

HEROQUEST

Reloaded Edition

Set di regole basate sull'uso del tabellone componibile

Hero Quest nasce come board-game di tipo "cooperativo"; nel regolamento originale non è prevista competizione tra i personaggi e tutti si battono contro Morcar che governa tutti i mostri. In Hero Quest Reloaded Edition invece, i mostri sono autonomi e il loro comportamento è definito da regole in parte legate a quanto accade durante l'avventura.

Ogni personaggio, oltre a scoprire tesori e aumentare la propria dotazione di armi ed equipaggiamento, incrementa progressivamente il suo valore epico rappresentato dai "Punti Master" i quali decretano il vincitore alla fine della sessione di gioco.

(Versione: 3.31 – 10.03.2018)

Preparazione iniziale

L'impostazione iniziale di ogni partita dipende dal numero di personaggi che iniziano la prima avventura secondo lo schema riportato nella seguente tabella in cui sono riportati i valori crescenti di numero di tessere-stanze da utilizzare per l'avventura, valore complessivo delle carte mostro utilizzabili per l'avventura e i mostri erranti:

Personaggi alla prima avventura	Numero di stanze	Valore complessivo delle carte mostro valido per l'avventura	Mostro errante
Solitario	6	10 <i>(si scartano 3 carte di valore 6)</i>	
2 personaggi	10	18	
3 personaggi	13	32	
4 personaggi	18	46	
5 personaggi	24	58	
6 personaggi	Tutte	74	
7 personaggi	Tutte	88 <i>(2 carte per stanza)</i>	
8 personaggi	Tutte	Tutte le carte <i>(2 carte per stanza)</i>	
(...)	Tutte	Tutte le carte <i>(2 carte per stanza – scartare 8 stanze vuote e 8 carte di valore 2)</i>	
(...)	Tutte	Tutte le carte <i>(3 carte x stanza)</i>	 

- All'inizio del gioco si scelgono le stanze a piacimento secondo la quantità indicata in tabella (esclusa la stanza iniziale con le scale): le stanze vanno poi disposte allineate e mantenute in ordine durante tutta la durata dell'avventura in quanto il loro posizionamento sarà determinato dal numero presente sulla carta pescata ad ogni apertura di una nuova porta. Si arreda ogni stanza a piacere; si possono utilizzare gli elementi di arredo desiderati ma vanno utilizzati obbligatoriamente la rastrelliera degli attrezzi, il bancone del mago, la tomba e la scrivania dell'alchimista.
- Solo per la prima avventura in solitario si scartano le carte mostro indicate in tabella.
- Si posiziona una stanza a piacimento con le scale come punto di partenza.

In tabella, la riga di partenza per la partita è quella corrispondente al numero di personaggi che iniziano la partita. Ad ogni avventura successiva si passa alla riga

che segue con i valori incrementati. È consentito ad un giocatore controllare più di un personaggio.

A esempio: se i giocatori sono 2 con 2 personaggi ciascuno si inizierà dalla quarta riga scegliendo 18 stanze tra tutte quelle disponibili.

Durante la partita, si pescheranno le carte mostri dal mazzo completo fino a quando si raggiungerà il totale di 46 punti (occorre tenere conto del punteggio progressivo). Nel caso in cui il valore complessivo delle carte mostro estratte venga raggiunto o superato prima dell'estrazione dell'ultima stanza, per le stanze successive si riterranno valide solo carte di valore 2 o stanze vuote.

Nel caso in cui, con l'ultima stanza, non si raggiunga il valore complessivo delle carte mostro valido si estrarranno per la stessa stanza un numero sufficiente di nuove carte per ottenerlo (NB: dalla settima riga in poi le carte da pescare ad ogni stanza aperta diventano 2 e poi 3; vedi anche indicazioni aggiuntive per la nona avventura).

Struttura del turno di gioco

I turni vengono determinati dall'apposito tabellino usando una pedina come descritto nel capitolo finale del regolamento. Non essendoci alcun mostro all'inizio di un'avventura, iniziano per primi i maghi. Alla fine di ogni tornata si riporta il segnalino all'inizio e si ripete la sequenza.

La struttura del turno è quella delle regole base di Hero Quest. Tuttavia vi è una sostanziale integrazione dovuta al fatto che anche i mostri giocano il loro turno nell'ordine indicato nel tabellino dei turni. Al proprio turno i mostri dello stesso tipo (secondo un ordine a piacimento) compiono quanto indicato nel tabellino.

