

HEROQUEST

IL FLAGELLO DEGLI SKAVEN



L'ARMATA DEGLI SKAVEN



Mentor osservava dalla finestra l'esterno del suo castello con aria cupa e preoccupata. Poco distante, il Loretomo era rimasto aperto sul suo scrittoio con le pagine che giravano alla mercè di un brezza leggera che agitava le fiamme dei bracieri nella stanza.

“Siamo nuovamente in pericolo, miei Eroi. Morcar ha radunato a sé una nuova infame progenie di esseri sotterranei pronti a tutto pur di veder cadere l'Impero. Essi sono conosciuti come Skaven, orridi uomini ratto che da millenni devastano le lande sotterranee del nostro impero.

Non fatevi ingannare dal loro aspetto. Essi sono guerrieri pericolosi e tra le loro fila si nascondono potenti stregoni in grado di controllare la magia nera. Come se non bastasse sono accompagnati spesso da enormi Troll assoldati grazie alla magia di Morcar.

Bisogna fermarli prima che escano in superficie altrimenti la peste che porteranno con sé sarà la rovina dell'Impero e del nostro popolo.

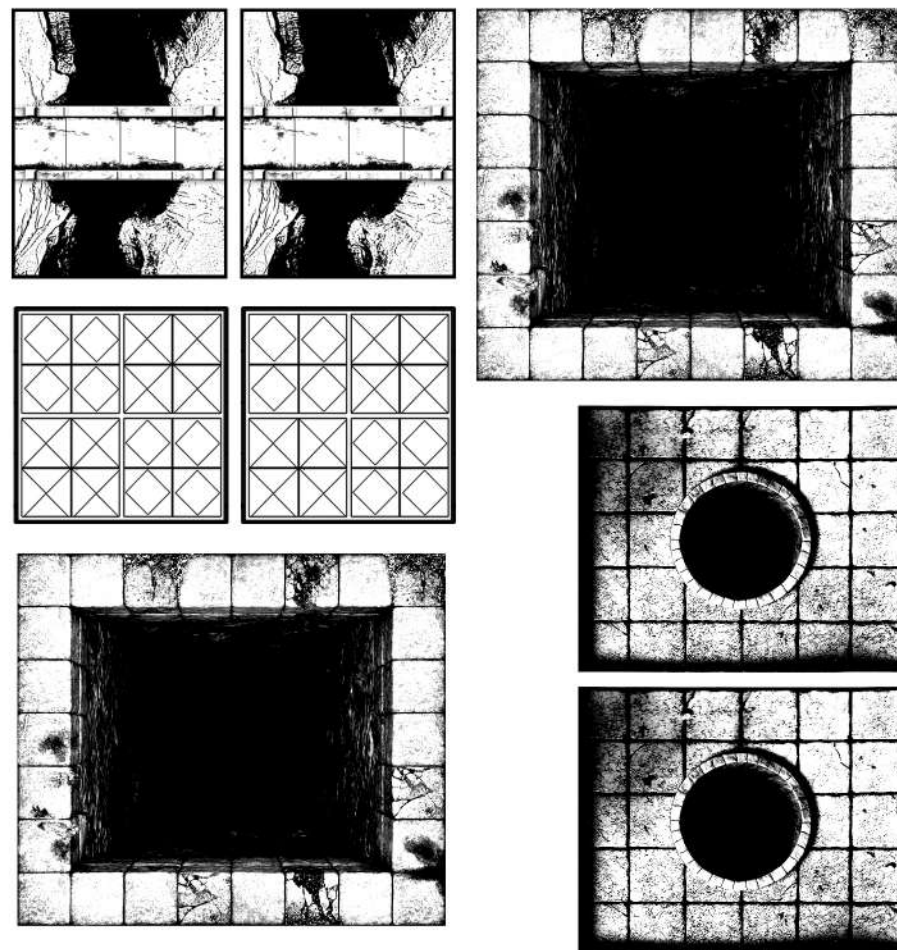
Partite oggi stesso e cercate l'ingresso del loro covo, ogni minuto che passa potrebbe essere fatale. Passate attraverso le catacombe degli Skaven per raggiungere il cuore della loro cittadella. Dopo il Loretomo non può dirci di più, la sua magia è oscurata dal potere di Morcar.

Se riuscirete a passare indenni attraverso i loro regni e a sconfiggere Thanquol il Veggente Grigio il loro indiscusso tiranno, sarete ricompensati.

Solo un manipolo di Eroi coraggiosi può affrontarli. Andate dunque e tornate vittoriosi. Il destino di noi tutti è ancora una volta nelle vostre mani”.



Fotocopiate questa pagina ed usate i simboli per creare le vostre missioni.



"Bravi miei prodi Eroi, siete riusciti a distruggere il Clan degli Skaven e ad eliminare il loro terribile flagello. L'Impero ora è un posto più sicuro.

Riposate e prendete tutti i meriti che vi spettano nel Palazzo dell'Imperatore.

Una grande festa in vostro onore vi attende.

Ma ricordate il tempo del riposo sarà breve il Loretomo già avverte nuovamente il male che si annida intorno a noi. Morcar sta già radunando nuove schiere di nemici. Egli brama la vendetta.

Vi farò convocare non appena ci sarà bisogno ancora di voi. A presto! E grazie!"



IL FLAGELLO DEGLI SKAVEN

Contenuto della scatola

1 Veggente Grigio
2 Monaci della Peste
2 Rat-Ogre
2 Skaven Campione
8 Guerrieri Skaven
4 Ratti Giganti
1 Troll

1 nuovo Tassello Burrone
1 nuovo Tassello Stanze Piccole
1 Nuovo Tassello Pozzo Nero
1 Nuovo Tassello Ponte Abisso
8 Carte incantesimi Skaven
6 Carte Incantesimi del Caos
3 Carte Tesori Magici
2 Carte Equipaggiamento
3 Carte Tesoro
8 Carte Mostri Skaven

Introduzione

Quest'avventura vedrà i nostri Eroi battersi contro una nuova minaccia: Il clan degli Skaven Pestilens.

Questo libro contiene 7 nuove Imprese che vi porteranno all'interno del mondo degli Skaven. Non introduce nessuna nuova regola rispetto a quelle che già si conoscono.

