

HEROQUEST

Compendio *Viaggi nel Vecchio Mondo*



v2.0

HEROQUEST

Compendio

Viaggi nel Vecchio Mondo

*In questo libro sono raccolte tutte le vicende dei
nostri Eroi...*

*Dal primo incontro con il Signore degli Stregone, alla
liberazione dell'Imperatore nella Rocca di Kellar, fino allo
scontro con l'Orda degli Ogre e i Maghi di Morcar...*

e molto altro ancora....

by Cleps

INDICE

Introduzione.....	4
Cap.1 - Qui tutto ebbe inizio!.....	5
LA PROVA.....	5
LA LIBERAZIONE DI SIR MANFRED.....	5
IL COVO DEL CAPO DEGLI ORCHI.....	6
L'ORO DEL PRINCIPE MAGNUS.....	6
IL LABIRINTO DI MELAR.....	7
L'EREDITA' DEL CAPO DEGLI ORCHI.....	7
L'ARTEFICE DEL FUOCO.....	8
UNA CORSA CONTRO IL TEMPO.....	8
IL MANIERO DEL MISTERO.....	9
IL BASTIONE DEL CAOS.....	9
BARAK TOR - TOMBA DEL SIGNORE DEGLI STREGONI.....	10
ALLA RICERCA DELLA LAMA DEGLI SPIRITI.....	10
RITORNO A BARAK TOR.....	10
Cap.2 - La Rocca di Kellar.....	11
Cap.3 - Il Ritorno del Signore degli Stregoni.....	13
Cap.4 - L'Orda degli Ogre.....	15
Cap.5 - I Maghi di Morcar.....	17
Cap.6 - La Compagnia della Morte.....	19
Cap.7 - L'Orrore Ghiacciato.....	20
Cap.8 - La Maga nello Specchio.....	23
Conclusione.....	27

Introduzione

In questo volume sono raccolti tutti i luoghi dove si svolgono le avventure dei nostri Eroi.

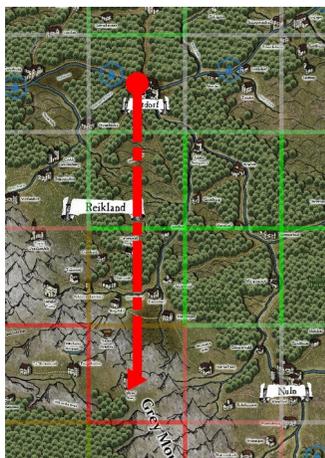
Le illustrazioni, come da regolamento “Viaggi nel Vecchio Mondo” si riferiscono al viaggio di ritorno per riscuotere l’eventuale ricompensa e prendere un nuovo incarico.

Infatti si presume che i viaggi di andata verso il luogo della missione siano ben organizzati e a volte anche scortati dalle Guardie Imperiali quindi senza imprevisti o eventi.

Il percorso calcolato quindi è quello, ipoteticamente, più breve per raggiungere una Grande Città.

Tutte le Grandi Città sono sempre costantemente aggiornate sulle vostre gesta da informatori in incognito e quindi è possibile riscuotere una ricompensa o prendere un nuovo incarico in una qualsiasi delle sette grandi città.

Gli Eroi iniziano la loro avventura nel mondo di Heroquest dalla Capitale sede del Palazzo dell’Imperatore e il loro primo viaggio è verso Blood Keep alla ricerca di Verag il Gargoyle Pazzo. *(saranno illustrati anche i viaggi di andata per rendersi conto degli spostamenti ma ricordo che non devono essere considerati ne calcolati come eventi)*



Simboli viaggio:

● = inizio

▲ = fine

◆ = evento

— = percorso

1 = numero casella

Note dell’Autore:

Ricordo che non è possibile evincere dai libri i luoghi precisi per ogni missione e quindi alcuni di essi sono puramente inventati.

Cap.1 - Qui tutto ebbe inizio!

LA PROVA

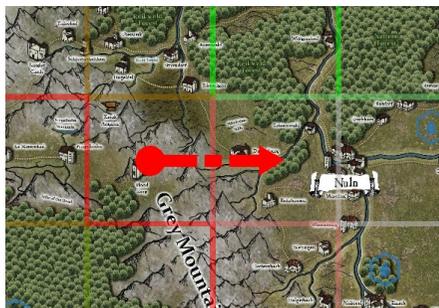
Luogo dell'Impresa: **Blood Keep**

Compito: **Uccidere Verag**

Ricompensa: **Nessuna**

Tempo di Viaggio: **1 giorno (1)**

Eventi di Viaggio: **Nessuno**



LA LIBERAZIONE DI SIR MANFRED

Luogo dell'Impresa: **Castello di Drakenhof**

Compito: **Liberare Sir Manfred e riportarlo vivo all'Imperatore**

Ricompensa: **200 monete d'oro**

Tempo di Viaggio: **8 giorni (2+1+1+1+1+1+1)**

Eventi di Viaggio: **1 (attivato nella cassella 6)**

Simboli incontrati:

* **“Fiume”** sulle caselle 5, 6

* **“Imboscata”** sulla casella 1



IL COVO DEL CAPO DEGLI ORCHI

Luogo dell'Impresa: **Kolaz Ungor vicino alle Black Water**

Compito: **Uccidere Ulag il Capo degli Orchi**

Ricompensa: **100 monete d'oro**

Tempo di Viaggio: **8 giorni** (1+1+1+1+1+1+1+1)

Eventi di Viaggio: **1** (attivato nella cassella 7)

Simboli incontrati: **"Fiume"** sulle caselle 6, 7



L'ORO DEL PRINCIPE MAGNUS

Luogo dell'Impresa: **Grung Tepskař**

Compito: **Ritrovare i tre scrigni destinati all'Imperatore**

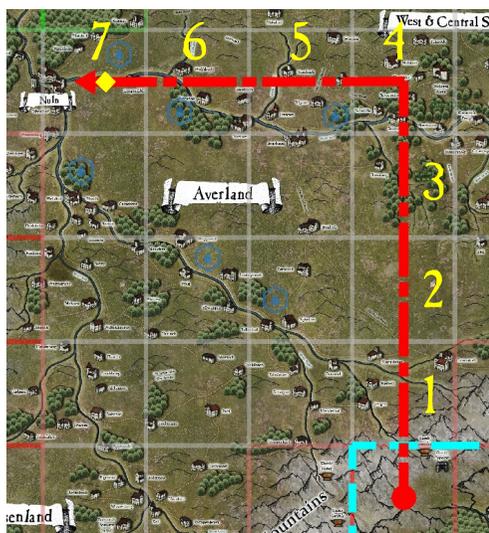
Ricompensa: **200 monete d'oro**

Tempo di Viaggio: **7 giorni**

(1+1+1+1+1+1+1)

Eventi di Viaggio: **1** (attivato nella cassella 7 prima di entrare a Nuln)