Durante il turno, ad ogni apertura di porta si pesca una carta mostro (in alcuni casi due - vedi tabella). La carta mostro riporta un numero di stanza (nel caso si peschino due carte vale il numero indicato nella prima): si conta a partire dall'inizio della fila delle stanze predisposta ad inizio avventura un numero equivalente di stanze e si preleva dalla fila quella corrispondente al numero presente sulla carta, si piazza la stanza arredata facendo combaciare le porte secondo la scelta del giocatore; nel caso il numero della carta sia superiore al numero di stanze disponibili si continua a contare ricominciando dalla prima stanza anche più volte fino a raggiungere il numero esatto.

Una volta piazzata, **si popola la stanza con i mostri** disposti secondo quanto raffigurato nella carta in riferimento alla posizione della porta di ingresso (i mostri posizionati in una casella non praticabile o non esistente vengono posizionati nella casella più prossima a quella indicata). **Dopo il piazzamento** della stanza si ricomponne la fila delle stanze da piazzare eliminando il posto vuoto e mantenendo l'ordine iniziale.

Comportamento dei mostri

I mostri agiscono secondo quanto indicato nel tabellino dei turni. Vi sono inoltre alcune regole generali valide per tutti i mostri:

- Quando il mostro è adiacente ad una miniatura attacca sempre all'inizio del turno e poi continua con le altre azioni
- Quando non deve compiere altre azioni, se il mostro dopo aver attaccato può muovere, si sposta indietro di una casella rispetto all'avversario

La priorità della scelta dell'obiettivo da attaccare è la seguente:

1. La miniatura che ha aperto la porta della stanza
2. La miniatura più vicina

Se la miniatura non è raggiungibile nello stesso turno il mostro effettua solo lo spostamento.

Nel caso un mostro non abbia l'obiettivo di attaccare ma una miniatura gli impedisce il passaggio esso attaccherà la miniatura.

Combattimenti

In Hero Quest RE, i combattimenti seguono le stesse regole della versione originale, salvo per quanto riguarda gli attacchi multipli.

Attacchi multipli

Scheletri, zombie, goblin e orchi, in alcune occasioni, possono agire in gruppo in fase di attacco.

Il gruppo è tale quando ad un turno:

- a. Scheletri e zombie, sono posizionati adiacenti uno all'altro (sia lateralmente sia diagonalmente), da soli o in formazione mista.
- b. Goblin e orchi sono posizionati adiacenti uno all'altro (sia lateralmente sia diagonalmente), da soli o in formazione mista.

Non sono da ritenersi gruppi ad esempio scheletri assieme a goblin, orchi o altre miniature ecc.

Allo stesso modo, una miniatura può attaccare mostri riuniti in gruppo, secondo le modalità riportate di seguito.

I mostri in gruppo attaccano sempre in modalità multipla. Le altre miniature possono invece decidere se attaccare il singolo mostro o l'intero gruppo. Non è possibile attaccare parte del gruppo.

Attacco di una miniatura ad un gruppo di mostri

Per attaccare simultaneamente un gruppo di mostri si tira un numero di dati in attacco uguale al numero consentito moltiplicato per il numero di mostri da

attaccare, più un dado ogni 3 punti mente posseduti (es. un elfo, per attaccare un gruppo di tre mostri tirerà $6+1 = 7$ dadi da combattimento).

Il gruppo di mostri risponde con un numero di dadi in difesa corrispondente al totale dei dati di ciascun componente del gruppo più un dado ogni 3 punti mente complessivamente posseduti (ad es. un gruppo formato da 2 orchi e un goblin si difenderà con $5+1=6$ dadi da combattimento).

Se i teschi ottenuti meno gli scudi non sono sufficienti a distruggere tutti i mostri, si distruggeranno progressivamente i mostri a partire dai più vicini alla miniatura attaccante.

Attacco di un gruppo di mostri ad una miniatura

Le miniature disposte in modo tale da definirsi raggruppate, attaccheranno sempre simultaneamente. Nell'attaccare, il gruppo utilizzerà un numero di dadi corrispondente alla somma dei dadi in attacco di ciascun componente del gruppo più un dado ogni 3 punti mente complessivamente posseduti (ad es. un gruppo formato da due orchi e un goblin attaccherà con $8+1=9$ dadi da combattimento).

