato nella mappa. All'inizio di una Impresa gli Eroi si dovranno posizionare all'esterno della porta e attendere che Zargon la apra.

Nota: La porta di uscita va trattata come una normale porta; dovrà quindi essere posizionata solo quando sarà visibile agli Eroi.

4. Punti Mente

- Quando i Punti Mente di un Eroe si riducono a zero egli non è morto ma è in stato di *shock* (i Punti Mente di un Eroe non possono scendere sotto lo 0). In questo stato un Eroe muove lanciando un dado, attacca con un dado e difende con due dadi. (Armature, armi ed artefatti *non* incrementano i dadi di attacco o difesa in questo stato). I dadi in attacco e in difesa possono essere aumentati solo da incantesimi.
- I Punti Mente extra ottenuti con determinati artefatti (come il Talismano di Lore) *possono* essere persi in battaglia. Ad esempio, un Barbaro con il Talismano di Lore (con un totale di 3 Punti Mente) va in stato di shock dopo aver subito un danno di 3 Punti Mente.
- In questa ed in altre Espansioni, è fondamentale tenere sotto controllo i Punti Mente degli Eroi. Informa i giocatori che possono utilizzare il retro della Scheda Personaggio per registrare eventuali perdite di Punti Mente.

7. Nuove Trappole

Le trappole Mostro Errante, Stalattite e Ascia Oscillante non hanno tassello.



Trappola Mostro Errante: Quando un Eroe muove su di una casella segnata con la trappola indicata a fianco, di al giocatore che l'Eroe si deve bloccare su quella casella. Il mostro o i mostri da posizionare il più vicino possibile alle caselle adiacenti all'Eroe sono indicati nelle note della relativa Impresa. I mostri attaccano immediatamente l'Eroe che può solo difendersi (se l'Eroe non ha ancora fatto alcuna azione in quel turno, può farla dopo essersi difeso). A questo punto il turno passa al giocatore successivo (o a Zargon). Questo tipo di trappole può essere attivato solo una volta. I mostri non attivano questo tipo di trappole. Una volta scattate, queste trappole devono essere ignorate. Non possono essere scovate con la ricerca di trappole.



Trappola Stalattite: Questa mortale lancia di ghiaccio si aggrappa al soffitto delle caverne ghiacciate. Se non è scovata e disarmata, la stalattite cade sul primo Eroe che mette piede sulla casella, causandogli la perdita di 1 Punto Corpo. I mostri non attivano questo tipo di trappole.



Trappola Ascia Oscillante: Quando un Eroe capita su questa casella, un'enorme ascia comincia ad oscillare da un'alcova nel soffitto. L'Eroe allora lancia 2 dadi da combattimento e perde 1 Punto Corpo per ogni teschio lanciato. L'Eroe non può difendersi da questo attacco. Questa trappola può essere scovata e disattivata. Finché non viene disarmata, l'ascia continua ad attaccare gli Eroi con le stesse modalità. I mostri non attivano questo tipo di trappole.

8. Grandi Mostri

Quando un mostro occupa più di una casella (in questa Espansione l'Orrore Ghiacciato, ad esempio) può attaccare qualsiasi personaggio posizionato su di una casella adiacente o diagonale, anche se le pedine dei mostri sono voltate nel verso opposto.

9. Vendita di Oggetti in Eccesso

Acquisendo equipaggiamento migliore, gli Eroi possono anche vendere gli oggetti che oramai non gli sono più utili. Solo gli oggetti presenti nella lista dell'Armeria (disponibile nel Set Base) possono essere rivenduti all'Armeria. L'Eroe che vende oggetti all'Armeria riceve la metà del prezzo originale dell'oggetto venduto. Per cui, un Eroe che vende una spada lunga (pagata 350 monete d'oro) ottiene dall'Armeria 175 monete d'oro. Tutti gli oggetti venduti all'Armeria (il pugnale a 25 monete d'oro, ad esempio) saranno valutati a metà prezzo e arrotondati per difetto (12 monete d'oro per il pugnale).

10. Tesori

Per eliminare conflitti tra giocatori, i tesori di grandi dimensioni trovati negli scrigni dovranno essere divisi tra tutti gli Eroi sopravvissuti all'Impresa.

11. Nuove Carte del Tesoro

Le nuove 6 carte del tesoro devono essere mischiate nel mazzo del Set Base prima di iniziare a giocare. Potranno così essere pescate quando un Eroe ricerca tesori.

13. Mercenari

Questa Espansione contiene 6 miniature di Mercenari, con 12 armi interscambiabili che puoi combinare con le miniature, creando 4 differenti tipi di Mercenari (l'Esploratore, lo Spadaccino, il Balestriere e l'Alabardiere).

In molte Imprese, Mercenari sono mostri che si oppongono al cammino degli Eroi. Ogni volta che un Mercenario compare nell'Impresa, è considerato un mostro controllato da Zargon.

I Mercenari sono soldati che possono essere assoldati dagli Eroi prima di iniziare un'Impresa. Essi accompagneranno ogni Eroe in un'Impresa solo se pagati anticipatamente. Il prezzo da pagare per assoldare un Mercenario è indicato sulla carta del Mercenario scelto o nella Tabella dei Mercenari a pagina 33 di questo libro. L'oro va pagato prima che cominci l'Impresa. I Mercenari possono essere assoldati in tutte le Imprese, tranne in quelle in solitaria.

Il Mercenario è controllato dall'Eroe che lo ha assoldato. Il Mercenario muove e attacca subito dopo il turno di quell'Eroe. Un Eroe può controllare tutti i Mercenari che può permettersi. Un Mercenario può muovere, aprire porte, attaccare e difendere come un Eroe, ma non può compiere altre azioni (eccetto l'Esploratore, che può ricercare e disarmare trappole). Un Mercenario non può impossessarsi dei tesori. Se un Eroe muore durante un'Impresa, qualsiasi Mercenario assoldato da quell'Eroe continua l'Impresa, controllato da quel giocatore.

L'Esploratore, lo Spadaccino, il Balestriere e l'Alabardiere hanno differenti caratteristiche e abilità. Queste sono descritte nelle relative carte presenti nell'Espansione, come anche a pagina 33 di questo libro.

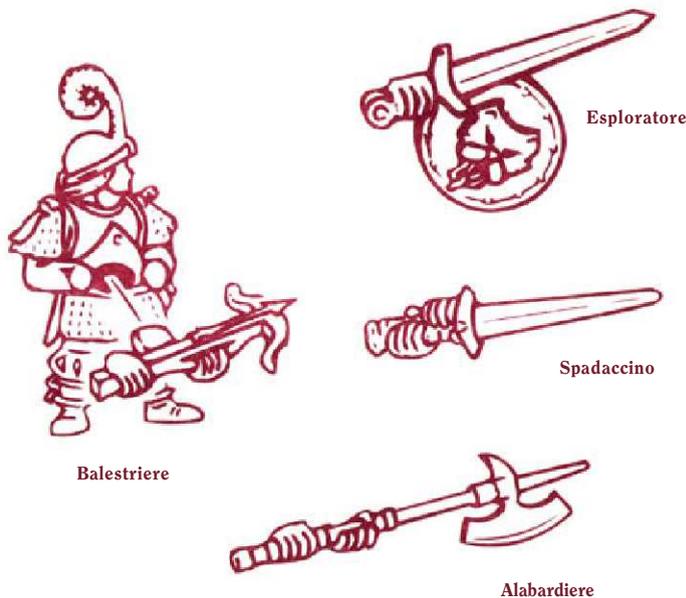
Se in una mappa vengono richiamati più Mercenari di quelli a disposizione, Zargon può sostituirli con un altro tipo di Mercenario, o con un qualsiasi altro mostro.

12. Nuove Carte Artefatto

• *Amuleto del Nord, Anello del Calore e Scarpe da Neve della Velocità:* Questi artefatti sono simili a quelli del Set Base. Quando un Eroe trova uno di questi artefatti, egli lo deve segnare nella sua Scheda Personaggio.

• *Pergamene Magiche:* Sei degli artefatti sono pergamene magiche. Sono utilizzati come i normali incantesimi del Set Base. Questi incantesimi però possono essere usati da TUTTI gli Eroi (non solo dal Mago o dall'Elfo). Nota bene, si possono usare solo una volta.

Quando un Eroe trova una pergamena magica sconosciuta, deve attendere il turno di Zargon, e solo a questo punto l'Eroe può pescare una carta da tutto il mazzo e annotare sulla propria Scheda Personaggio la carta pescata; la carta va riposta nel mazzo. Una volta che l'incantesimo viene usato, deve essere cancellato dalla Scheda Personaggio.



Attacca ogni arma al Mercenario, come mostrato.

Zargon, studia attentamente questo libro! Sebbene esso sia la guida per attraversare queste avventure, non potrà rispondere a tutte le domande poste durante il gioco. In questo caso, usa la tua esperienza e la tua fantasia per arrivare alla soluzione migliore. Ricorda che sei tu la prima autorità nel mondo di HEROQUEST!