Simboli incontrati: **"Fiume"** sulle caselle 5, 6



IL LABIRINTO DI MELAR

Luogo dell'Impresa: **Castle Drachenfels**

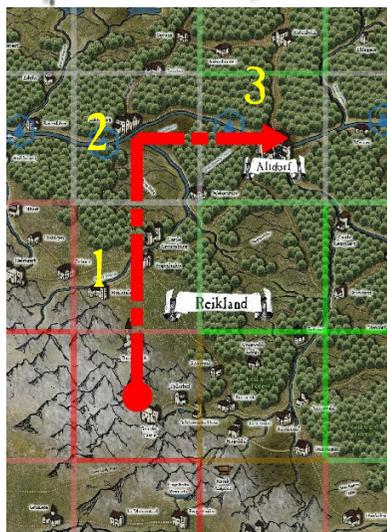
Compito: **Recuperare i 1 talismano di Melar**

Ricompensa: **potete tenere il Talismano di Lore**

Tempo di Viaggio: **3 giorni (1+1+1)**

Eventi di Viaggio: **0**

Simboli incontrati: **“Fiume” sulla casella 2**



L'EREDITA' DEL CAPO DEGLI ORCHI

Luogo dell'Impresa: **Karag Dromar**

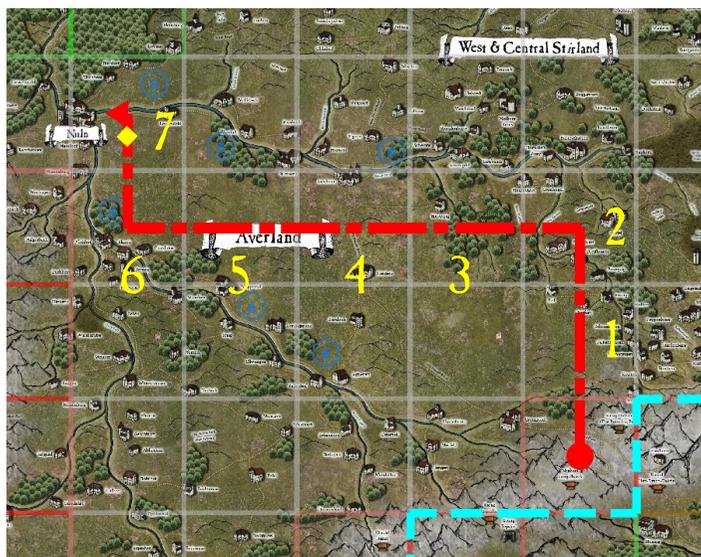
Compito: **Evadere dalle prigioni**

Ricompensa: **Nessuna**

Tempo di Viaggio: **7 giorni (1+1+1+1+1+1+1)**

Eventi di Viaggio: **1 (attivato nella casella 7 prima di entrare a Nuln)**

Simboli incontrati: **“Fiume” sulle caselle 6**



L'ARTEFICE DEL FUOCO

Luogo dell'Impresa: **Kazad Haz-Drazh-Kadrin**

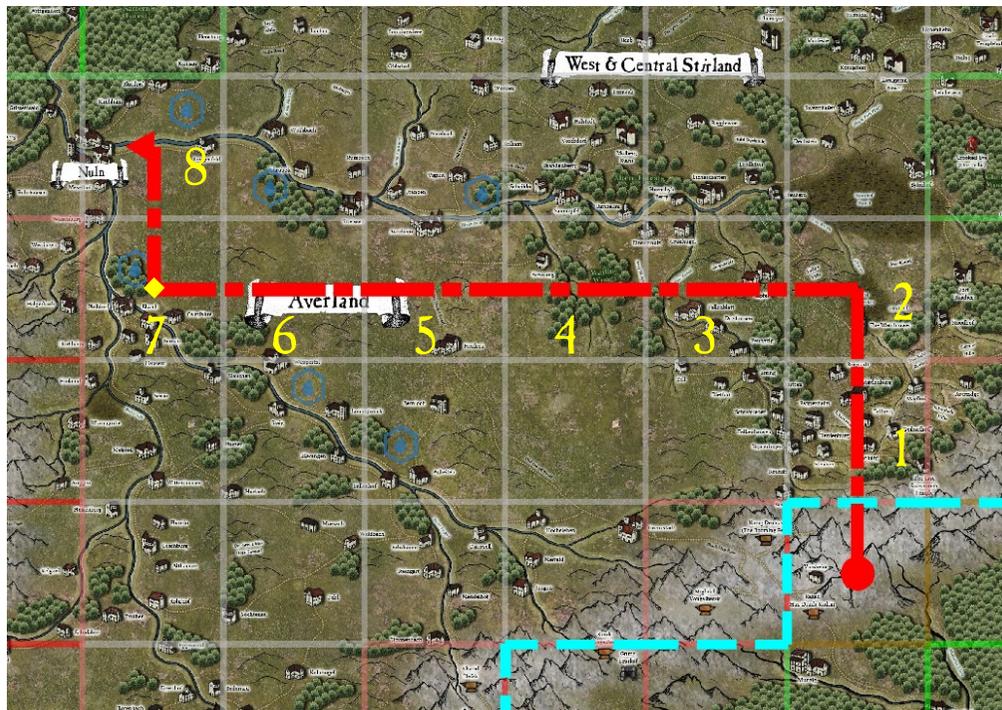
Compito: **Uccidere Balur**

Ricompensa: **150 monete d'oro**

Tempo di Viaggio: **8 giorni** (1+1+1+1+1+1+1+1)

Eventi di Viaggio: **1** (attivato nella cassella 7)

Simboli incontrati: **“Fiume”** sulle caselle 7



UNA CORSA CONTRO IL TEMPO

Luogo dell'Impresa: **Non definito**

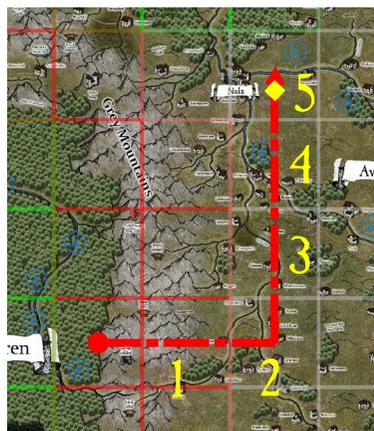
Compito: **Trovare la via di uscita**

Ricompensa: **Nessuna**

Tempo di Viaggio: **7 giorni** (3+1+1+1+1)

Eventi di Viaggio: **1** (attivato nella cassella 5 prima di entrare a Nuln)