Come per L'Orda degli Ogre alcuni mostri possiedono più Punti Corpo. In ogni Impresa è segnalato il numero di punti corpo di ognuno dei mostri incontrati.



Fuga Attraverso le Miniere

Amici miei, siete quasi giunti alla fine del vostro viaggio. Avete distrutto il clan degli Skaven e liberato i territori da questo flagello. Ancora un ultimo sforzo. Vi sono dei passaggi nascosti attraverso delle antiche miniere che vi porteranno in superficie. Attenuti, questi luoghi pullulano di morte e le loro mura sono intrise di sangue. Si dice che siano domini di un antico Stregone Skaven che amava torturare le proprie vittime.

NOTE

A Gli scheletri in queste stanze sono Skaven non-morti. Ognuno ha i seguenti valori:

Movimento: 8 caselle
Corpo: 1
Attacco: 2 dadi
Mente: 2
Difesa: 3 dadi

Se un giocatore ricerca tesori potrà trovare all'interno della tomba una gemma rossa del valore di 300 monete d'oro.

B Questi massi cadenti ostruiscono il passaggio degli Eroi. Una volta che gli Eroi saranno passati o avranno attivato la trappola il masso ostruirà il passaggio e non sarà più possibile tornare indietro.

C In questa cripta si nasconde Lord Shen un antico stregone Skaven Non-morto. Usate la miniatura del Mago del Caos per rappresentare Shen. Egli possiede tutti gli incantesimi del Caos. La sua guardia del corpo è un Cavaliere Scheletro e possiede due punti corpo.

Movimento: 8 caselle
Attacco: 4 dadi
Difesa: 4 dadi

Corpo: 2
Mente: 5

Cavaliere Scheletro

Corpo



D Nella stanza sono presenti Paskrit un Monaco della Peste molto potente e la sua guardia del corpo un Campione Skaven. Egli possiede tutti gli incantesimi Skaven eccetto "Evoca Skaven".

Skaven Campione

Corpo



Paskrit

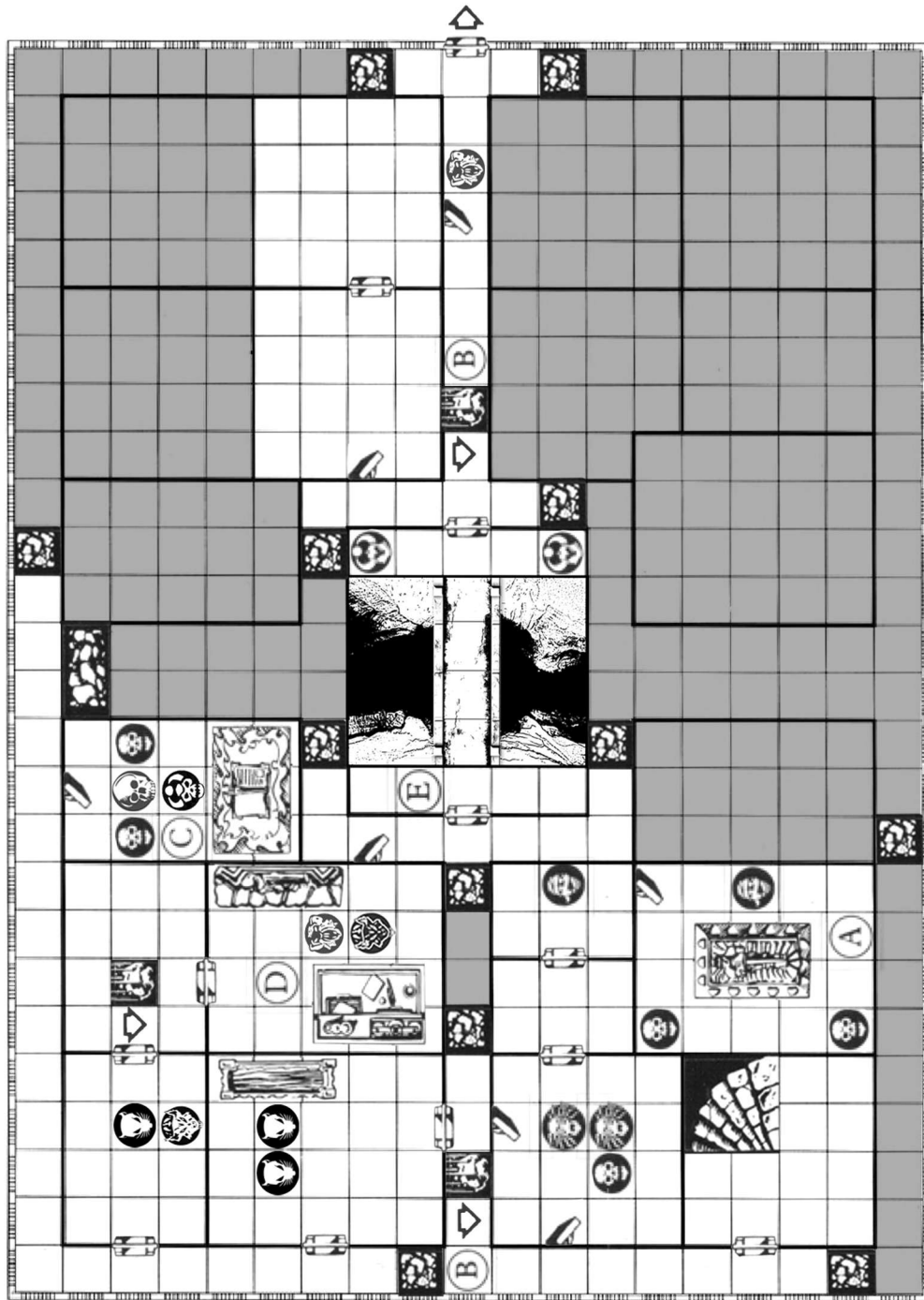
Corpo



E Questa è l'ultimo passaggio, un ponte sull'abisso. Il ponte è sorvegliato da due statue guerriere che si attiveranno appena un personaggio ci mette piede. Le statue si comportano come dei Guerrieri del Caos ma tirano un dado difesa in più. Ogni volta che un Eroe subisce un danno dovrà tirare un dado. Con un risultato di 1 cade nell'abisso e muore.