Un Messaggio da Mentor

Benvenuto, possente Barbaro, nella terra della tua gioventú! Sembra solo ieri quando gli antichi saggi della tribú ti mandarono ad esplorare le infinite meraviglie delle calde Terre del Sud. Tu oggi ritorni da valoroso guerriero, alto e forte, ben addestrato nell'arte della guerra.

Nonostante il tuo ritorno a casa sia accolto con enorme felicità, i pensieri degli anziani sono offuscati da cattive notizie. Stanchi e sfiniti ti dicono che sei stato richiamato per aiutare il tuo popolo nel momento del bisogno.

Un'antica forza maligna, ormai dimenticata da tempo, si é risvegliata per minacciare nuovamente le Terre del Nord. L'Orrore Ghiacciato é sbucato fuori dalla sua tomba di ghiaccio, dove era imprigionato da secoli, recuperando le sue forze in attesa di un segnale di Zargon. Alla fine, il suo maestro l'ha risvegliato, ed ora l'Orrore Ghiacciato é tornato a sedere sull'antico Trono del Potere nelle profondità della Montagna Ghiacciata. Si é rimpossessato dello Scettro della Maestá Glaciale, un diabolico artefatto dagli immensi poteri. Mentre parliamo, l'Orrore Ghiacciato sta risvegliando i suoi servitori e mettendo in atto i suoi piani per ricoprire le Terre del Nord e l'Impero in una coltre di ghiaccio.

Il tuo popolo é alla ricerca di un Campione che contrasti l'Orrore Ghiacciato. Sei stato richiamato nella speranza che tu sia quel Campione. Per determinare il tuo valore, gli antichi saggi hanno preparato tre Prove pericolose. Queste devono essere intraprese da te solo. Se sopravvivi ad esse, guiderai i tuoi compagni nelle profondità della Montagna Ghiacciata. Lá dovrai trovare e distruggere lo Scettro della Maestá Glaciale, prima che acquisisca tutto il suo potere. Solo quando lo Scettro sará distrutto potrai combattere l'Orrore Ghiacciato e distruggerlo per sempre.

Devi raccogliere tutto il tuo coraggio e le tue abilità, Barbaro! I piú grandi pericoli mai incontrati ti aspettano sulla Montagna Ghiacciata. Enormi, però, saranno anche i tesori che ti spettano se avrai successo. Tra i tesori piú grandi, vi é l'Amuleto del Nord, un antico artefatto che si dice garantisca meravigliosi poteri a chi lo porta. Buona fortuna, valente guerriero. La sorte di molti dipende da te!

Mentor

Guida alle Mappe

I simboli presenti nelle Imprese sono colorati per aiutarti nella comprensione delle mappe. Ecco cosa si intende con ogni colore.



Arancio: Colore utilizzato per le trappole che gli Eroi sono in grado di identificare.



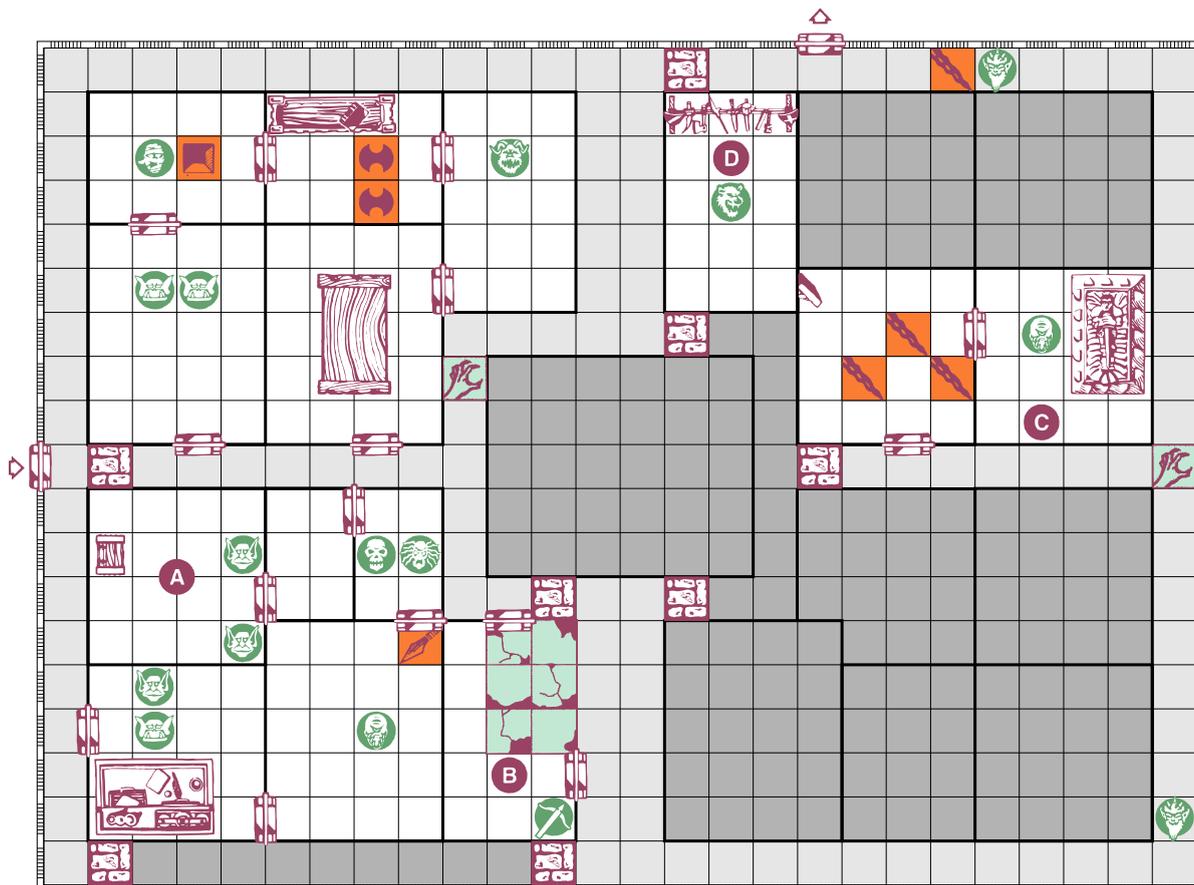
Verde Chiaro: Colore utilizzato per le trappole ed altri ingegni che gli Eroi non sono in grado di identificare.



Verde Scuro: Colore utilizzato per i mostri. Guarda la Tabella dei Mostri per i vari simboli.

In ogni Impresa, le note contraddistinte da lettere corrispondono alla relativa lettera presente nella mappa. Ricorda che i Mercenari non sono utilizzabili nelle Imprese 1-3.

Volta la Pagina per l'Impresa 1



All'inizio di ogni Avventura, leggi ad alta voce il messaggio di Mentor, presente nel riquadro sottostante. Le note che seguono sono solo per gli occhi di Zargon!

IMPRESA 1 — SOLITARIA

Il Passo di Xanon

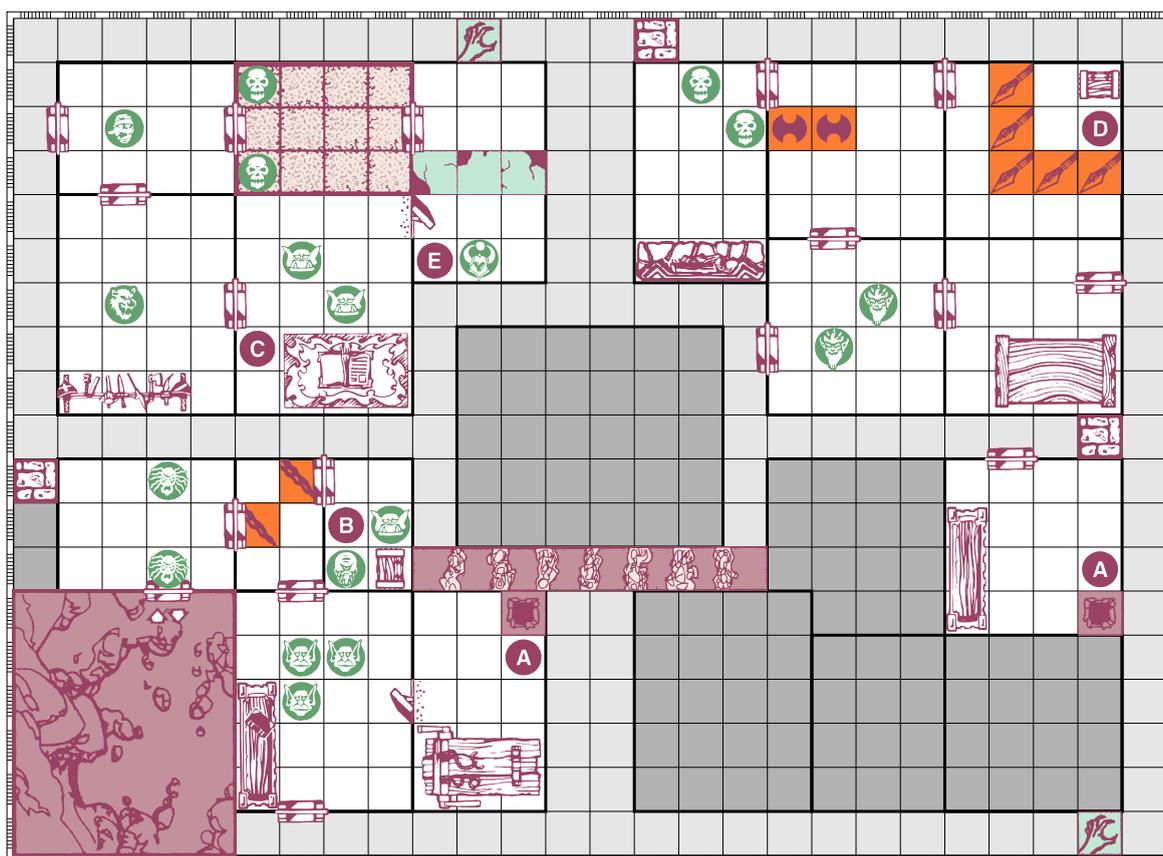
“Buona fortuna, Barbaro, in questa prima prova delle tre che ti aspettano! I servitori dell’Orrore Ghiacciato hanno invaso la fortezza a guardia del Passo di Xanon. Questo è l’unico accesso alle Zone Siberiane, che devi attraversare per raggiungere la Montagna Ghiacciata. L’entrata alla fortezza è una pesante porta di ferro. Dovrai trovare la porta di legno massiccio che ti condurrà all’uscita dall’altra parte del passo”.