Simboli incontrati: **“Fiume”** sulle caselle 4



IL MANIERO DEL MISTERO

Luogo dell'Impresa: **Karak Angazhar**

Compito: **Uscire dal maniero**

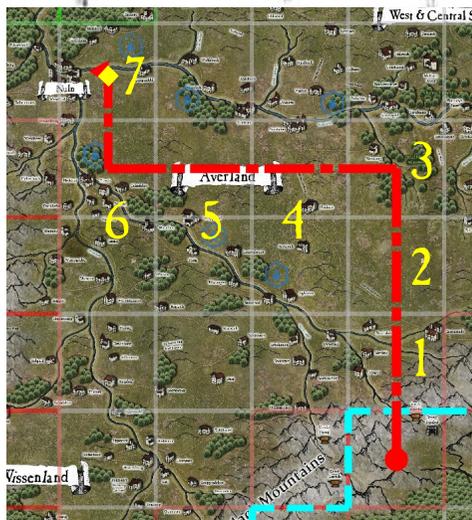
Ricompensa: **Nessuna**

Tempo di Viaggio: **7 giorni**

(1+1+1+1+1+1+1)

Eventi di Viaggio: **1 (attivato nella cassella 7 prima di entrare a Nuln)**

Simboli incontrati: **“Fiume” sulle caselle 6**



IL BASTIONE DEL CAOS

Luogo dell'Impresa: **Karak Kadrin**

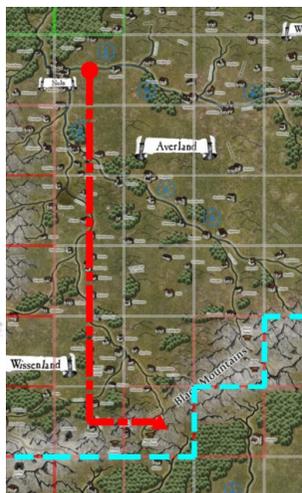
Compito: **Liberare il bastione da tutti i mostri**

Ricompensa per ogni mostro ucciso: **10m.o. per Goblin, 20m.o. per Orco, 30 m.o. per Fimir o Guerriero del Caos**

Tempo di Viaggio: **5 giorni** (1+1+1+1+1)

Eventi di Viaggio: **Nessuno**

Simboli incontrati: **“Fiume” sulla casella 3**



La mappa a sinistra mostra il viaggio che porta gli Eroi dalla città di Nuln nei pressi di Karak Hirn sulle montagne Grige per recuperare l'Antico Artefatto chiamato “La Stella del Nord” (Questo viaggio non va considerato perché è stato studiato nei minimi dettagli)



Le prossime 3 quest sono legate tra loro e non si effettuano i viaggi sulla mappa del vecchio mondo. Gli Eroi, tra una quest e l'altra, possono solo riposare tra le montagne applicando la regola del recupero tra le quest: 1D3 Punti-Corpo, 1D3 Punti-Mente e 1D3 Incantesimi.

Le ricompense saranno date agli Eroi solo al momento del rientro in una Grande Città.

BARAK TOR - TOMBA DEL SIGNORE DEGLI STREGONI

Luogo dell'Impresa: **Karak Hirn**

Compito: **Ritrovare l'antica Stella del Nord**

Ricompensa: **200 monete d'oro**

ALLA RICERCA DELLA LAMA DEGLI SPIRITI

Luogo dell'Impresa: **nelle vicinanze di Karak Hirn**

Compito: **Ritrovare l'antica spada "Lama degli Spiriti"**

Ricompensa: **Nessuna**

RITORNO A BARAK TOR

Luogo dell'Impresa: **Karak Hirn**

Compito: **Sconfiggere il Signore degli Stregoni**

Ricompensa: **Titolo di "Campione"**

viaggio di ritorno per Nuln:

Ricompensa: **200m.o. + Titolo di "Campione"**

Tempo di Viaggio: **6 giorni (1+1+1+1+1+1)**

Eventi di Viaggio: **Nessuno**

Simboli incontrati: **"Fiume" sulle caselle 5**



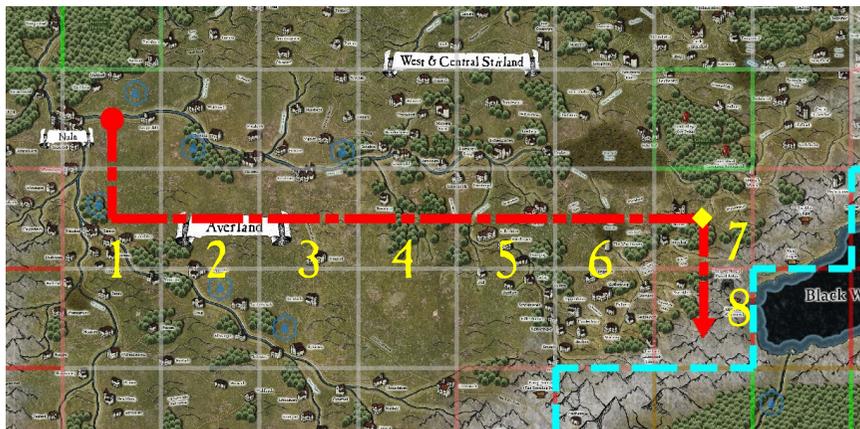
Cap.2 - La Rocca di Kellar

Luogo dell'Impresa: **Karak Varn**

Compito: **Liberare l'Imperatore e il suo esercito**

Ricompensa: **500 monete d'oro a Eroe**

L'immagine mostra il viaggio che porta gli Eroi a Karak Varn nell'ardua impresa di liberare l'Imperatore e le sue truppe. (questo viaggio, come tutti i viaggi di andata, può non essere considerato)



Tempo di Viaggio: **10 giorni** (1+1+1+1+1+1+1+3)

Eventi di Viaggio: **1 (attivato nella casella 7)**

Simboli incontrati: **“Fiume” sulla casella 1**

Le quest di questo capitolo sono legate tra loro e vi porteranno nelle profondità delle Montagne ai Confini del Mondo sotto Karak Varn. Quindi una volta giunti al luogo dell'Impresa non si effettuano più i viaggi sull'Atlante del Vecchio Mondo. Tra le missioni si applica la regola **“Tra le Quest (Rifornimenti)”** descritta a Pag.17 del manuale “Viaggi nel Vecchio Mondo”.

Come da regola, essendoci un simbolo abitazione nella casella del luogo dell'impresa, gli Eroi possono, tra le varie missioni, mandare delle Guardie Imperiali a prendere rifornimenti in un Insedimento vicino stabilendone la tipologia con il lancio di 1D6 (1-2=Villaggio, 3-4=Paese, 5-6=Città)

Una volta individuato il tipo di Insedimento rimarrà lo stesso per tutte le missioni.