Mostro Errante: Scheletro





Gli Skaven

Gli Skaven, conosciuti come Uomini Ratto, Ratkin o i Figli del Ratto Cornuto, sono una razza malevola e diabolica di creature umanoidi con l'aspetto di ratto, che abitano in un enorme impero sotterraneo conosciuto semplicemente come l'Impero Sotterraneo. Nel cuore del Regno degli Skaven si trova la terribile città di Skavenblight, la capitale dell'Impero Sotterraneo e molto probabilmente il luogo di nascita della razza degli Skaven.



Siete nel cuore del regno degli Skaven. Qui regnano indisturbati i più forti luogotenenti del clan. Non lasciatevi sfuggire Thanquol il Veggente Grigio signore degli Skaven, perché egli è in grado di rigenerare la stirpe dei reietti.


Solo così l'Impero potrà finalmente liberarsi della loro minaccia

PUNTI CORPO DEI RAT-OGRE:

PUNTI CORPO DEGLI SKAVEN CAMPIONE:

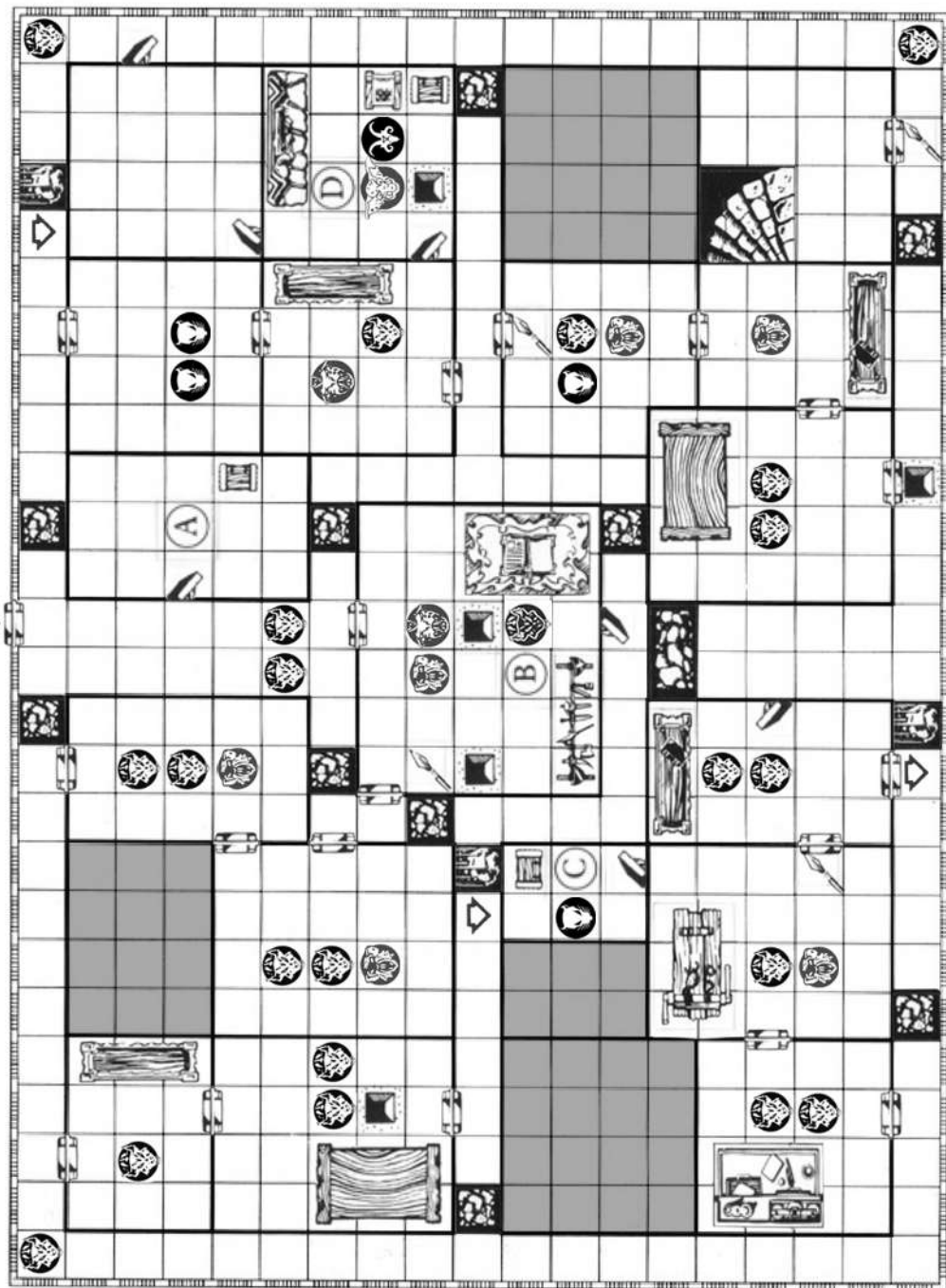
- Skrolk

C Lo scrigno contiene il tesoro degli Skaven Pestilens. All'interno ci sono 5 grosse gemme verdi dal valore di 100 monete d'oro ciascuna.

- | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |
| |
| |
| |

Thanquol
Corpo

19




-  ***Veggente grigio***
-  ***Monaco della Peste***
-  ***Rat Ogre***
-  ***Troll***
-  ***Skaven Campione***
-  ***Skaven Guerriero***
-  ***Ratto Gigante***
-  ***Cavaliere Scheletro***



La minaccia incombe, non distraetevi e portate a compimento la vostra missione.

NOTE

B Nella stanza è presente un Rattogre.