NOTE:

- A** Se il Barbaro ricerca tesori in questa stanza, troverà 75 monete d’oro nello scrigno.
- B** Il Balestriere non muove ma spara al Barbaro con la balestra una volta ad ogni turno di Zargon, finché il Barbaro non lo raggiunge. Se il Barbaro si muove vicino al Balestriere e lo attacca, il Balestriere si arrende immediatamente offrendo la sua balestra in cambio della vita. Dopodiché il Balestriere scappa via. Il Barbaro può segnare la balestra sul Foglio Segnapunti. (Guarda le istruzioni per l’utilizzo di quest’arma).
- C** Se il Barbaro ricerca tesori in questa stanza, troverà uno scudo nella tomba. (Guarda le istruzioni per l’utilizzo di quest’armatura).
- D** Se il Barbaro ricerca tesori in questa stanza, troverà una spada lunga nella rastrelliera. (Guarda le istruzioni per l’utilizzo di quest’arma).



Mostri erranti nell’Impresa: 2 Scheletri



IMPRESA 2 — SOLITARIA

Addestramento su Ghiaccio

“Il Passo di Xanon conduce in un avamposto sotterraneo sul versante opposto della Regione Siberiana. Questo avamposto è la base operativa dei servitori dell’Orrore Ghiacciato. Da qui minacciano i villaggi circostanti. Dovrai entrare nell’avamposto ed eliminare uno dei tenenti dell’Orrore Ghiacciato, un Guerriero del Caos di nome Krag. L’unico modo di entrare o uscire nell’avamposto è attraverso l’entrata alla cava di ghiaccio. La tua avventura inizia e termina lì”.

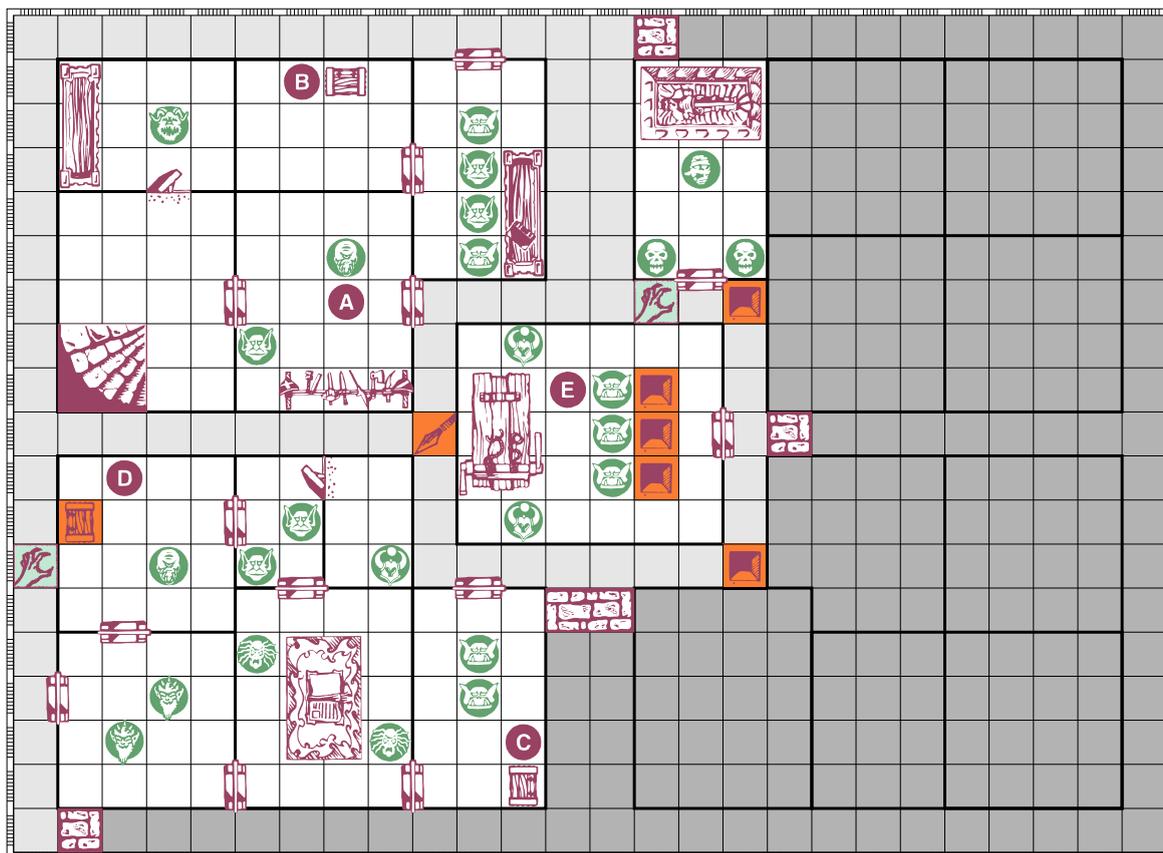
NOTE:

- A** Questo tunnel di ghiaccio è collegato all’altro tunnel ghiacciato nella stanza “A”. Il Barbaro o qualsiasi mostro che metta piede su una di queste caselle muove immediatamente sull’altra.
- B** Questo scrigno è vuoto.
- C** Se il Barbaro ricerca tesori in questa stanza, troverà una Pozione di Calore sopra il tavolo dell’alchimista. (Guarda la carta tesoro corrispondente che trovi in questa espansione).
- D** Se il Barbaro ricerca tesori in questa stanza, troverà 120 monete d’oro nello scrigno.
- E** Il Guerriero del Caos Krag è in questa stanza. Le sue statistiche sono le seguenti:

MOVIMENTO	ATTACCO	DIFESA	CORPO	MENTE
7	5	5	4	3



Mostri erranti nell’Impresa: 2 Goblin



IMPRESA 3 — SOLITARIA

Il Salvataggio

“I servitori dell’Orrore Ghiacciato hanno catturato Gothar, il Grande Saggio della tribú dei Barbari. È stato portato in una malefica fortezza del Caos nelle vicinanze della Montagna Ghiacciata. Gothar è sí molto saggio, ma anche molto vecchio e debole. Non potrà sopravvivere a lungo nelle crudeli mani delle creature del Caos. La tua prova finale é quella di entrare nella fortezza, trovare Gothar, e riportarlo sano e salvo. Inizia l’avventura sulla scala a spirale e ritorna lí per terminare l’Impresa”.

- C** Se il Barbaro ricerca tesori in questa stanza, troverà un elmo nello scrigno. (Guarda le istruzioni per l’utilizzo di quest’armatura).
- D** Questo scrigno ha una trappola velenosa nascosta in esso. Se il Barbaro ricerca tesori prima che la trappola sia disinnescata, perderà 1 Punto Corpo. 150 monete d’oro verranno trovate in questo scrigno.
- E** Non appena il Barbaro entra in questa stanza, vedrà i due Guerrieri del Caos che hanno appena slegato Gothar dal tavolo delle torture. I due ignoreranno Gothar e concentreranno i loro attacchi contro il Barbaro. Se il Barbaro uccide i Guerrieri del Caos, Gothar è libero. Utilizza una miniatura di un Eroe per rappresentare Gothar; posizionalo di fianco al Barbaro. Gothar è sotto il controllo del Barbaro e muove dopo di lui. Le sue statistiche sono le seguenti:

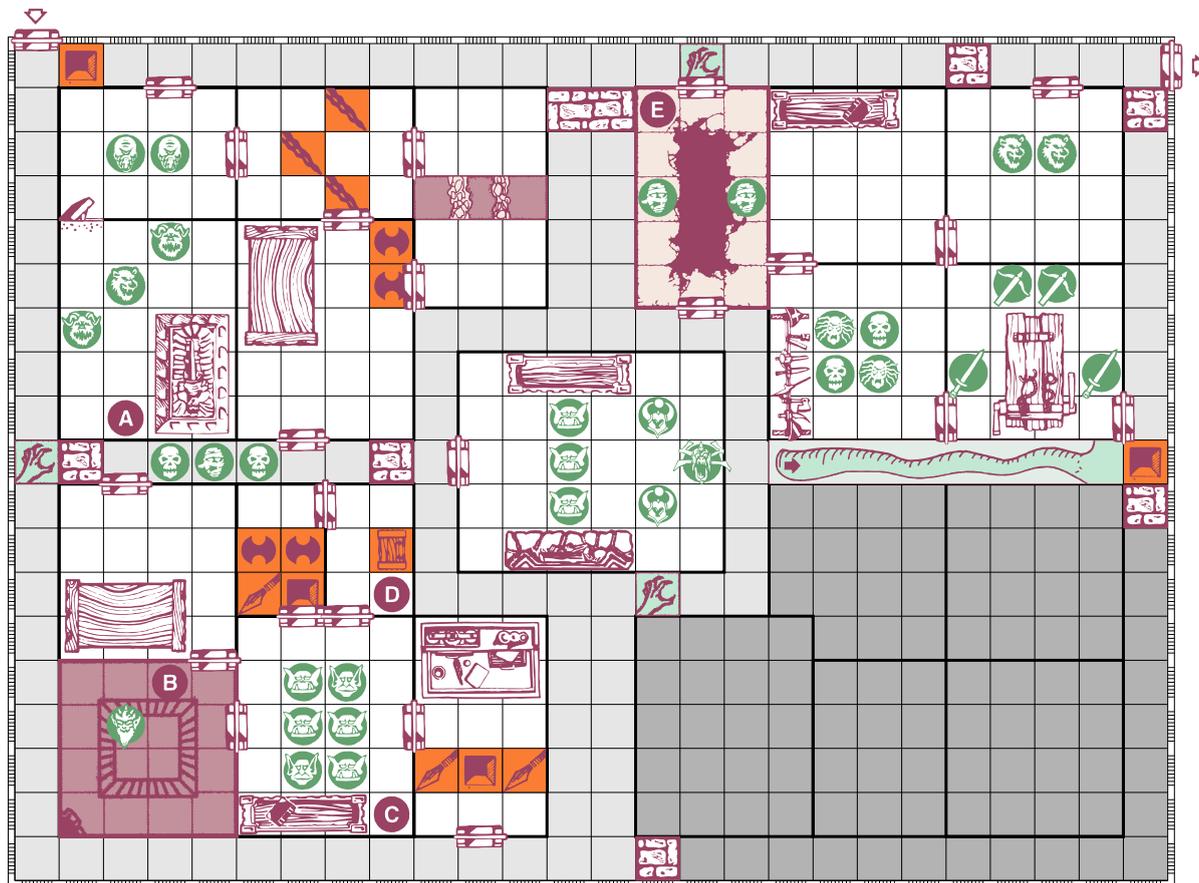
MOVIMENTO	ATTACCO	DIFESA	CORPO	MENTE
6	1	2	2	4

NOTE:

- A** Se il Barbaro ricerca tesori in questa stanza, troverà un’ascia da battaglia nella rastrelliera. (Guarda le istruzioni per l’utilizzo di quest’arma).
- B** Se il Barbaro ricerca tesori in questa stanza, troverà 70 monete d’oro nello scrigno.

Il Barbaro deve portare Gothar alle scale a spirale per terminare l’ultima Impresa in solitaria. Qualsiasi mostro incontrato attaccherà solamente il Barbaro, poiché è stato imposto l’ordine di catturare Gothar vivo. Se il Barbaro muore, Gothar è immediatamente catturato.

 **Mostri erranti nell’Impresa: 2 Orchi**



IMPRESA 4 — DI GRUPPO

Il Cannello Ghiacciato

“Hai fatto un ottimo lavoro, Barbaro! I saggi della tribù ti hanno nominato loro campione per contrastare l’Orrore Ghiacciato ed i suoi servitori. Ora tu e i tuoi compagni—il Nano, l’Elfo ed il Mago—siete pronti per assaltare la Montagna Ghiacciata. Una pesante porta di ferro è la vostra entrata alle camere esterne della fortezza sotterranea dell’Orrore Ghiacciato. Trovate il portone di legno per accedere alle profondità della Montagna”.

NOTE:

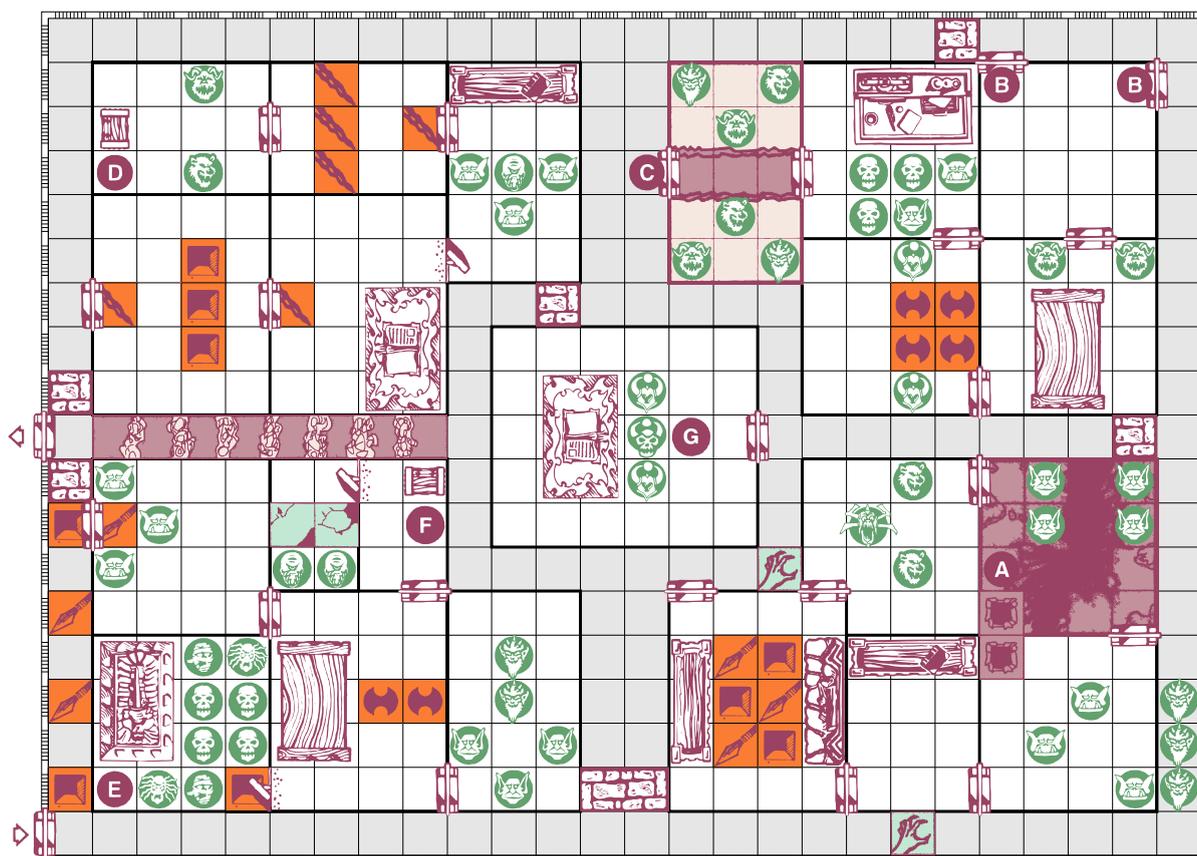
- A** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà, abbandonate sulla tomba, le Scarpe da Neve della Velocità. (Guarda la nuova carta artefatto).
- B** Gli Eroi vedono una gabbia, chiusa a chiave, al centro della stanza. All’interno c’è un Gremlin dei Ghiacci. Esso pregherà gli Eroi di liberarlo, dicendo loro che è stato imprigionato dall’Orrore Ghiacciato, e lasciato lì a morire, ed ora vuole

vendicarsi. Se un Eroe intende liberare il Gremlin dei Ghiacci deve avvicinarsi alla gabbia ed essa si aprirà. A questo punto il Gremlin sguscerà fuori dalla gabbia rubando un oggetto all’Eroe che l’ha liberato. Il Gremlin dei Ghiacci decide quale oggetto rubare, ma non potrà essere né lo scudo né l’armatura che l’Eroe sta usando, né tanto meno l’arma che impugna. L’oggetto rubato va cancellato dalla Scheda Personaggio. Il Gremlin dei Ghiacci sparirà immediatamente in un buco nel pavimento. (Rimuovi la miniatura del Gremlin dal tabellone).