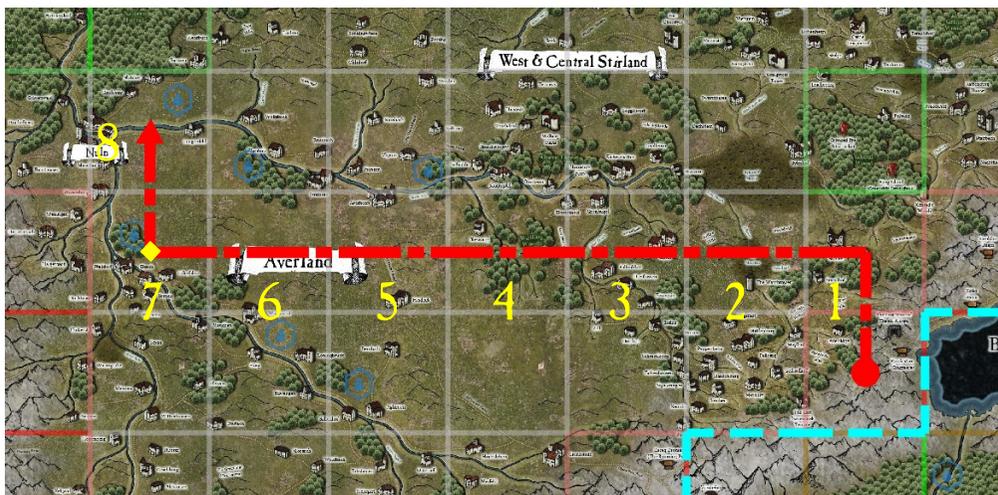
Per riscuotere la ricompensa occorre raggiungere la più vicina Grande Città

Viaggio per Nuln

Tempo di Viaggio: **8 giorni** (1+1+1+1+1+1)

Eventi di Viaggio: **1** (attivato nella cassella 7)

Simboli incontrati: **“Fiume”** sulla casella 7



Viaggio per Talabheim

Tempo di Viaggio:

12 giorni

(1+2+1+2+1+1+1+1+1+1)

Eventi di Viaggio:

1 (attivato nella cassella 5)

Simboli incontrati:

* **“Fiume”** sulle caselle 9

* **“Imboscata”** sulla casella 2



Cap.3 - Il Ritorno del Signore degli Stregoni

Luogo dell'Impresa:
Karak Azgal

Compito:
Sconfiggere una volta per tutte il Signore degli Stregoni

Ricompensa: **nessuna**

L'immagine mostra il viaggio che porta gli Eroi a Kalos per sconfiggere il Signore degli Stregoni. *(questo viaggio, come tutti i viaggi di andata, può non essere considerato)*

La linea blu rappresenta il viaggio se si parte da Talabheim.

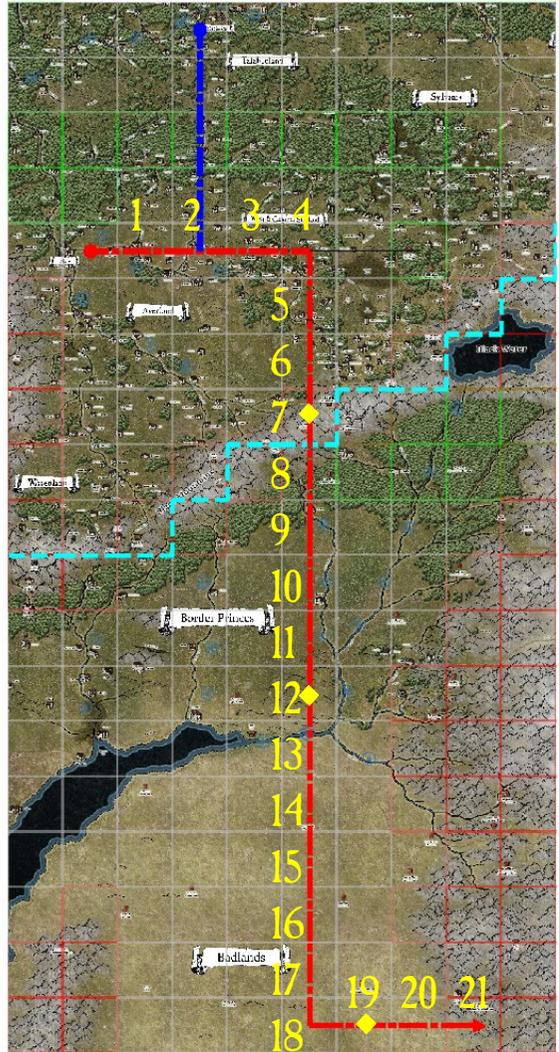
Tempo di Viaggio da Nuln:
23 giorni

Eventi di Viaggio: **3**
(attivati nelle caselle 7, 12, 19)

Simboli incontrati:

* **“Fiume”** sulle caselle **1, 2, 9, 10, 11, 13**

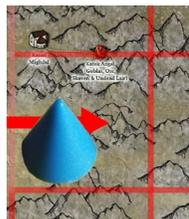
* **“Imboscata”** sulle caselle **8, 14**



Le quest di questo capitolo sono legate tra loro e vi porteranno nelle profondità delle Montagne ai Confini del Mondo sotto Karak Varn. Quindi una volta giunti al luogo dell'Impresa non si effettuano più i viaggi sull'Atlante del Vecchio Mondo. Tra le missioni si applica la regola **“Tra le Quest (Rifornimenti)”** descritta a Pag.17 del manuale “Viaggi nel Vecchio

Mondo”.

Come da regola, NON essendoci un simbolo abitazione nella casella del luogo dell'impresa, gli Eroi possono, tra le varie missioni, mandare delle Guardie Imperiali a prendere rifornimenti obbligatoriamente in un “Villaggio”



Per riscuotere la ricompensa occorre raggiungere una Grande Città

per la Capitale:

Tempo di Viaggio:

29 giorni

Eventi di Viaggio: 4

(attivati nelle caselle 7, 14, 19, 25)

Simboli incontrati:

* “Fiume” sulle caselle 8, 10, 11, 12, 25

* “Imboscata” sulle caselle 7, 13

per Nuln:

Tempo di Viaggio:

23 giorni

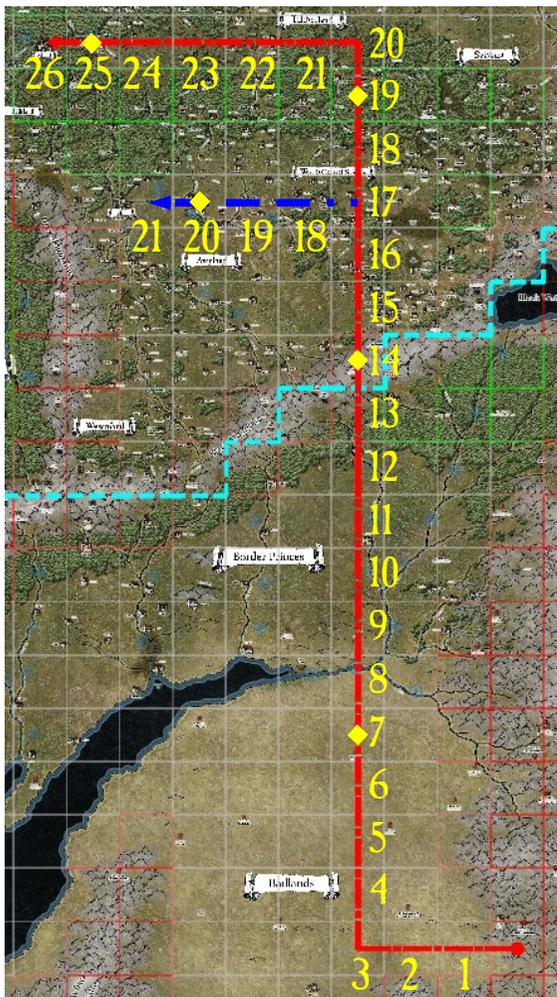
Eventi di Viaggio: 3

(attivati nelle caselle 7, 14, 20)