Nella difesa, la miniatura userà il corrispondente dei propri dadi in difesa moltiplicato per il numero di componenti del gruppo di mostri che attacca più un dado ogni 3 punti mente posseduti (ad es. un elfo per difendersi da un gruppo di tre mostri userà $6+1 = 7$ dadi da combattimento).

Nel calcolo dei dadi in attacco si considerano il numero di dadi in attacco e difesa delle miniature comprensivi dei potenziamenti determinati dall'equipaggiamento.

Trappole

Quando un personaggio con il lancio di dadi per il movimento ottiene i punteggi 4, 6, 8, 10 formati da **due valori uguali dei due dadi** una trappola si attiva nella casella in cui si trova secondo il seguente schema:

- $2+2 =$ Pozzo trabocchetto (perdita di 1 punto corpo)
- $3+3 =$ Masso cadente (perdita di 1 punto corpo per ogni teschio ottenuto con 3 dadi)
- $4+4$ e $5+5 =$ Trappola con lancia (perdita di 1 punto corpo se si ottiene 1 teschio con 1 dado)

Porte segrete

È possibile ricercare porte segrete posizionandosi adiacenti ad una parete e tirando 2D6.

Se si **totalizza 10, 11 o 12** si pone una porta segreta nel punto in cui è posizionata la miniatura che può così accedere ad una nuova stanza con la modalità standard.

Quando si **posiziona la stanza a cui si accede attraverso la porta segreta**, se il gruppo di mostri è superiore a 1 viene ridotto di una unità eliminando la miniatura di valore inferiore.

La porta rimane comunque invisibile; il passaggio attraverso la porta segreta senza altre condizioni è possibile solamente ai personaggi presenti nella stessa stanza al momento del ritrovamento. I personaggi che non hanno assistito al ritrovamento avranno comunque traccia del passaggio dei personaggi ma per riaprire il varco dovranno ottenere almeno un punteggio di 10 meno i propri punti mente tirando 2D6. I personaggi a conoscenza del passaggio possono riattraversarlo in qualsiasi momento rivelando ai presenti la sua posizione. Quando tutti i personaggi sono a conoscenza del passaggio si può sostituire la porta segreta con una normale porta aperta.

Gruppo nascosto di non morti

Come indicato nel tabellino dei turni, gli scheletri o zombie solitari o in coppia si possono nascondere passando per una porta chiusa formando un gruppo nascosto.

Per formare il gruppo si sceglie una stanza qualsiasi di dimensioni pari ad almeno 3x4 caselle (se disponibile, altrimenti più piccola) e vi si posizionano sopra le miniature fino ad un massimo che consenta di **lasciare almeno 6 caselle libere**. Quando quella stanza viene pescata entra nel gioco normalmente e in più vi saranno i mostri che vi si nascondevano. Ogni mostro che si nasconde va aggiunto all'ultimo gruppo creato (se è stato creato). Quando la stanza è completa (6 caselle ancora libere) occorre utilizzarne un'altra per i gruppi successivi.

Goblin nascosti dietro le porte chiuse

I goblin possono nascondersi dietro una porta chiusa. Essi non possono essere attaccati senza entrare nella stanza. Al turno dei goblin ognuno di quelli nascosti tira 3d6 e se il numero è sufficiente per raggiungere un personaggio il goblin esce di scatto e lo attacca entrando normalmente in gioco.

Mostri che divengono erranti

I mostri divenuti erranti vanno allineati in ordine cronologico e vengono messi in gioco in coppia con quelli pescati (finché ve ne sono). Essi attaccano nello stesso turno del mostro errante.

Tesori

I tesori presenti all'interno o sopra gli arredi possono essere ricercati dichiarandolo al proprio turno. Per ogni arredo può essere eseguita una sola ricerca (è opportuno annotare gli arredi già perlustrati). Il risultato della ricerca si ottiene tirando due dadi D6 a cui corrispondono le descrizioni della tabella dei tesori.

Le trappole possono essere evitate se si ottiene almeno uno scudo bianco tirando un dado da combattimento per ogni punto mente.