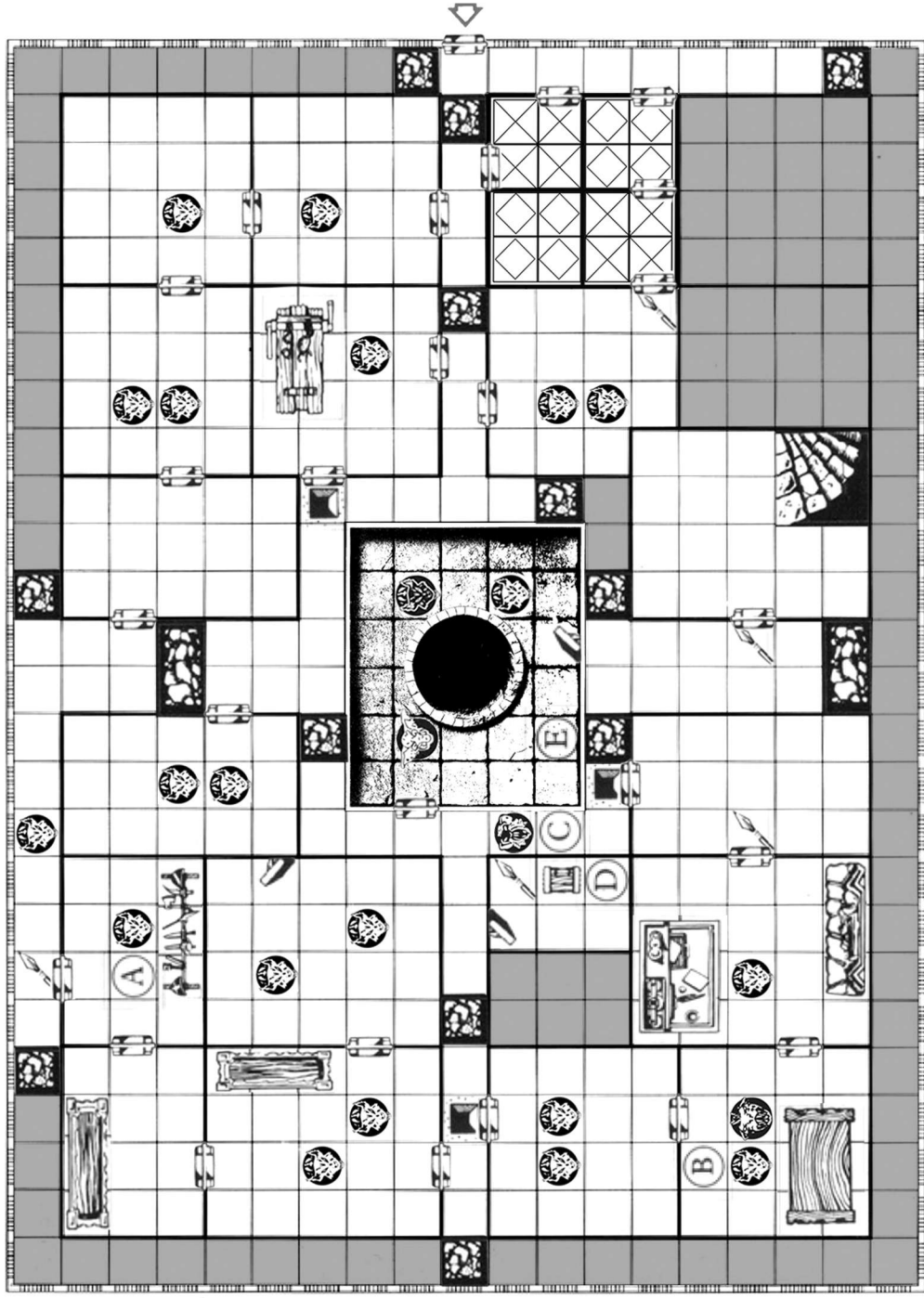
	

Skaven Campione Corpore

E Nella stanza del pozzo nero sono presenti Orghox un Monaco della Peste molto potente e un Troll sua guardia del corpo. Orghox possiede tutti gli incantesimi Skaven eccetto "Evoca Skaven".

La stanza del pozzo nero è un'emanazione del potere Skaven. Quando Orghox viene sconfitto il giocatore tira un dado. Con 1 o 2 il Monarca torna in vita. Con 3 o 4 torna in vita il Troll. Con 5 o 6 è sconfitto per sempre. Ripetere finché non esce un 5 o un 6. Dopo la morte di Orghox il pozzo nero smette di emanare magia nera.

Mostro Errante: Guerriero Skaven



La ricerca del covo degli Skaven

Miei Eroi è necessario far presto! Gli Skaven probabilmente si nascondono in questi cunicoli sotterranei.

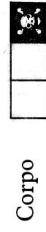
‘Bisogna trovare il loro covo prima che sia troppo tardi. Le loro forze si stanno radunando rapidamente.

‘Procedete con cautela e scendete nei sotterranei per trovare l'ingresso della cittadella.