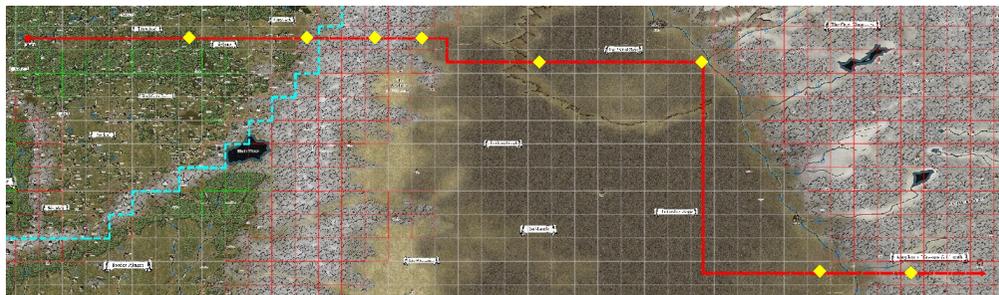
Simboli incontrati:

* “Fiume” sulle caselle 8, 10, 11, 12, 19, 20

* “Imboscata” sulle caselle 7, 13



Cap.4 - L'Orda degli Ogre



Luogo dell'Impresa: **Grate Hall of Greasus**

Compito: **Distruggere l'Anello del Potere di Festral e sconfiggere il Signore degli Ogre**

Ricompensa: **nessuna**

L'immagine mostra il viaggio che porta gli Eroi alla fortezza degli ogre per sconfiggere il loro Signore. Gli Eroi non si sono mai spinti così lontano! *(questo viaggio, come tutti i viaggi di andata, può non essere considerato)*

Tempo di Viaggio da Altdorf: **73 giorni**

Eventi di Viaggio: **10 (attivati nelle casselle 7, 12, 15, 17, 23, 30, 37, 44, 48)**

Simboli incontrati:

* **"Fiume"** sulle caselle 1, 30

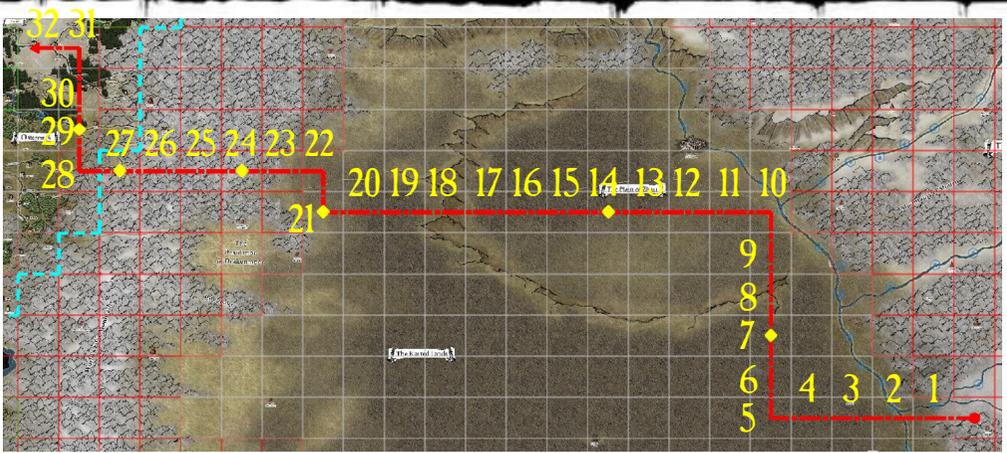
* **"Imboscata"** sulle caselle 8, 14, 45, 46, 47

Le quest di questo capitolo sono legate tra loro e vi porteranno nelle desolate terre degli Ogre. Quindi una volta giunti al luogo dell'Impresa non si effettuano più i viaggi sull'Atlante del Vecchio Mondo. Tra le missioni si applica la regola **"Tra le Quest (Rifornimenti)"** descritta a Pag.17 del manuale "Viaggi nel Vecchio Mondo".

Come da regola, NON essendoci un simbolo abitazione nella casella del luogo dell'impresa, gli Eroi possono, tra le varie missioni, mandare delle Guardie Imperiali a prendere rifornimenti obbligatoriamente in un "Villaggio"



Per riscuotere la ricompensa occorre raggiungere una Grande Città



per Kislev:

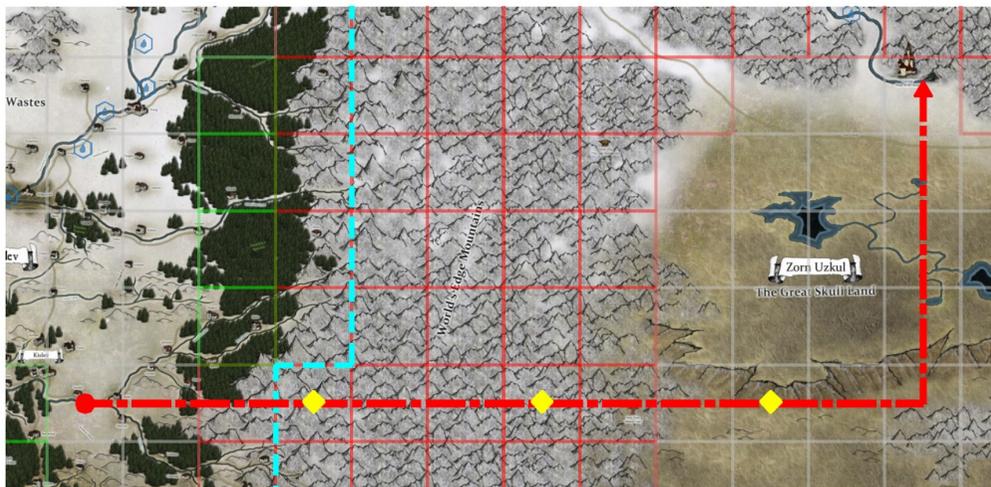
Tempo di Viaggio: **44 giorni**

Eventi di Viaggio: **6 (attivati nelle casselle 7, 14, 21, 24, 27, 29)**

Simboli incontrati:

- * **“Fiume”** sulle caselle 1, 10
- * **“Imboscata”** sulla casella 3

Cap.5 - I Maghī di Morcar



Luogo dell'Impresa: **Uzkulak (Plain of the Skull)**

Compito: **Sconfiggere i quattro Luogotenenti di Morcar**

Ricompensa: **nessuna**

L'immagine mostra il viaggio che porta gli Eroi ad un'antica torre, fortezza dei Luogotenenti di Marcar.