Ricompense per i mostri eliminati

I personaggi conserveranno le carcasse dei mostri eliminati in quanto possono fruttare le seguenti ricompense:

Non-morti	 Scheletro	10 monete
	 Zombie	20 monete
	 Mummia	50 monete
Orchi	 Goblin	10 monete
	 Orco	30 monete
	 Fimir	40 monete
Guerrieri	 Guerriero del caos	50 monete
	 Mago del caos	60 monete
	 Gargoyle	100 monete

Per ottenere le ricompense è necessario recarsi nell'antro dell'alchimista. L'alchimista utilizza carcasse di mostri per i suoi misteriosi esperimenti e per questo è solitamente disposto a pagare per averle.

L'alchimista offre sempre la metà del valore di ogni mostro: per spuntare il valore pieno, per ogni carcassa, il personaggio può lanciare un dado da combattimento per ogni punto mente e se ottiene almeno uno scudo bianco potrà vendere a prezzo pieno.

Una volta scambiate le miniature dei mostri vanno rimesse nella scatola a disposizione del gioco.

Acquisto e utilizzo dell'equipaggiamento

L'equipaggiamento è diviso in armi e corazza.

Le armi consentono di utilizzare precisamente il **numero di dadi** indicato (non in aggiunta al numero già possibile) ma consentono utilizzi diversi come ad esempio l'attacco in diagonale, lancio ecc.

Si possono **usare contemporaneamente** tutte le armi e gli elementi di corazza in proprio possesso in quanto un combattimento va' inteso come un evento complesso composto da più azioni in cui la miniatura usa le diverse armi che possiede.

Le **armi lanciate** rimangono nella casella occupata dal bersaglio nel caso questo venga distrutto (mettete un segnalino sulla casella ad indicare la posizione dell'arma). Se il bersaglio rimane in vita prende possesso dell'arma che non potrà più essere recuperata.

Non è consentito l'utilizzo di **armi o equipaggiamenti dello stesso tipo** (es due o più bastoni oppure due o più elmi). Quindi nano, elfo e barbaro potranno arrivare ad avere un massimo di 18 dadi in attacco e 9 in difesa, mentre il mago solamente 2 in attacco e due incrementali in difesa, oltre a poter utilizzare la borsa degli attrezzi.

È comunque consentito possedere armi ed elementi di equipaggiamento uguali in quantità maggiore di 1 ma non sarà possibile utilizzarli simultaneamente.

Passare su una casella occupata da un'altra miniatura con l'inganno

Per passare oltre ad una miniatura, quando il giocatore che la controlla non lo consenta e non sia possibile aggirarla, è possibile utilizzare l'inganno. La miniatura che vuole passare oltre ingannerà la miniatura che impedisce il passaggio e potrà proseguire se, tirando un dado da combattimento per ogni punto mente, otterrà un numero maggiore di teschi dell'avversario. In caso di parità il passaggio sarà impedito e il giocatore dovrà lasciare la miniatura nella casella adiacente a quella che voleva ingannare.

Perdita di tutti i punti corpo

Un personaggio che perde l'ultimo punto corpo rimane tramortito, pone fine all'avventura corrente e perde tutto il suo equipaggiamento. L'avventura successiva viene rigenerato ma perde i corrispondenti "Punti Master" come indicato nel capitolo finale del regolamento.

Conclusione di un'avventura

Un'avventura si conclude quando tutte le miniature rimaste in vita sono uscite dal dungeon.

L'uscita può avvenire o ritornando alle scale di ingresso, oppure uscendo da una porta dell'ultima stanza (nel caso l'ultima stanza abbia una sola porta aggiungerne una extra).

Bonus

All'uscita del dungeon ogni miniatura riceverà un bonus di 100 monete d'oro. Se il personaggio esce dalle scale situate al punto di partenza non avrà diritto al bonus.

“Punti Master” e vittoria finale

Una sessione di gioco può durare un numero di avventure consecutive a piacere. Una sessione di media durata può essere composta di tre avventure ma nulla vieta di giocare sessioni più corte o più lunghe, anche in momenti diversi. Un elemento fondamentale (anche se non necessariamente obbligatorio) è definire il numero di avventure dopo il quale si potrà decretare un vincitore.

Il comportamento e le vicende a cui è soggetto ogni personaggio durante le avventure accrescono o diminuiscono la sua esperienza, valore da cui dipende la vittoria alla fine della sessione di gioco. L'esperienza del personaggio è conteggiata con i **“Punti Master”** di cui si tiene il conteggio mediante il “Tabellino dei Punti Master”; la tabella che segue riporta gli eventi che determinano l'incremento o la diminuzione dei “Punti Master”.