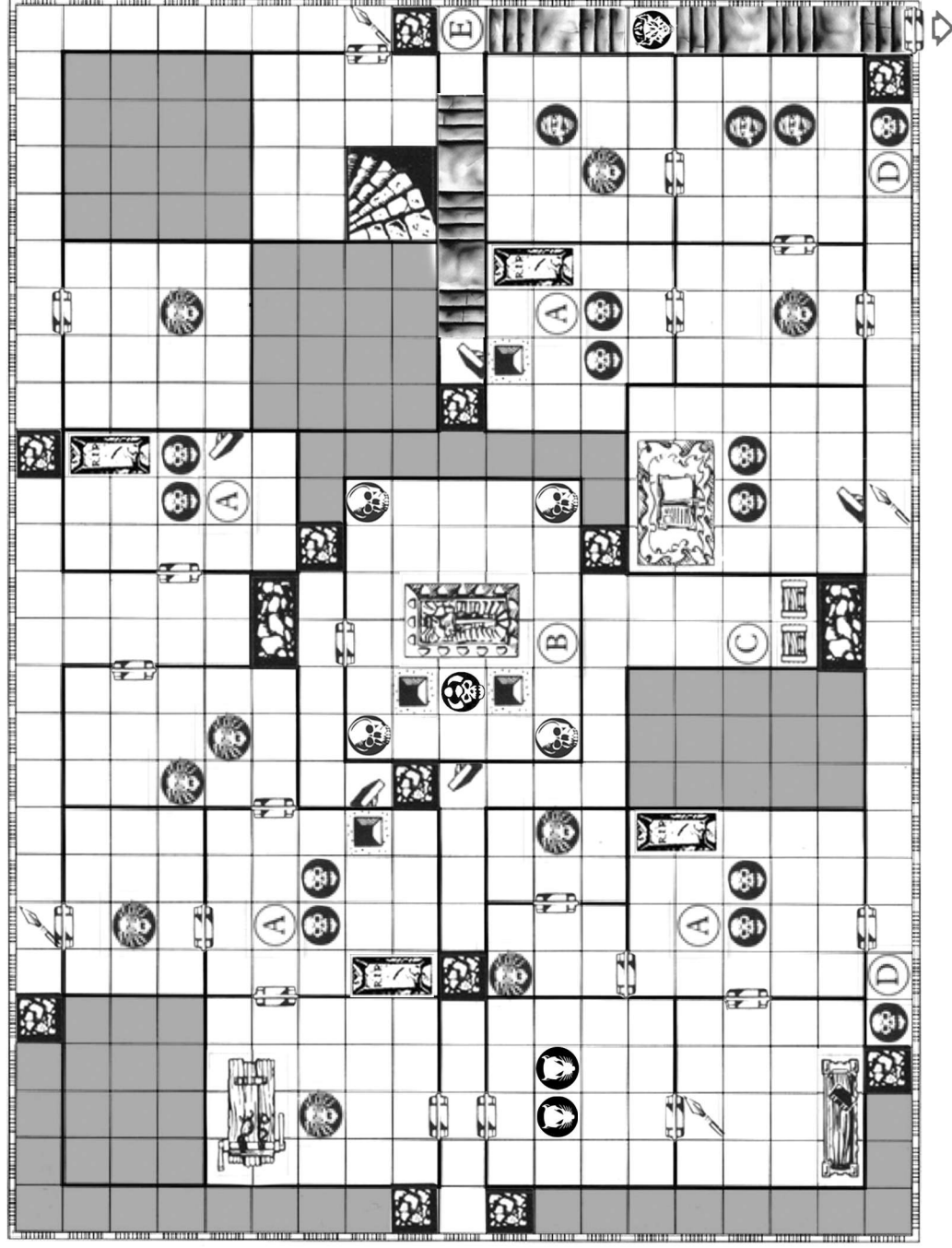


NOTE

- A Questo scrigno contiene 200 monete d'oro.
- B Se un giocatore cerca tesori nella stanza troverà un arco lungo nell'armeria. Pescare la relativa carta dal mazzo Equipaggiamento.
- C In questa stanza c'è un abisso profondissimo. Durante lo scontro con gli Skaven ogni volta che un Eroe subisce un danno dovrà tirare un dado. Con il risultato di 1 cade nell'abisso e muore.
- D Questi mostri sono Skaven Campioni. I Campioni sono Skaven più forti del normale e possiedono due punti corpo.
- E Nascondo nello scrigno ci sono 200 monete d'oro. Uno dei quattro scheletri presenti in questa stanza è un Cavaliere Fantasma e possiede due punti corpo anziché uno.
- F A guardia dell'ingresso delle catacombe c'è un Rattogre uno Skaven mutante più potente e molto forte. Possiede tre punti corpo.



Mostro Errante: Guerriero Skaven



La Cittadella degli Skaven

Siete finalmente giunti nella cittadella degli Skaven, vicino al cuore del loro covo. Raggiungete la torre al piano inferiore attraversando la spirale. Lì troverete i luogotenenti della stirpe di queste immonde creature. Durante il cammino cercate in ogni anfratto, gli Skaven potrebbero custodire armi preziose. Buona Fortuna!



NOTE

A Questo scrigno contiene l'artefatto Sonneklinge, una spada infuocata. Questa è un Tesoro Magico; il giocatore che la trova potrà pescare e conservare la relativa carta.

B Nella stanza delle torture è presente un Rattogre.

Rattogre Corpo 

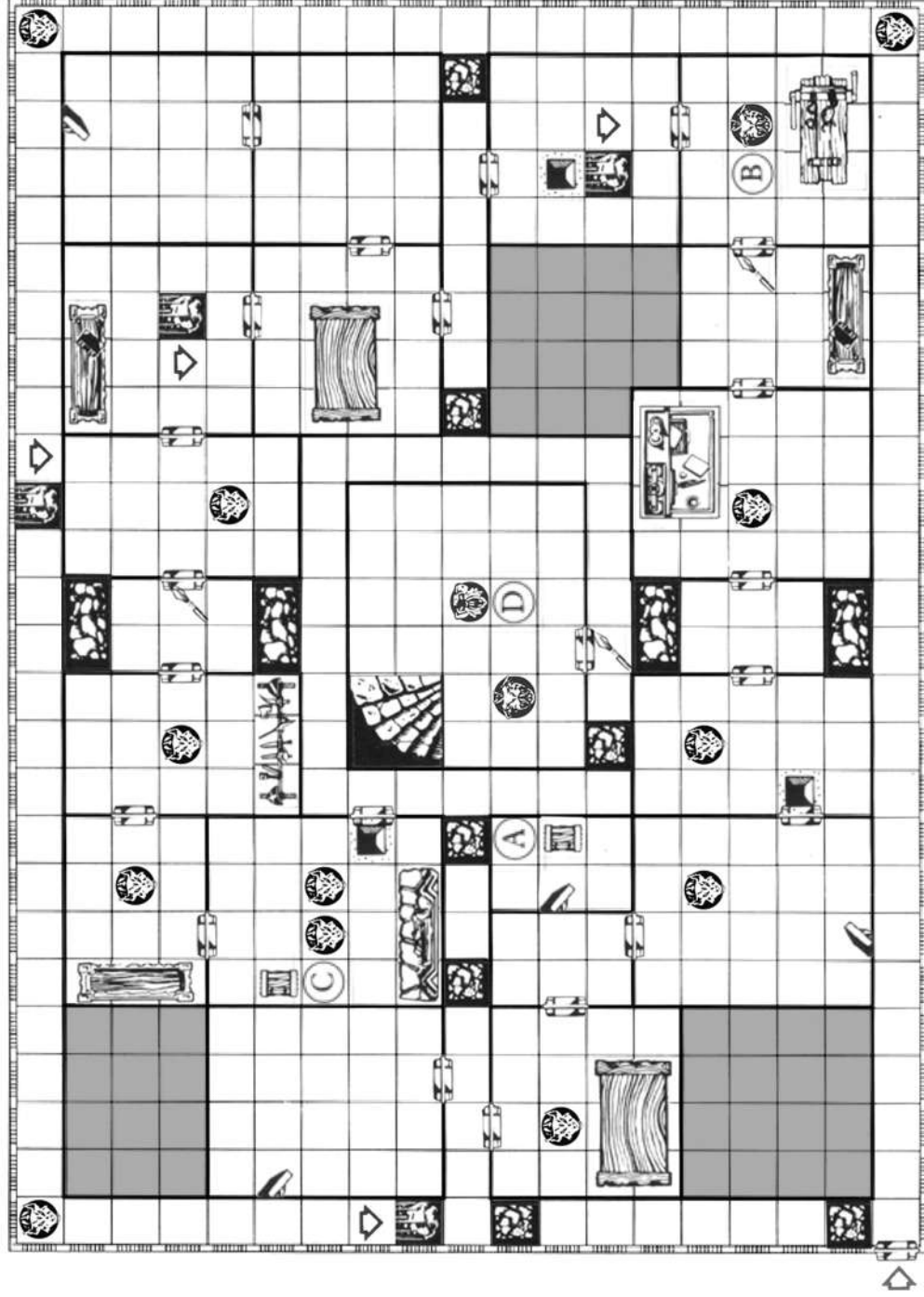
C Lo scrigno contiene una pozione di extra guarigione che farà guadagnare fino a 5 punti corpo precedentemente perduti ma è protetto da una trappola con lancia.