- C** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà una pergamena nascosta nella libreria. L’Eroe pesca una carta pergamena a caso e la segna sulla Scheda Personaggio.
- D** Questo scrigno è protetto da una trappola esplosiva. Se un Eroe ricerca tesori prima che la trappola sia disinnescata, tutti gli Eroi nella stanza perderanno 2 Punti Corpo. Questo scrigno contiene 600 monete d’oro.
- E** La lastra di ghiaccio che ricopre il bordo di questo crepaccio è estremamente scivolosa. Quando un Eroe attraversa la porta, e si muove nella prima casella di questa stanza, deve tirare 1 dado da combattimento. L’Eroe è salvo se ottiene uno scudo bianco o un teschio. Se l’Eroe ottiene uno scudo nero, comincerà a scivolare nel crepaccio perdendo 1 Punto Corpo. L’Eroe deve subito tirare un altro dado da combattimento. Se ottiene un altro scudo nero, l’Eroe precipiterà nel crepaccio, scomparendo per sempre. Se ottiene un risultato diverso (scudo bianco o teschio) l’Eroe ritorna sulla casella in cui è entrato nella stanza, e il suo turno è finito. Ad ogni turno in cui un Eroe è nella stanza si deve lanciare il dado, per vedere se scivola nel crepaccio.



Mostri erranti nell’Impresa: 2 Fimir



IMPRESA 5 — DI GRUPPO

Le Profondità Mortali

“Lungo tutta la Montagna Ghiacciata risuonano allarmi ed i malvagi servitori dell’Orrore Ghiacciato si risvegliano. Il tuo passaggio attraverso la fortezza inizia a farsi veramente difficile dopo ciò. In questa Avventura ti attende lo Stregone del Caos conosciuto come Vilor. Entra attraverso la porta di ferro e cerca la porta di legno massiccio per uscire. Devi ancora farne di strada prima di scontrarti con l’Orrore Ghiacciato. Prendi in considerazione di assoldare Mercenari per il resto dell’Avventura, i pericoli potrebbero essere troppo grandi per sopravvivere senza aiuto”.

NOTE:

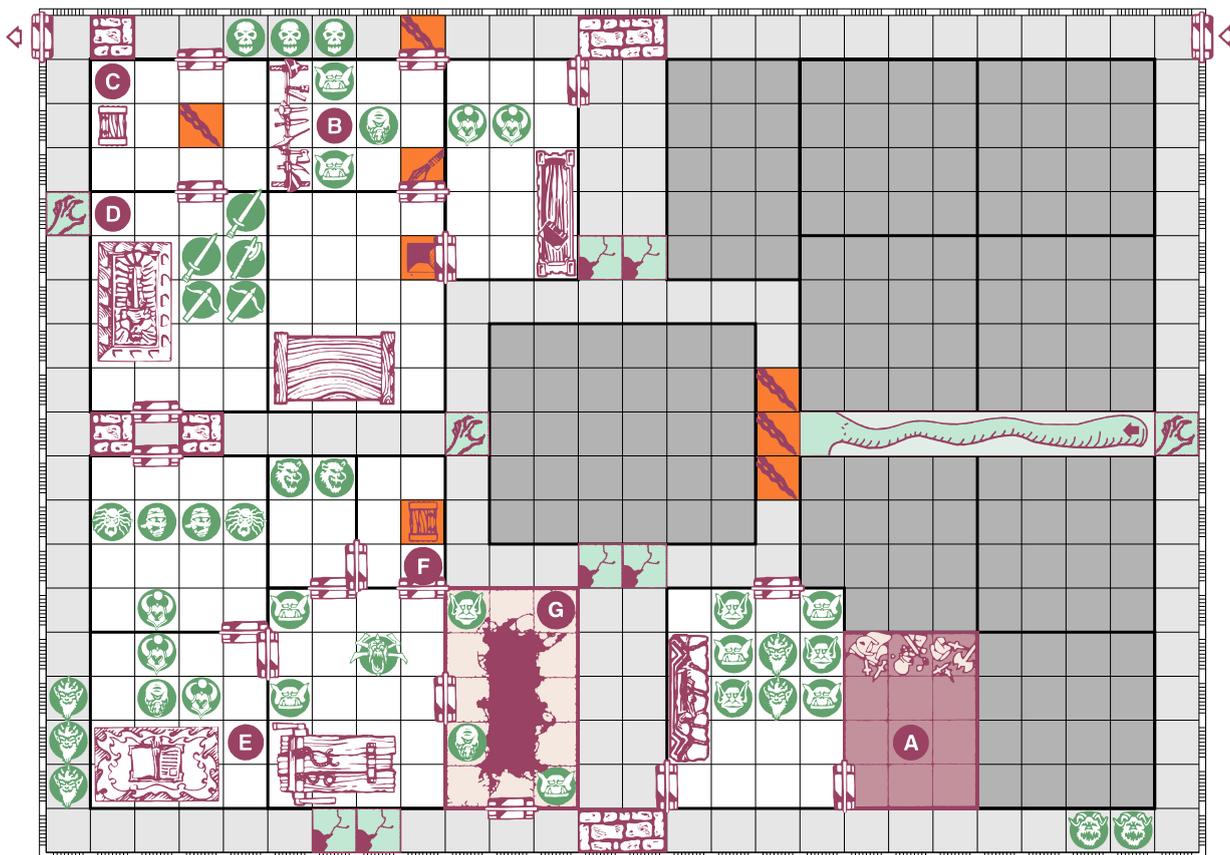
- A** Questo tunnel di ghiaccio è collegato all’altro tunnel ghiacciato nella stanza “A”. Qualunque Eroe o mostro che metta piede su una di queste caselle muove immediatamente sull’altra.
- B** Non appena tutti gli Eroi entrano in questa stanza, le due porte marchiate “B” si chiudono e scompaiono. Rimuovi le porte dal tabellone.

- C** Questa porta non appare sino a quando le porte marchiate “B” non scompaiono. Non metterla sul tabellone fino a quando questo non accade, anche se gli Eroi ci passano di fianco. Quando un Eroe apre questa porta, il ghiaccio che circonda i mostri si spaccherà, ed i mostri usciranno fuori per attaccare nel turno di Zargon. Le caselle con le immagini dei mostri sono considerate vuote una volta che i mostri muovono da esse.
- D** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà 400 monete d’oro e una pergamena magica. L’Eroe deve pescare una carta pergamena a caso e la segna sulla sua Scheda Personaggio.
- E** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà l’Anello del Calore (Guarda la nuova carta artefatto).
- F** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà due Pozioni di Guarigione. Ogni pozione permette il recupero di 4 Punti Corpo perduti.
- G** Lo Stregone del Caos, Vilor, protegge questa stanza. Le sue statistiche sono le seguenti:

MOVIMENTO	ATTACCO	DIFESA	CORPO	MENTE
8	4	3	4	5

Vilor conosce i seguenti incantesimi del Caos: Freddo, Tempesta di Ghiaccio, Fulmine, Sonno e Tempesta.

 **Mostri erranti nell’Impresa: 2 Mummie**



IMPRESA 6 — DI GRUPPO

Il Sentiero Ghiacciato

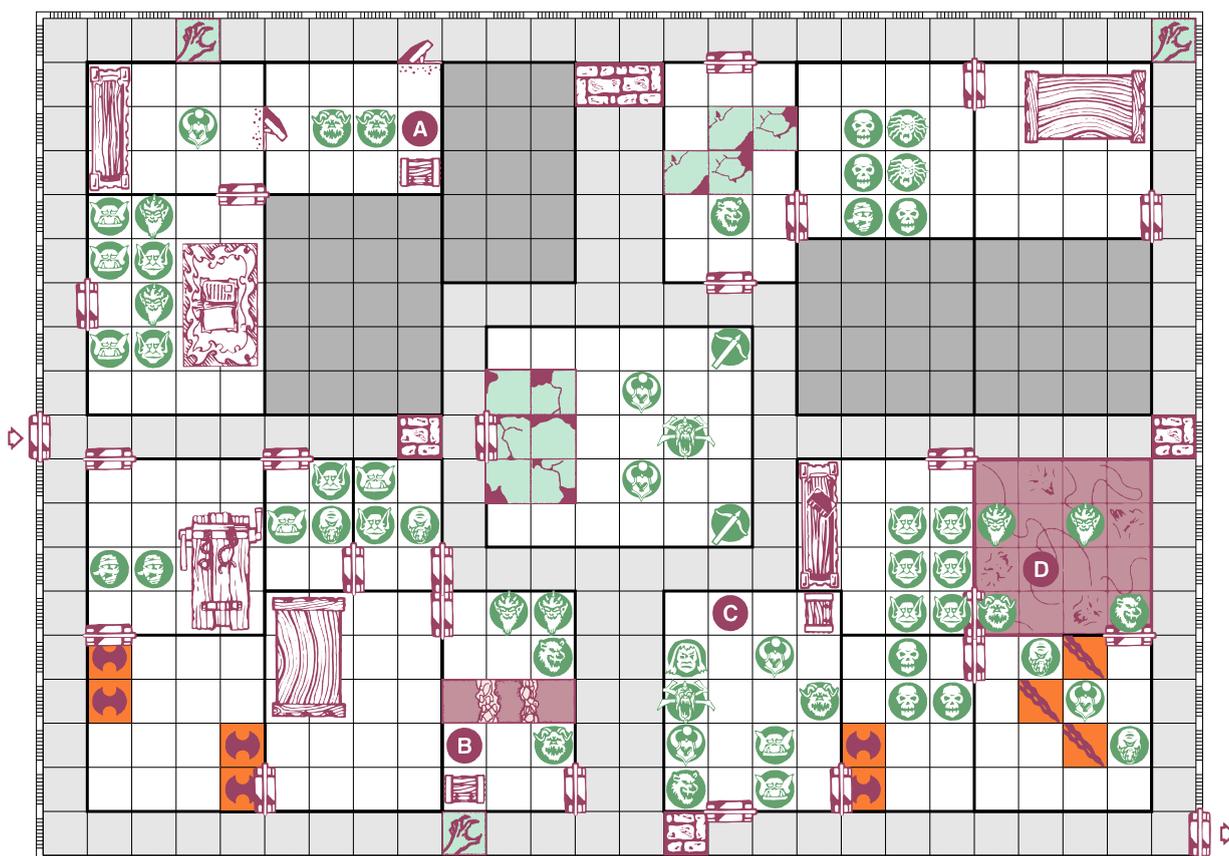
“La porta di ferro vi conduce lungo corridoi rimasti vuoti per secoli. Ora questi corridoi sono nuovamente abitati dalle folli creature del Caos. I servitori dell’Orrore Ghiacciato si stanno radunando per impedirvi di trovare la porta di legno che conduce all’uscita. Ma dovete assolutamente trovarla, se volete avventurarvi più in profondità nella Montagna Ghiacciata”.