Eventi positivi	Punti Master
Eliminazione di un mostro	+1
Attacco di un mostro con attacco superiore ai propri punti corpo	+1
Attacco di un guerriero del caos o di un mago del caos	+1
Attacco di un gargoyle	+2
Impedire ad un mostro il passaggio da una porta o corridoio	+2
Ritrovamento di un tesoro (oro, pozioni, equipaggiamento ecc.)	+2
Rimozione di una trappola	+2
Apertura della porta di una nuova stanza	+3
Uccisione di un mostro errante	+3
Donazione di una pozione rigenerante ad un altro personaggio	+3
Ritrovamento di una porta segreta	+3
Donazione di un elemento di equipaggiamento ad un altro personaggio	+5
Soddisfacimento di una richiesta di un altro personaggio	+7

Eventi negativi	Punti Master
Perdita di tutti i punti corpo	-12
Ritirata con uscita dalle scale di ingresso	-6

Variabili	Punti Master
Punti corpo rimanenti all'uscita	+2 per p.c.
Turni di attesa tra la propria uscita e l'uscita dell'ultimo personaggio	+1 per turno

Tabellino dei turni e dei "Punti Master"

Il tabellino dei turni consente di tenere traccia sia del personaggio o del mostro che è di turno, sia dei "Punti Master" guadagnati da ciascun personaggio. Occorrono una pedina per ogni personaggio in gioco e una per tenere traccia dei turni.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
49	 M:10 A:2 D:1 PM:1 Se è solo si dirige verso altri Goblin o verso una porta chiusa e si nasconde. Se in gruppo con altri attacca l'avversario più vicino.	 M:6 A:4 D:4 PM:4 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:8 A:3 D:2 PM:2 Se gli avversari sono più degli orchi si dirige verso una porta chiusa e diviene mostro erante, altrimenti attacca l'avversario più vicino.	 Mago: M:8 A:3 D:4 PM:4 Si dirige verso il balcone o le scale.	 M:6 A:3 D:3 PM:3 Si dirige verso l'armiera o le scale. Una volta arrivato acquiesce un'arma.											
48	Se è in gruppo, muove di una casella per distanziarsi. Se è in gruppo si muove col gruppo. Non ostacola il passaggio delle miniature.	NB: Ogni colpo andato a segno fa perdere all'avversario 1 punto corpo e 1 punto mente se questi ne possiede almeno 2.	Se è in gruppo si muove col gruppo.	Una volta arrivato pesca 4 incantesimi; quelli positivi li lancia a se stesso, mentre quelli negativi nell'ordine a: mago, nano, elfo, guerriero (uno per turno).	Quando è armato dopo un attacco, muove di una casella per distanziarsi, altrimenti muove verso l'armiera o le scale.											
47	 M:10 A:2 D:1 PM:1 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:6 A:4 D:4 PM:4 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:8 A:3 D:2 PM:2 Se gli avversari sono più degli orchi si dirige verso una porta chiusa e diviene mostro erante, altrimenti attacca l'avversario più vicino.	 Mago: M:8 A:3 D:4 PM:4 Si dirige verso il balcone o le scale.	 M:6 A:3 D:3 PM:3 Si dirige verso l'armiera o le scale. Una volta arrivato acquiesce un'arma.											
46	 M:10 A:2 D:1 PM:1 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:6 A:4 D:4 PM:4 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:8 A:3 D:2 PM:2 Se gli avversari sono più degli orchi si dirige verso una porta chiusa e diviene mostro erante, altrimenti attacca l'avversario più vicino.	 Mago: M:8 A:3 D:4 PM:4 Si dirige verso il balcone o le scale.	 M:6 A:3 D:3 PM:3 Si dirige verso l'armiera o le scale. Una volta arrivato acquiesce un'arma.											
45	 M:10 A:2 D:1 PM:1 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:6 A:4 D:4 PM:4 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:8 A:3 D:2 PM:2 Se gli avversari sono più degli orchi si dirige verso una porta chiusa e diviene mostro erante, altrimenti attacca l'avversario più vicino.	 Mago: M:8 A:3 D:4 PM:4 Si dirige verso il balcone o le scale.	 M:6 A:3 D:3 PM:3 Si dirige verso l'armiera o le scale. Una volta arrivato acquiesce un'arma.											
44	Nano Attacco titolo 2 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 3 Corpo 7	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4											
43	 M:10 A:2 D:1 PM:1 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:6 A:4 D:4 PM:4 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:8 A:3 D:2 PM:2 Se gli avversari sono più degli orchi si dirige verso una porta chiusa e diviene mostro erante, altrimenti attacca l'avversario più vicino.	 Mago: M:8 A:3 D:4 PM:4 Si dirige verso il balcone o le scale.	 M:6 A:3 D:3 PM:3 Si dirige verso l'armiera o le scale. Una volta arrivato acquiesce un'arma.											
42	Elfo Attacco titolo 2 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 4 Corpo 6	Barbaro Attacco titolo 3 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 2 Corpo 6	Barbaro Attacco titolo 3 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 2 Corpo 6	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4										
41	 M:10 A:2 D:1 PM:1 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:6 A:4 D:4 PM:4 Attacca sempre l'avversario più vicino.	 M:8 A:3 D:2 PM:2 Se gli avversari sono più degli orchi si dirige verso una porta chiusa e diviene mostro erante, altrimenti attacca l'avversario più vicino.	 Mago: M:8 A:3 D:4 PM:4 Si dirige verso il balcone o le scale.	 M:6 A:3 D:3 PM:3 Si dirige verso l'armiera o le scale. Una volta arrivato acquiesce un'arma.											
40	Elfo Attacco titolo 2 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 4 Corpo 6	Barbaro Attacco titolo 3 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 2 Corpo 6	Barbaro Attacco titolo 3 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 2 Corpo 6	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4	Mago Attacco titolo 1 habi de combattimento Ofensa titolo 2 habi de combattimento Movimiento titolo 2 habi normali Mente 6 Corpo 4										
	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	