D A guardia dell'ingresso della torre vi sono un Rattogre e uno Skaven Campione.

Rattogre Corpo 

Skaven Campione Corpo 

Mostro Errante: Guerriero Skaven



La Discesa nelle Catacombe

Siete riusciti a trovare le catacombe della città della degli Skaven.

I corridoi sono gelidi e la morte è in agguato. La leggenda narra che qui siano sepolti gli antichi Skaven, guardiani eterni della loro orribile progenie. Procedete con cautela.



NOTE

A Gli scheletri in queste stanze sono Skaven non-morti. Ognuno ha i seguenti valori:

Movimento: 8 caselle

Attacco: 2 dadi

Difesa: 3 dadi

B Gli scheletri magici in questa stanza si attiveranno soltanto se uno dei personaggi perlustra la tomba.

Si comportano come scheletri normali ma possono attaccare in diagonale perché sono armati di lancia. All'interno della tomba si trova Lord Grilok un antico Skaven Non-Morto stregone, che attaccherà gli Eroi immediatamente e che ha i seguenti valori:

Movimento: 8 caselle

Attacco: 4 dadi

Difesa: 4 dadi

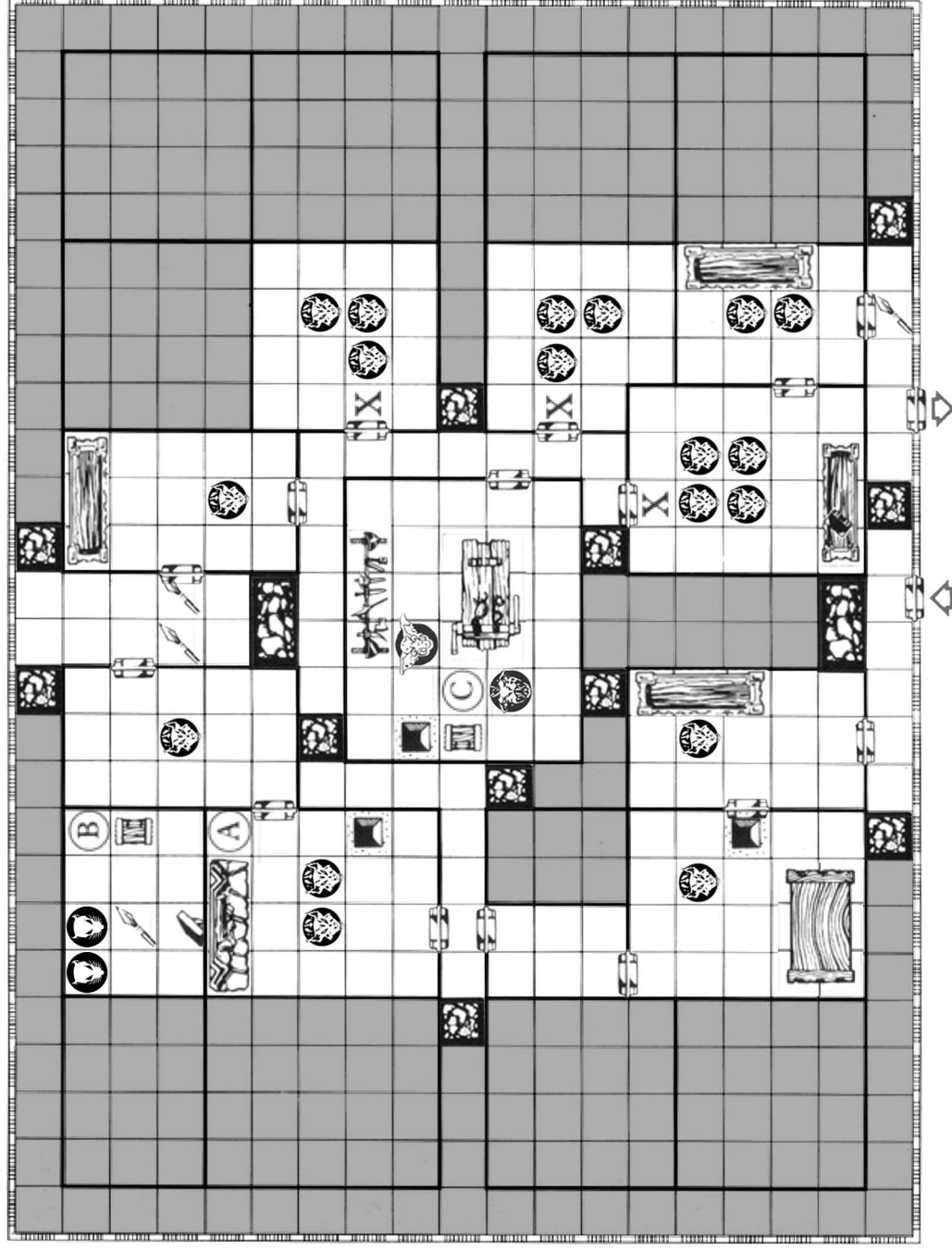
Usate la miniatura del Mago del Caos per rappresentare Grilok. Egli possiede tutti gli incantesimi del Caos.