NOTE:

- A** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà 120 monete d’oro, una spada lunga ed una pergamena. (Guarda le istruzioni per l’utilizzo di quest’arma). Per la pergamena, l’Eroe pesca una carta a caso dal mazzo carte pergamena e la segna sulla sua Scheda Personaggio. L’Eroe troverà anche tutti gli oggetti nascosti in precedenza dal Gremlin dei Ghiacci.
- B** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà un’armatura a piastre sulla rastrelliera. (Guarda le istruzioni per l’utilizzo di quest’armatura).

- C** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà 250 monete d’oro ed una Pozione di Guarigione nello scrigno. La pozione permette il recupero di 4 Punti Corpo perduti.
- D** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà una Balestra ed una gemma del valore di 300 monete d’oro. (Guarda le istruzioni per l’utilizzo di quest’arma).
- E** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà due pergamene. Per ogni pergamena l’Eroe pesca una carta a caso dal mazzo carte pergamena.
- F** Lo scrigno in questa stanza ghiacciata ha nascosto una trappola con gas velenoso. Se l’Eroe ricerca tesori prima che la trappola sia disinnescata, ogni Eroe nella stanza perde 2 Punti Corpo. Lo scrigno è vuoto.
- G** Guarda la nota “E” dell’Impresa 4 per le informazioni riguardo il movimento sul crepaccio di ghiaccio.

 **Mostri erranti nell’Impresa: 2 Guerrieri del Caos**



IMPRESA 7 — DI GRUPPO

I Saloni di Kelvinos

“Sappiate, potenti Eroi, che Kelvinos fu un Barbaro di grande potere e fama. Secoli fa cacciò l’Orrore Ghiacciato dalle Montagne di Ghiaccio, mettendo fine al regno del terrore. Sfortunatamente, Kelvinos non fece mai ritorno dalla battaglia finale; il suo corpo non fu mai ritrovato. Si dice che vaghi come un non-morto al servizio del Caos. Inizierete dal portone di ferro e dovrete esplorare i saloni, fino a trovare la porta di legno che vi condurrà sempre piú vicini all’Orrore Ghiacciato”.

NOTE:

- A** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa cripta ghiacciata troverà 500 monete d’oro nello scrigno.

- B** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà due Pozioni di Guarigione nello scrigno. Ogni pozione permette il recupero di 4 Punti Corpo perduti.
- C** Il Barbaro Kelvinos è ora un mostro, un non-morto schiavo dell’Orrore Ghiacciato. Utilizza la miniatura di un Barbaro o una qualunque altra miniatura per rappresentare Kelvinos. Le sue statistiche sono le seguenti:

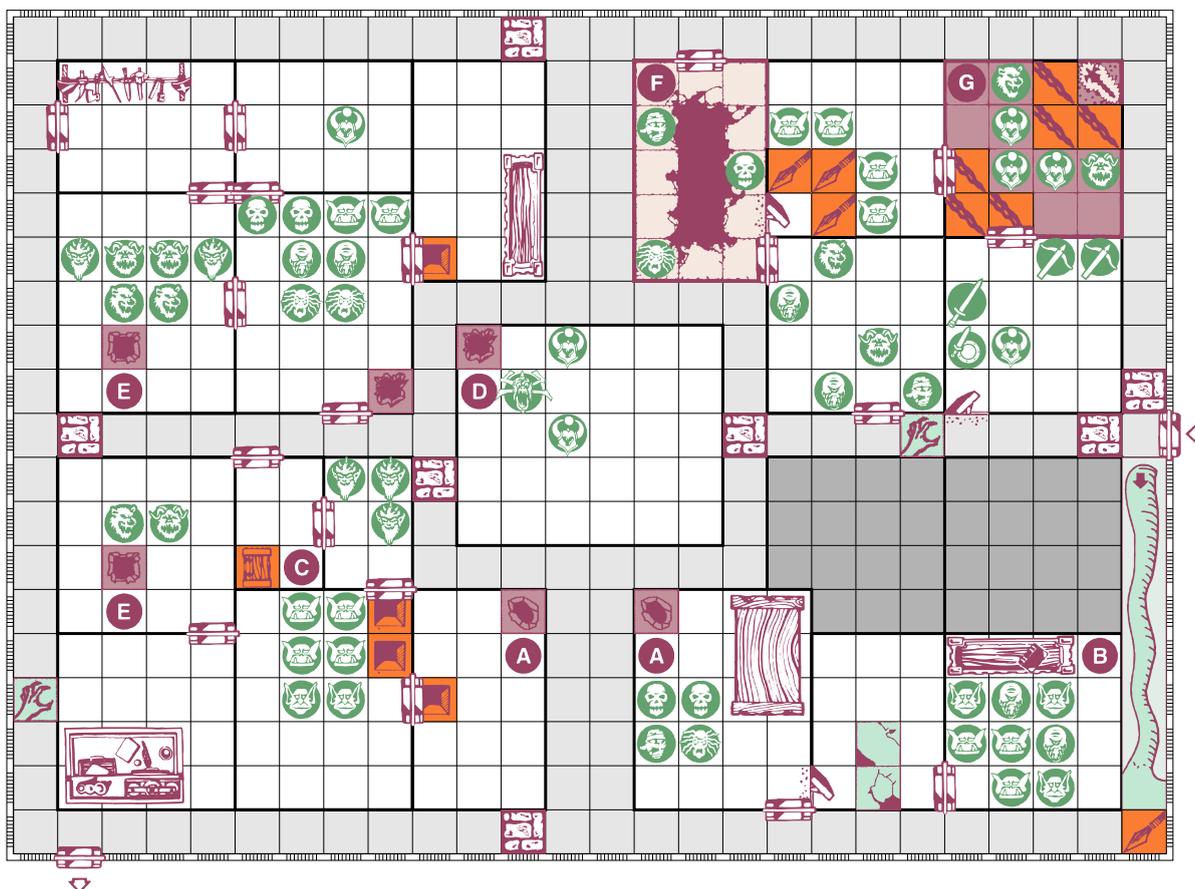
MOVIMENTO	ATTACCO	DIFESA	CORPO	MENTE
5	4	4	4	0

Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà l’Amuleto del Nord nello scrigno (Guarda la nuova carta artefatto).

- D** Poche cose sono come sembrano nella stanza della nebbia vivente. Mostri e nebbia con sembianze di mostri sono tutt’ intorno alla stanza. Ogni volta che un Eroe attacca un mostro, prima tira un dado da combattimento per vedere se attacca un mostro reale o un mostro di nebbia. Se ottiene un teschio o uno scudo nero l’Eroe è confuso ed attacca la nebbia invece di un mostro (l’Eroe perde l’attacco). Solo se ottiene uno scudo bianco l’Eroe riesce a vedere un mostro reale e può attaccarlo. L’Eroe attacca normalmente con tutti i suoi dadi da attacco e il mostro si difende con i suoi da difesa. I mostri riescono sempre a vedere gli Eroi correttamente.



Mostri erranti nell’Impresa: 2 Yeti



IMPRESA 8 — DI GRUPPO

La Ricerca dello Scetto

“Siete arrivati lontano, Eroi, ma c’è ancora molto da viaggiare. Nelle vicinanze si trova lo Scetto della Maestà Glaciale, la fonte di molti dei poteri dell’Orrore Ghiacciato. Dovete trovarlo e distruggerlo. Dopo aver varcato il portone di ferro, andate alla ricerca dello scetto. Fintanto che lo scetto esisterà, l’Orrore Ghiacciato non potrà essere distrutto. Dopo aver distrutto lo scetto cercate l’uscita, la porta di legno che vi condurrà verso la battaglia finale contro l’Orrore Ghiacciato”.