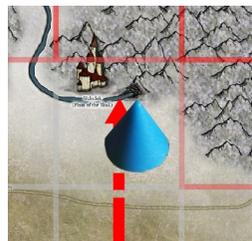
(questo viaggio, come tutti i viaggi di andata, può non essere considerato)

Tempo di Viaggio da Aldorf: **27 giorni**

Eventi di Viaggio: **3 (attivati nelle casselle 3, 6, 9)**

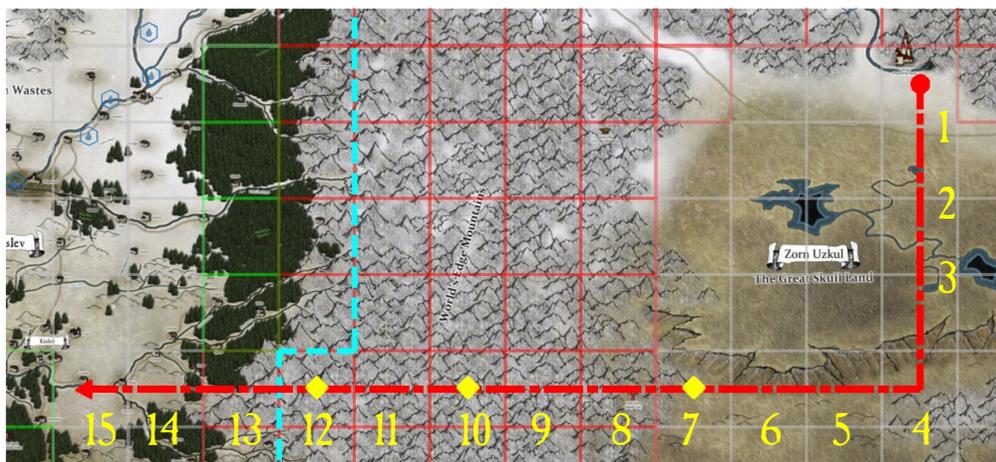
Simboli incontrati: **nessuno**

Le quest di questo capitolo sono legate tra loro quindi una volta giunti al luogo dell'Impresa non si effettuano più i viaggi sull'Atlante del Vecchio Mondo. Tra le missioni si applica la regola **“Tra le Quest (Rifornimenti)”** descritta a Pag.17 del manuale “Viaggi nel Vecchio Mondo”. Come da regola, **NON** essendoci



un simbolo abitazione nella casella del luogo dell'impresa, gli Eroi possono, tra le varie missioni, mandare delle Guardie Imperiali a prendere rifornimenti obbligatoriamente in un "Villaggio"

Per riscuotere la ricompensa occorre raggiungere una Grande Città



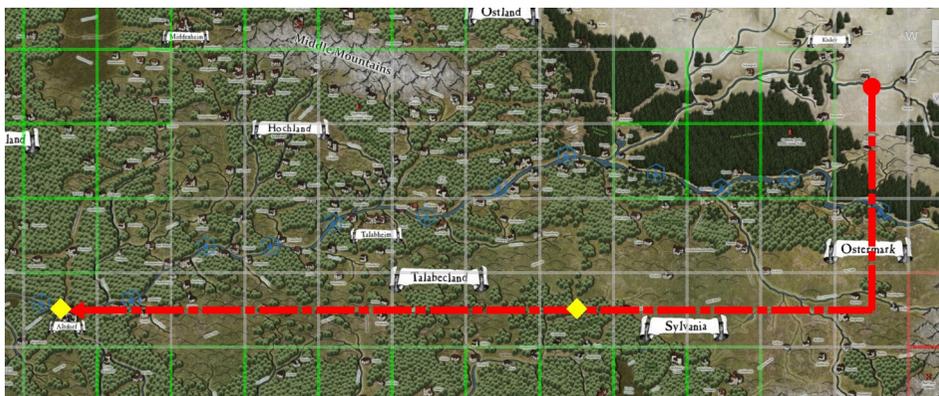
Ritorno a Kislev:

Tempo di Viaggio: **27 giorni**

Eventi di Viaggio: **3 (attivati nelle casselle 7, 10, 12)**

Simboli incontrati: **nessuno**

Cap.6 - La Compagnia della Morte



Luogo dell'Impresa: **Altdorf (La Capitale)**

Compito: **Eliminare Hinsgrim il traditore e la Compagnia della Morte**

Ricompensa: **Anello della Luce**

L'immagine mostra il viaggio che porta gli Eroi alla Capitale, più precisamente ciò che si trova sotto le splendenti vie cittadine.. i labirinti della città vecchia.

(questo viaggio, come tutti i viaggi di andata, può non essere considerato)

Tempo di Viaggio: **14 giorni**

Eventi di Viaggio: **2 (attivati nelle caselle 7, 14 prima di entrare nella città di Altdorf)**

Simboli incontrati: **“Fiume” sulle caselle 2, 13, 14**

Le quest di questo capitolo sono legate tra loro quindi una volta giunti al luogo dell'Impresa non si effettuano più i viaggi sull'Atlante del Vecchio Mondo. Tra le missioni si applica la regola **“Tra le Quest (Rifornimenti)”** descritta a Pag.17 del manuale “Viaggi nel Vecchio Mondo”.

Essendo sulla casella con il simbolo di una “Grance Città” gli Eroi possono, tra le varie missioni, mandare delle Guardie Imperiali a prendere rifornimenti in una “Città”

Essendo già nella Capitale si riceve subito la ricompensa.

Cap.7 - L'Orrore Ghiacciato

Compito:

Distruggere l'Orrore Ghiacciato

Ricompensa finale:

1000 Monete d'Oro ciascuno

L'immagine mostra il viaggio che porta gli Eroi fino al porto di Stromstaad che farà da base per questa avventura.

(questo viaggio, come tutti i viaggi di andata, può non essere considerato; per che tipologia di Insediamiento sia il porto usa le regole a pagina 12 del manuale "Viaggi nel Vecchio Mondo")

Tempo di Viaggio da Altdorf: **16 giorni**

Eventi di Viaggio: **2 (attivati nelle caselle 6, 12)** Il secondo evento va risolto con la tabella "Eventi Via Mare"

Simboli incontrati: **"Fiume"** sulle caselle 1, 3

Le prime tre missioni di questa avventura sono solo per il Barbaro e quindi il resto del gruppo rimarrà al porto di Stromstaad alle pendici dei monti aspettando notizie del compagno. Gli Eroi che rimangono nel porto dovranno pagare le spese di mantenimento dell'Insediamiento e potranno comunque fare acquisti visitando i luoghi generati in base alla tabella a pag.25 del manuale "Viaggi nel Vecchio Mondo".