Se i giocatori perlustrano la tomba troveranno una gemma del valore di 300 monete d'oro e il frammento di Pietra Warp. Questa è un Tesoro Magico; il giocatore che la trova potrà pescare e conservare la relativa carta.

C Gli scrigni contengono 200 monete d'oro ciascuno e una pozione di extraguarigione che farà guadagnare fino a 4 punti corpo precedentemente perduti.

D Gli scheletri nel corridoio sono armati di arco e frecce e attaccheranno i personaggi come scheletri normali ma a distanza.

E Questo Skaven è una guardia delle catacombe. Non appena un giocatore entrerà nel corridoio con le scale esso cercherà di raggiungere la porta alla fine del corridoio per avvertire gli altri skaven.



Il Diversivo

Gli Skaven sanno della vostra presenza nei loro rifugi. Bisogna che agiate in fretta. Nei loro magazzini sotterranei sono conservati degli esplosivi. Trovateli e fateli esplodere. Avrete bisogno di un po' di tempo per attivare gli esplosivi e gli Skaven non resteranno a guardare. Dopo l'esplosione avrete la strada spianata per la cittadella. Fate presto!

NOTE

- A Dietro al camino vi è un passaggio segreto. Se un giocatore cercherà porte segrete troverà il passaggio per la stanza sul retro.
- B Lo scrigno contiene 300 monete d'oro e una pozione di extra guarigione che farà guadagnare fino a 5 punti corpo precedentemente perduti.
- C Nello scrigno vi sono gli esplosivi. I giocatori dovranno mantenere la stanza sgombra da mostri per almeno un turno. Così facendo attiveranno l'esplosivo. Dopo averlo attivato avranno tre turni per poter abbandonare l'area verso l'uscita. Questi mostri nella stanza sono un Rattogre e un Troll. Non appena i giocatori riusciranno a sconfiggerli dovranno mantenere la stanza sgombra per un turno. Aprite tutte le porte contrassegnate da una X.

Rattogre  Corpo

Troll  Corpo

Mostro Errante: Guerriero Skaven

Tesori Magici

<p>Sognirstane</p>  <p>Questa martello magico permette all'Eroe di tirare due dadi da combattimento in attacco. E' possibile anche lanciarlo e se il Mostro attaccato non muore, l'arma ritornerà in mano all'Eroe. Se il Mostro viene invece ucciso, Sognirstane rimarrà nella casella della miniatura eliminata. Per raccogliarlo è necessario muovere sopra tale casella e saltare un turno.</p> <p>ARMA</p>	<p>Sonneklinge</p>  <p>Questa spada magica consente di tirare tre dadi da combattimento in attacco. Al risultato ottenuto va sempre aggiunto un danno da fuoco. Può essere utilizzata solo da Eroi con almeno sei Punti Corpo.</p> <p>ARMA</p>	<p>Frammento di Pietra Warp</p>  <p>Questa pietra Warp è infusa di magia del Caos. Chiunque la possiede può tirare di nuovo un tiro con risultato uno. Ogni volta che utilizza questa pietra il giocatore deve tirare due dadi a sei facce. Se ottiene due sei perde permanentemente un punto mente.</p>
		

Equipaggiamento

<p>Martello da Guerra</p>  <p>Il Martello da Guerra vi consente di tirare tre dadi da combattimento in attacco. Potrete anche lanciarlo, ma in questo caso lo perderete.</p> <p>Costo 250 monete d'oro Non può essere usato dal Mago</p> <p>ARMA</p>	<p>Arco Lungo</p>  <p>L'arco lungo vi consente di tirare due dadi da combattimento in attacco. Non potrete però usarlo contro un avversario che si trova in una casella adiacente alla vostra. Si usa con due mani.</p> <p>Costo 250 monete d'oro Non può essere usata dal Mago</p> <p>ARMA</p>
	

Tesori

Unguento di Luce



Se spalmata su una qualsiasi lancia aumenta l'efficacia consentendo di lanciare un dado da combattimento in più contro tutti i Non-Morti. Non può essere usata dal Mago.

Scartare la carta dopo l'uso.

Veleno!



Trovi una fiaschetta marrone piena di liquido. Non appena l'assaggi la tua gola si contrae e capisci che si tratta di veleno!

Tira un dado da combattimento e se esce un teschio perdi un punto-mente.

Con qualsiasi altro risultato non accade nulla.

Rimetti la carta in fondo al mazzo.

Veleno!



Trovi una fiaschetta marrone piena di liquido. Non appena l'assaggi la tua gola si contrae e capisci che si tratta di veleno!

Tira un dado da combattimento e se esce un teschio perdi un punto-mente.

Con qualsiasi altro risultato non accade nulla.

Rimetti la carta in fondo al mazzo.



Tesoro



Tesoro



Tesoro

Incantesimi del Caos

Evoca Nonmorti



Questo incantesimo evoca un gruppo di Non-Morti che soccorreranno e proteggeranno il Mago del Caos (mettili di fianco al Mago stesso).

1 o 2 = 4 SCHELETRI
3 o 4 = 3 SCHELETRI e 2 ZOMBI
5 o 6 = 2 ZOMBI e 2 MUMMIE

Nube del Caos



Questo incantesimo paralizza tutti gli Eroi presenti in una stanza o in un corridoio. Le vittime possono difendersi tirando tanti dadi da combattimento quanti sono i rispettivi Punti Mente e se non ottengono neanche uno Scudo Bianco non potranno muoversi né attaccare o difendersi. Gli Eroi potranno liberarsi dall'incantesimo nei loro turni successivi ottenendo un 6 con il lancio di un dado normale.

Palla di Fuoco



Questo incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi Eroe e gli infliggerà un danno di 2 Punti Corpo. Egli può provare a difendersi dall'incantesimo tirando 2 dadi da combattimento. Per ogni Scudo Bianco uscito si riduce il danno di 1 Punto Corpo.



Incantesimo del Caos.



Incantesimo del Caos.



Incantesimo del Caos.