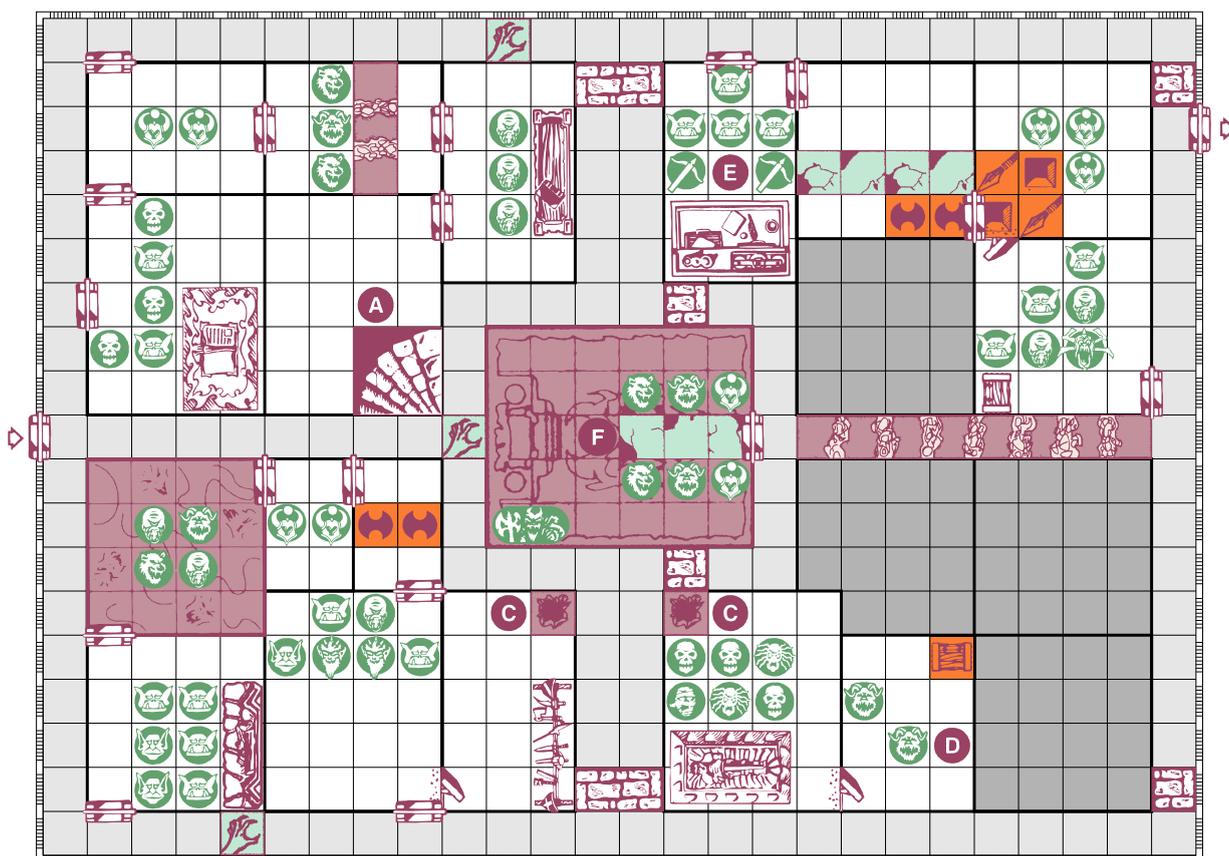
NOTE:

- A** Questo tunnel di ghiaccio è collegato all’altro tunnel ghiacciato nella stanza “A”. Qualunque Eroe o mostro che metta piede su una di queste caselle muove immediatamente sull’altra.

- B** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà una pergamena nella libreria. L’Eroe pesca una carta pergamena a caso dal mazzo e la segna sulla propria Scheda Personaggio.
- C** Questo scrigno nasconde un ago avvelenato. Se un Eroe ricerca tesori prima che la trappola sia disinnescata, perderà 2 Punti Corpo. Lo scrigno contiene 200 monete d’oro e due Pozioni di Guarigione, che faranno recuperare 4 Punti Corpo perduti.
- D** Questo tunnel di ghiaccio è collegato all’altro tunnel ghiacciato nella stanza “D”. Qualunque Eroe o mostro che metta piede su una di queste caselle muove immediatamente sull’altra.
- E** Questo tunnel di ghiaccio è collegato all’altro tunnel ghiacciato nella stanza “E”. Qualunque Eroe o mostro che metta piede su una di queste caselle muove immediatamente sull’altra.
- F** Guarda la nota “E” dell’Impresa 4 per le informazioni riguardo il movimento sul crepaccio di ghiaccio.
- G** Lo Scetto della Maestà Glaciale si trova nell’angolo in alto a destra della stanza. Lo scetto è ghiacciato nel pavimento. Gli Eroi non possono muoverlo né usarlo. Zargon, informagli Eroi che, per distruggere lo scetto, un Eroe deve trovarsi adiacente ad esso, attaccarlo ed ottenere almeno un teschio. Quando lo scetto viene colpito esplose, causando 2 Punti Corpo di danno a tutti i presenti nella stanza (Non dirlo ai giocatori finché non accade).



Mostri erranti nell’Impresa: 3 Gremlin dei Ghiacci



Zargon, le Avventure 9 e 10 fanno parte di un'Impresa doppia. Le note dalla A alla F si riferiscono alla mappa dell'Avventura 9; le note dalla G alla M si riferiscono alla mappa dell'Avventura 10. Gli Eroi potranno muoversi avanti e indietro tra le due Imprese. I Punti Mente ed i Punti Corpo non vengono recuperati quando un Eroe passa dall'Avventura 9 alla 10 e viceversa. Riposiziona il tabellone (come descritto nella nota A) quando gli Eroi passano tra un'Avventura e l'altra.

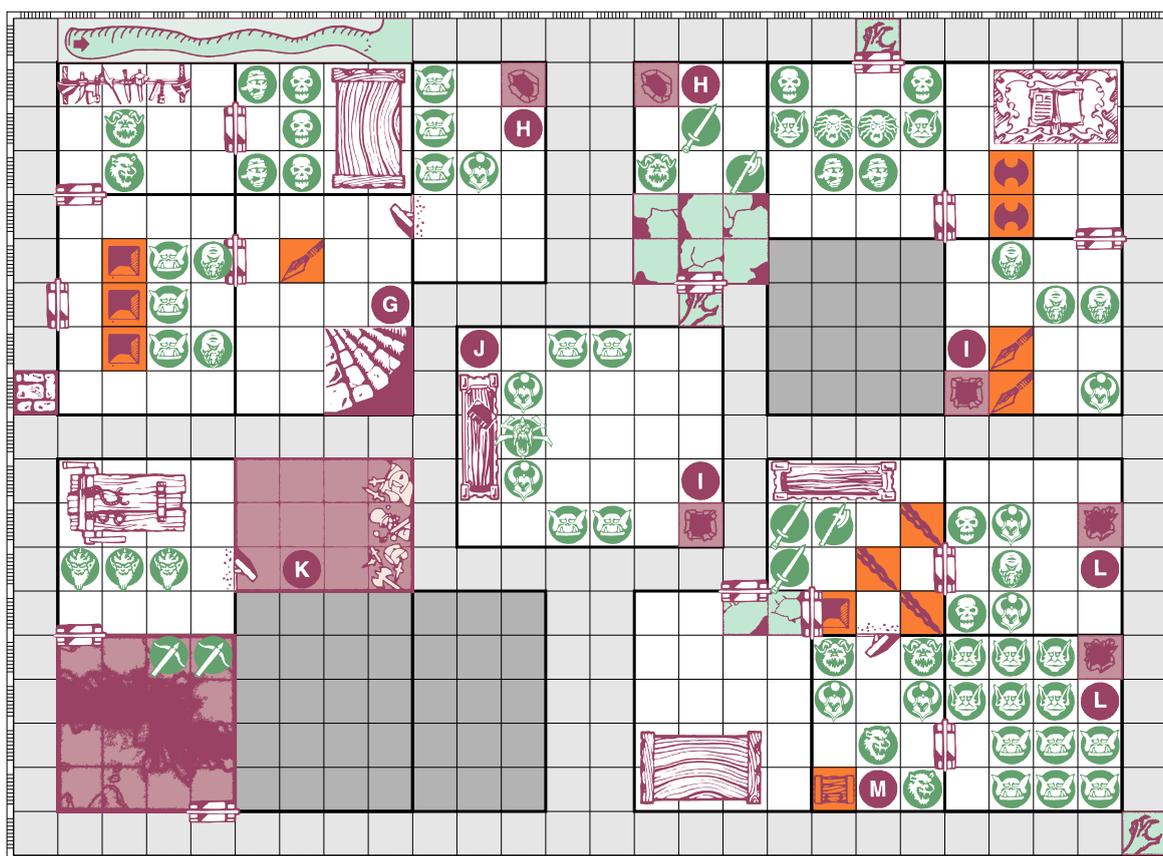
IMPRESE 9 & 10—IMPRESA DOPPIA

Il Cuore di Ghiaccio

“Ora che lo Scettro della Maestà Glaciale è stato distrutto, l'Orrore Ghiacciato è vulnerabile. È questo il momento per distruggerlo! Iniziate dal Portone di Ferro. Prima dovrete trovare il passaggio con le scale a spirale che vi condurrà alle Catacombe Ghiacciate. Là troverete la Chiave di Cristallo, che vi permetterà di aprire la porta finale. Essa vi condurrà al Trono del Potere, dove vi attende l'Orrore Ghiacciato. Vi consiglio di assoldare Mercenari per compiere questa missione!”.