Dalla quarta quest in poi le missioni sono legate tra loro quindi una volta che il gruppo di Eroi ha raggiunto il luogo dell'Impresa non si effettuano più i viaggi sull'Atlante del Vecchio Mondo. Tra le missioni si applica la regola **"Tra le Quest (Rifornimenti)"** descritta a Pag.17 del manuale "Viaggi nel Vecchio Mondo".

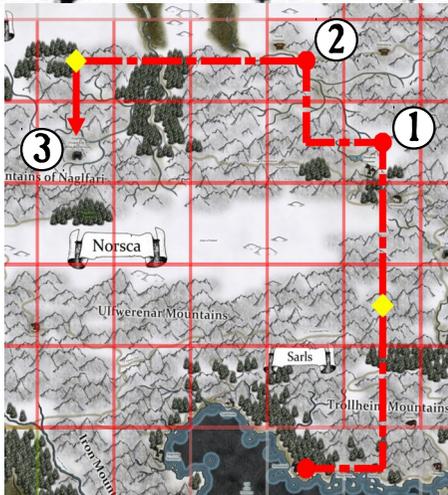
Come da regola, NON essendoci un simbolo abitazione nella casella del luogo dell'impresa, gli Eroi possono, tra le varie missioni, mandare delle Guardie Imperiali a prendere rifornimenti obbligatoriamente in un Villaggio.



(questi viaggi, come tutti i viaggi di andata, possono non essere considerati)

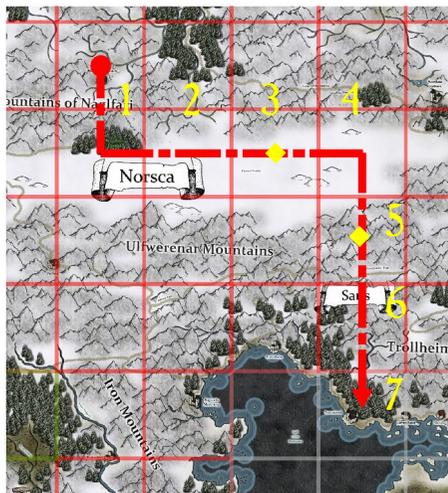
1 **IL PASSO DI XANON**

Impresa in solitario: **Barbaro**
Luogo dell'Impresa: **Caves of Decay**
Compito: **Liberare la Fortezza**
Ricompensa: **nessuna**
Tempo di Viaggio: **13 giorni**
Eventi di Viaggio: **1 (attivato nella cassella 3)**



2 **ADDESTRAMENTO SU GHIACCIO**

Impresa in solitario: **Barbaro**
Luogo dell'Impresa: **Kazad Grontunt**
Compito: **Eliminare Krag tenente dell'Orrore Ghiacciato**
Ricompensa: **nessuna**
Tempo di Viaggio: **6 giorni**
Eventi di Viaggio: **nessuno**



3 **IL SALVATAGGIO**

Impresa in solitario: **Barbaro**
Luogo dell'Impresa: **Drageberg**
Compito: **Salvare Gothar**
Tempo di Viaggio: **12 giorni**
Ricompensa: **nessuna**
Eventi di Viaggio: **1 (attivato nella cassella 3)**

Il Barbaro può fare finalmente ritorno al porto di Stromstaad per avvisare i compagni della riuscita della sua impresa.

Ritorno a Stromstaad:

Tempo di Viaggio: **19 giorni**
Eventi di Viaggio: **2 (attivati nelle casselle 3, 5)**

Cap.8 - La Maga nello Specchio

Compito:

Salvare la Principessa Terrellia

Ricompensa finale:

2000 Monete d'Oro da dividere tra gli Eroi

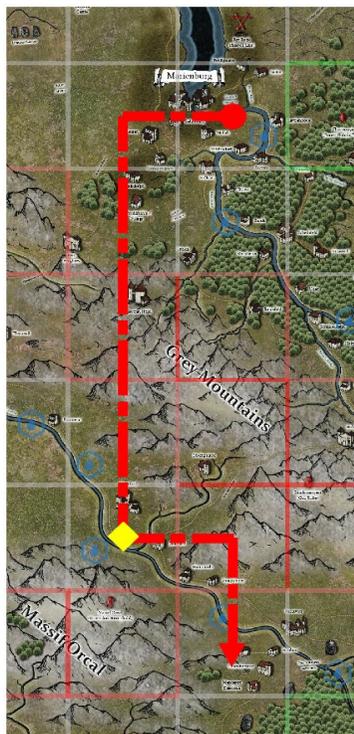
L'immagine mostra il viaggio che porta gli Eroi da Marienburg ad un piccolo insediamento ai margini della Foresta di Athel Loren, il Regno Elfico, che farà da base per questa avventura.

(questo viaggio, come tutti i viaggi di andata, può non essere considerato; per stabilire la tipologia di Insedimento usa le regole a pagina 12 del manuale "Viaggi nel Vecchio Mondo")

Tempo di Viaggio: **11 giorni**

Eventi di Viaggio: **1 (attivato nella cassella 5)**

Simboli incontrati: **"Fiume" sulle caselle 4, 5, 7**



Le prime tre missioni di questa avventura sono solo per l'Elfo e quindi il resto del gruppo rimarrà nell'Insedimento ai limiti della foresta. Gli Eroi che rimangono nel porto dovranno pagare le spese di mantenimento di un "Paese" e potranno comunque fare acquisti visitando i luoghi generati in base alla tabella.

Le missione 4-5-6 sono legate tra loro quindi una volta che il gruppo di Eroi ha raggiunto il luogo dell'Impresa non si effettuano più i viaggi sull'Atlante del Vecchio Mondo. Tra le missioni si applica la regola **"Tra le Quest (Rifornimenti)"** descritta a Pag.17 del manuale "Viaggi nel Vecchio Mondo". Come da regola, essendoci un simbolo abitazione nella casella del luogo dell'impresa, gli Eroi possono, tra le varie missioni, mandare delle Guardie Imperiali a prendere rifornimenti in un Insedimento stabilito dalle regole a pagina 12 del manuale "Viaggi nel Vecchio Mondo".

Anche le missione 7-8-9-10 sono legate tra loro ma, NON essendoci un simbolo abitazione, gli Eroi possono, tra le varie missioni, mandare delle Guardie Imperiali a prendere rifornimenti obbligatoriamente in un Villaggio.