Il verso di avanzamento è in senso orario a partire dall'angolo in alto a sinistra del tabellino.

La pedina del turno verrà posizionata sopra la scheda del corrispondente mostro o personaggio e mossa ad ogni passaggio di turno. I primi a muovere saranno i Goblin, per ultimi i personaggi. Dopo il nano il turno passa di nuovo ai mostri.

I "Punti Master" vengono conteggiati sempre a partire dalla casella in alto a sinistra con delle pedine che verranno spostate lungo il percorso esterno del tabellino. Nel caso di superino i 50 punti, il concorrente si annoterà il fatto che il personaggio è al secondo giro di conteggio e del punteggio che andrà da 51 a 100.

Nel tabellino, ogni scheda relativa ad un mostro, oltre alle istruzioni sul comportamento, riporta in rosso i valori numerici: M = caselle movimento; A = numero dadi in attacco; D = numero dadi in difesa; PM = punti mente. (Ricordiamo che i mostri hanno tutti 1 solo punto corpo).



2	Trappola (perdi 1 punto corpo)			Trappola (perdi 1 punto corpo)		Sei vittima dell'incantesimo del SONNO		Trappola (perdi 1 punto corpo)	Trappola (perdi 1 punto corpo)	Bevi un veleno credendolo un infuso benefico (perdi 1 punto corpo)	
3											
4											
5								Pesca una carta tesori	Sei vittima dell'incantesimo del SONNO		
6											
7											
8											
9	Pesca carta tesori diversa da mostro o trappola	Pesca carta tesori diversa da mostro o trappola	Pesca carta tesori diversa da mostro o trappola	Tira dado D20 e moltiplica il pun- teggio x 10. Segna il corrispondente in monete d'oro	Carta equipaggiamento SCUDO o ELMO	Pesca carta tesori pozione o infuso		Carta equipaggiamento BORSA DEGLI ATTREZZI	Pesca carta tesori diversa da mostro o trappola	Pesca carta tesori diversa da mostro o trappola	
10											
11	Pesca carta equipaggia- mento	Pesca carta da un mazzo composto da tesori, equipaggiamento e tesori magici	Pesca carta tesori pozione o infuso	Pesca una carta tra i tesori magici	Carta equipaggiamento BALESTRA	Pesca una carta tra i tesori magici		Carta equipaggiamento SPADINO	Carta equipaggiamento MANTELLO PROTETTIVO	Pesca carta tesori pozione o infuso	
12											

Tabella dei tesori