NOTE DELL'IMPRESA 9:

- A** Queste sono le scale che conducono alla stanza “G” dell'Impresa 10. Quando un Eroe muove sulle scale per entrare nell'Impresa 10, rimuovi la sua miniatura dal tabellone. Di ai giocatori che non potranno accedere all'Impresa 10 finché non muoveranno tutti sulle scale. Quando tutti gli Eroi si trovano sulle scale, rimuovi tutti gli oggetti dell'Impresa 9 dal tabellone. Quando gli Eroi ritornano all'Impresa 9, disponi solo la stanza “A” finché non esploreranno altre stanze. I mostri uccisi in precedenza non riappaiono.
- B** Guarda la nota “D” dell'Impresa 7 per le informazioni riguardo la stanza della nebbia vivente.
- C** Questo tunnel di ghiaccio è collegato all'altro tunnel ghiacciato nella stanza “C”. Qualunque Eroe o mostro che metta piede su una di queste caselle muove immediatamente sull'altra.
- D** Nella cripta ghiacciata, questo scrigno ha una trappola esplosiva nascosta in esso. Se un Eroe ricerca tesori prima che la trappola sia disattivata, perderà 1 Punto Corpo. Lo scrigno contiene 400 monete d'oro e due Pozioni di Guarigione, ciascuna delle quali permette il recupero di 4 Punti Corpo perduti.
- E** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà una pergamena e una Pozione di Guarigione nascoste nella scrivania dell'alchimista. La pozione di Guarigione permette il recupero di 4 Punti Corpo perduti. Per la pergamena, l'Eroe pesca una carta pergamena a caso dal mazzo e la segna nella Scheda Personaggio.
- F** La porta che conduce al Trono del Potere non potrà essere aperta finché un Eroe in possesso della chiave di cristallo non si posizioni davanti ad essa e la apra. Guarda le statistiche dell'Orrore Ghiacciato sulla Tabella dei Mostri.



NOTE DELL'IMPRESA 10:

- G** Queste sono le scale a spirale che conducono all'Impresa 9. Gli Eroi devono tornare qui dopo aver recuperato la chiave di cristallo.
- H** Questo tunnel di ghiaccio è collegato all'altro tunnel ghiacciato nella stanza "H". Qualunque Eroe o mostro che metta piede su una di queste caselle muove immediatamente sull'altra.
- I** Questo tunnel di ghiaccio è collegato all'altro tunnel ghiacciato nella stanza "I". Qualunque Eroe o mostro che metta piede su una di queste caselle muove immediatamente sull'altra.
- J** Il primo Eroe che ricerca tesori in questa stanza troverà una pergamena e una Pozione di Guarigione nascoste nella libreria. Ogni Pozione di Guarigione permette il recupero di 4 Punti Corpo perduti. Per la pergamena, l'Eroe pesca una carta pergamena a caso dal mazzo e la segna nella propria Scheda Personaggio.
- K** La stanza del tesoro dei Gremlin dei Ghiacci va posizionata sopra le due piccole stanze, in modo da crearne una più grande. Se un Gremlin dei Ghiacci ha rubato la Chiave di Cristallo a qualche Eroe, essa si trova qui e può essere recuperata.
- L** Questo tunnel di ghiaccio è collegato all'altro tunnel ghiacciato nella stanza "L". Qualunque Eroe o mostro che metta piede su una di queste caselle muove immediatamente sull'altra.

- M** Questo scrigno nasconde una trappola con ago avvelenato. Se un Eroe ricerca tesori prima che la trappola sia disinnescata, perderà 2 Punti Corpo. Lo scrigno contiene la Chiave di Cristallo ed una Pozione di Guarigione, che permette il recupero di 4 Punti Corpo perduti.

Nota: Quando l'Orrore Ghiacciato è stato distrutto, questa Impresa è terminata. Vai alla Conclusione nella prossima pagina.



Mostri erranti nelle Imprese: 2 Orsi Polari

Conclusione

Congratulazioni, valoroso Barbaro! Tu ed i tuoi compagni avete distrutto l'Orrore Ghiacciato, salvando l'Impero da una condanna di ghiaccio perenne. I piani di Zargon nelle Terre del Nord sono stati sventati, grazie al vostro coraggio e al vostro aiuto.

Come ringraziamento per il vostro eroismo, gli antichi saggi della tribú ricompensano te ed i tuoi Eroi con 1.000 monete d'oro ciascuno.

Abbiamo vinto questa battaglia, ma dovremo restare con gli occhi aperti. Il potere di Zargon continua a crescere. L'Orrore Ghiacciato é già tornato una volta quando le forze del bene si erano dimenticate di lui, e può ritornare nuovamente. Per il momento, tuttavia, il pericolo é passato.

La tua gente canterà le tue gesta per sempre, Barbaro! Fra alcuni secoli i tuoi discendenti dovranno trovare un altro campione che li difenda dalle forze del Caos. Che possano trovare un Eroe valoroso come lo sei stato tu!

I piani di Zargon in altre regioni rimangono sconosciuti. L'Impero é costantemente oppresso da vari fronti. Presto i tuoi servigi verranno richiesti di nuovo. Ho paura che molti pericoli si nascondano ancora ai tuoi occhi.

Ma per questa notte, tu ed i tuoi compagni sarete ospiti d'onore ai grandi festeggiamenti che si terranno. Racconti di gesta valorose saranno cantati, e ci sarà occasione di gioia. Venite e ricevete i ringraziamenti della vostra gente!

Mentor

Tabella dei Mercenari

Mercenario	Simbolo nella Mappa	Costo Per Impresa (IN MONETE D'ORO)	Movimento	Attacco	Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
Balestriere		75	6	3	3	2	2
Alabardiere		75	6	3	3	2	2
Esploratore		50	9	2	3	2	2
Spadaccino		100	5	4	5	2	2

Il Balestriere è fornito di una balestra--guarda l'Armeria del Set Base per maggiori informazioni. Quando adiacente ad un nemico, il Balestriere attacca con una spada.

L'Alabardiere ha un'alabarda, che gli permette di attaccare diagonalmente.

L'Esploratore ha l'abilità del Nano di individuare e disarmare trappole.

I Mercenari non si impossessano dei tesori. I Mercenari possono solo muoversi, attaccare e difendere (eccetto l'Esploratore, che può ricercare e disarmare trappole). Il costo si riferisce alla singola Impresa. **Se un giocatore vuole assoldare un Mercenario per più di un'Impresa, deve pagarlo singolarmente per ogni Impresa.**

Tabella dei Mostri

Mostro	Simbolo nella Mappa	Movimento	Attacco	Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
Orrore Ghiacciato		8	5	4	6	4
Gremlin dei Ghiacci		10	2	3	3	3
Orso Polare		6	4/4	3	6	2
Yeti		8	3	3	5	2

L'Orrore Ghiacciato può lanciare i seguenti incantesimi del Caos: Gelo, Tempesta di Ghiaccio, Muro di Ghiaccio, Skate e Sollievo. Zargon può sceglierne uno addizionale dai 6 del Set Base, con l'eccezione dell'incantesimo Fuga.

Durante il turno di Zargon, ogni Gremlin dei Ghiacci può attaccare un Eroe o un Mercenario, oppure può rubare un oggetto da un Eroe (sta a Zargon decidere). L'oggetto rubato non può essere l'armatura o lo scudo che l'Eroe sta usando, né l'arma che impugna. Appena il Gremlin dei Ghiacci si è impossessato dell'oggetto, fugge via ad alta velocità. Gli Eroi possono inseguire il Gremlin dei Ghiacci nel loro turno. Se lo agguantano ed uccidono, rientrano in possesso dell'oggetto. Se al turno di Zargon nessun Eroe ha nella propria visuale il Gremlin dei Ghiacci, esso è riuscito a fuggire. L'oggetto deve essere cancellato dalla Scheda Personaggio dell'Eroe. Rimuovi la miniatura del Gremlin dei Ghiacci dal tabellone.

L'Orso Polare attacca prima con la sua possente zampa, ed infine con la sua mazza ferrata. Possono essere effettuati due attacchi contro un Eroe, oppure un singolo attacco contro due Eroi.

Ogniquale volta l'attacco dello Yeti causa la perdita di 1 Punto Corpo, lo Yeti agguanta l'Eroe in una potente stretta. Questa infligge un danno di 2 Punti Corpo all'Eroe all'inizio di ogni successivo turno di Zargon. L'Eroe non può difendersi da tale attacco, né può prendere alcuna azione. Lo Yeti non può effettuare altri attacchi mentre tiene nella morsa l'Eroe. Tutto ciò continua finché l'Eroe muore o finché lo Yeti non è ucciso dai compagni dell'Eroe.

L'Orrore Ghiacciato

remake di Derfel Link

*Copyright 1989 Milton Bradley Ltd. & Games Workshop.
Questo file non è inteso come sfida ai diritti
della Milton Bradley Corporation nei riguardi di HeroQuest.*

*Scansioni originali di Bradley Boruch
Icane & Imprese ricreate con HeroScribe
Traduzione italiana di wallag e Derfel Link*