Incantesimi del Caos

Tempesta



Questo incantesimo crea un piccolo turbine d'aria che avvolge un Eroe. La vittima perderà il successivo turno di gioco.

Fulmine



Questo incantesimo può essere lanciato in direzione verticale, orizzontale o diagonale. Il Tuono viaggerà seguendo una linea immaginaria fino ad incontrare un muro o una porta chiusa. Tutti i Mostri e gli Eroi che incontrerà nel tragitto perderanno 2 Punti Corpo.

Rigenerazione del Caos



Questo incantesimo può essere lanciato solo su di un Mostro visibile o sul Mago del Caos. L'incantesimo farà recuperare fino a 6 Punti Corpo perduti precedentemente.



Incantesimo del Caos.



Incantesimo del Caos.



Incantesimo del Caos.

Incantesimi Skaven

<p>Evoca Ratti Giganti</p>  <p>Lanciate un dado rosso di movimento. Lo Stregone richiama a sé un numero di Ratti Giganti uguale a quello ottenuto con il lancio del dado. Posizionateli il più vicino possibile allo Stregone. Essi possono muoversi e attaccare immediatamente.</p> <p>Scartare la carta dopo l'uso.</p>	<p>Evoca Skaven</p>  <p>Lo Stregone può prendere due miniature Skaven qualsiasi, dentro o fuori dal tabellone di gioco, e posizionarle in qualunque casella, purché siano sulla sua linea di vista. Gli Skaven possono muoversi subito o attaccare a meno che non l'abbiano già fatto in questo turno.</p> <p>Scartare la carta dopo l'uso.</p>	<p>Globo Velenoso</p>  <p>Lo Stregone può lanciare questo incantesimo in qualunque stanza o passaggio in cui si trovi. Il globo si frantuma, rilasciando una nube di gas velenoso. Ogni Eroe che si trovi nella stessa stanza o passaggio deve tirare 2DC e perderà 1PC per ogni Teschio che uscirà. Non ha effetto sugli Skaven.</p> <p>Scartare la carta dopo l'uso.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

 <p>Incantesimi Skaven</p>	 <p>Incantesimi Skaven</p>	 <p>Incantesimi Skaven</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Incantesimi Skaven

<p>Pestilenza</p>  <p>Il Veggente Grigio può sacrificare uno Skaven per infettare i nemici. Il Mostro esploderà contagiando tutte le miniature adiacenti con la Peste. Gli Eroi infetti lanceranno la metà dei dadi per attaccare, per difendersi e per muoversi. Per curare la Peste è sufficiente bere una pozione rigeneratrice.</p> <p>Scartare la carta dopo l'uso.</p>	<p>Affilare le Lame</p>  <p>Questo incantesimo consente a tutti gli Skaven che si trovino nella stessa stanza o passaggio dello Stregone di tirare 1 DC supplementare in attacco solamente per quel turno.</p> <p>Scartare la carta dopo l'uso.</p>	<p>Scudo di Protezione</p>  <p>Questo incantesimo consente allo Stregone e a tutti gli Skaven presenti nella stessa stanza o passaggio di tirare 1DC supplementare in difesa fino all'inizio del prossimo turno dello Stregone.</p> <p>Scartare la carta dopo l'uso.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

 <p>Incantesimi Skaven</p>	 <p>Incantesimi Skaven</p>	 <p>Incantesimi Skaven</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Incantesimi Skaven

Peste



Questo incantesimo provoca una ripugnante nube verde che riempie la stanza. Tutti gli Eroi presenti devono tirare un numero di dadi da combattimento pari ai loro Punti Corpo. Devono ottenere almeno due Teschi o vengono colpiti dalla peste Skaven, perdendo un punto corpo per ogni teschio mancato.

Scartare la carta dopo l'uso.

Difesa del Ratto



Questo Incantesimo permette di aumentare le difese di un qualunque Skaven. Il Mostro potrà lanciare 2 dadi da combattimento in più in difesa per il resto dell'Impresa.

Scartare la carta dopo l'uso.



Incantesimi Skaven



Incantesimi Skaven

Mostri Skaven



Mostri Skaven



Mostri Skaven



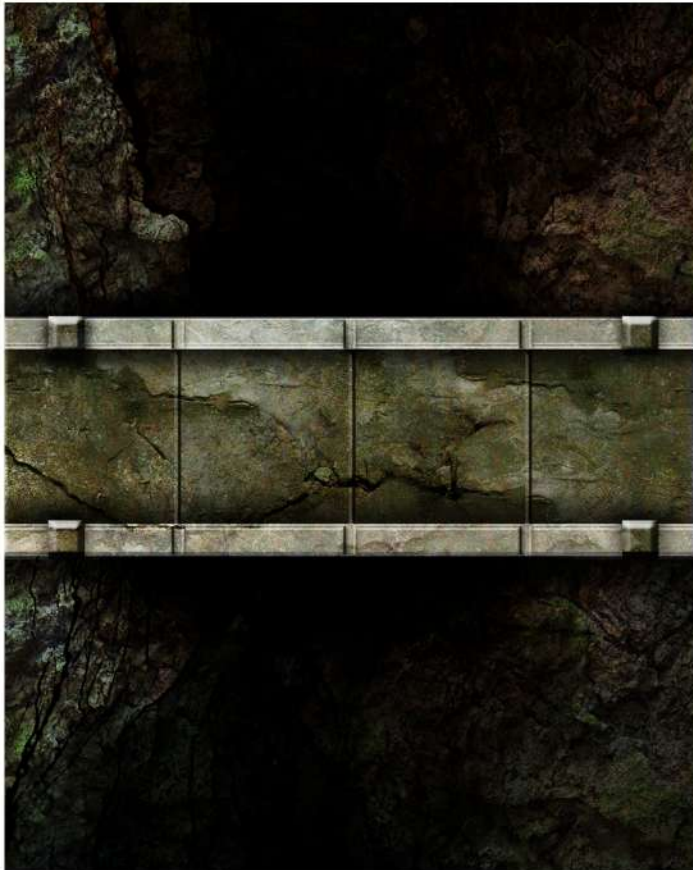
BURRONE DURRAG-DOL



POZZO NERO



PONTE SULL'ABISSO



STANZE PICCOLE