(questi viaggi, come tutti i viaggi di andata, possono non essere considerati)

1 IL RITORNO DEL VENDICATORE

Impresa in solitario: **Elfo**

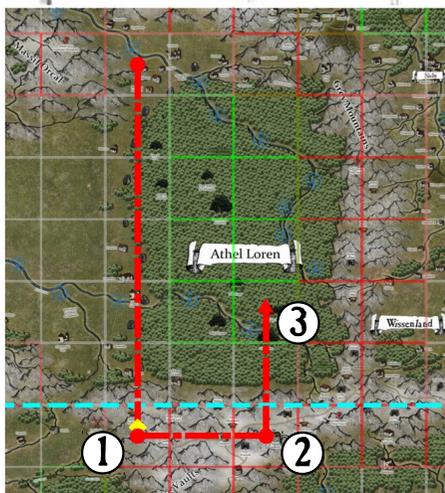
Luogo dell'Impresa: **Karak Eksfilaz**

Compito: **Recuperare la leggendaria spada il Vendicatore**

Ricompensa: **nessuna**

Tempo di Viaggio: **8 giorni**

Eventi di Viaggio: **1 (attivato nella cassella 6)**



2 SUL SUOLO SACRO

Impresa in solitario: **Elfo**

Luogo dell'Impresa: **Grun Wyrwvalk**

Compito: **Salvare due inservienti**

Ricompensa: **nessuna**

Tempo di Viaggio: **6 giorni**

Eventi di Viaggio: **nessuno**

3 IL LABIRINTO DI TERRELLIA

Impresa in solitario: **Elfo**

Luogo dell'Impresa: **Drageberg**

Compito: **Uscire vivo dal labirinto**

Tempo di Viaggio: **3 giorni**

Ricompensa: **nessuna**

Eventi di Viaggio: **nessuno**

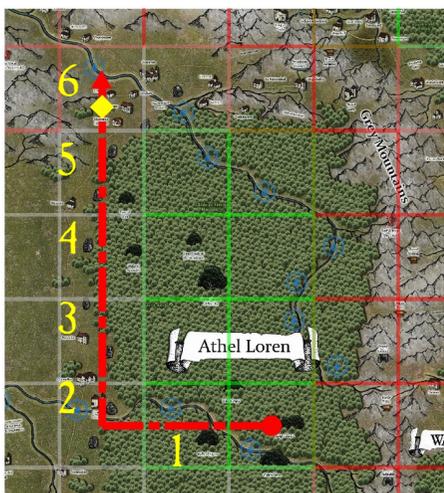
L'Elfo può fare finalmente ritorno all'insediamento per avvisare i compagni della riuscita della sua impresa.

Ritorno all'insediamento:

Tempo di Viaggio: **7 giorni**

Eventi di Viaggio: **1 (attivati nella cassella 6)**

Simboli incontrati: **"Fiume" sulle caselle 1, 2**



Gli Eroi, prima di ripartire, possono equipaggiarsi a dovere nei luoghi presenti nell'insediamento.

L'immagine mostra il viaggio che porta gli Eroi a liberare l'Esploratore Elfico, e quindi affrontare le prossime 3 missioni. (imprese 4-5-6)

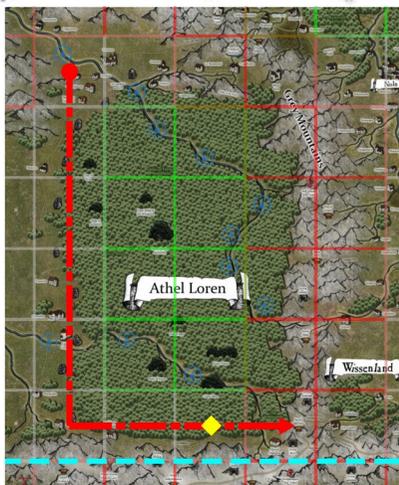
(questo viaggio, come tutti i viaggi di andata, può non essere considerato)

Luogo dell'Impresa: Grung Byrn

Tempo di Viaggio: 10 giorni

Eventi di Viaggio: 1 (attivato nella cassella 7)

Simboli incontrati: "Fiume" sulla casella 4



Come da regola, essendoci un simbolo abitazione nella casella del luogo dell'impresa, gli Eroi possono, tra le varie missioni, mandare delle Guardie Imperiali a prendere rifornimenti in un Insediamento stabilito dalle regole a pagina 12 del manuale "Viaggi nel Vecchio Mondo".

Per continuare la missione (imprese 7-8-9-10) ora gli Eroi devono viaggiare verso la fortezza di Sinistra che si trova nelle paludi di Glines. Nelle paludi non vi sono villaggi quindi dite agli Eroi che durante le prossime quattro missioni non potranno, tra le quest, avere rifornimenti e potranno solo recuperare Punti-Corpo, Mente e Incantesimi

Viaggio verso le Paludi di Glines:

Tempo di Viaggio: 13 giorni

Eventi di Viaggio: 1 (attivati nelle casselle 7)



(questi viaggi, come tutti i viaggi di andata, possono non essere considerati)

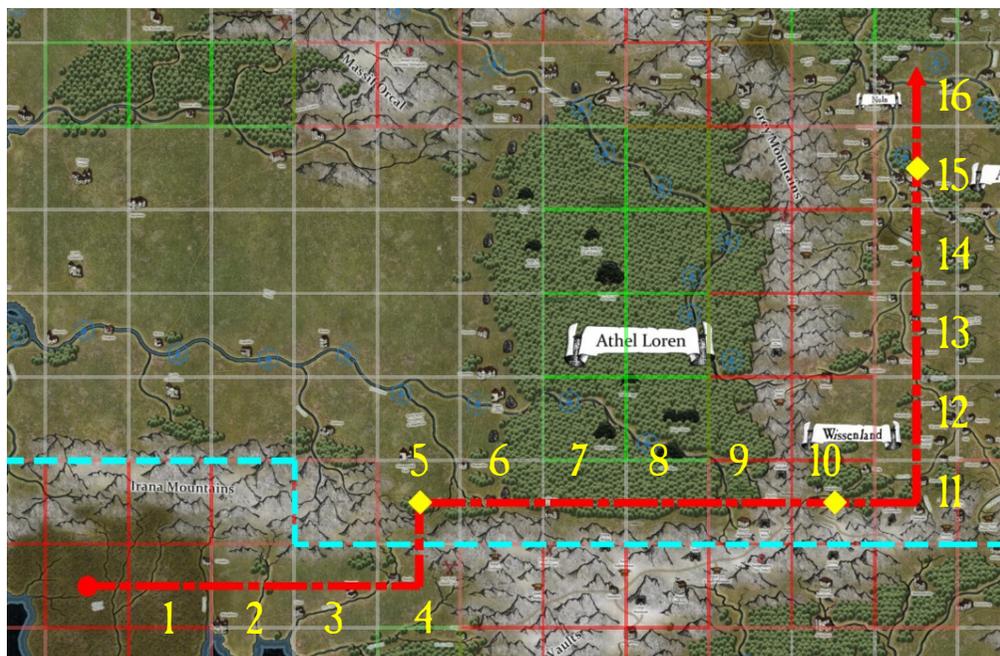
Per riscuotere la ricompensa occorre raggiungere una Grande Città

Viaggio per Nuln:

Tempo di Viaggio: 22 giorni

Eventi di Viaggio: 3 (attivati nelle casselle 5, 10, 15)

Simboli incontrati: "Fiume" sulla casella 15



Conclusione

Amici miei, abbiamo molto di cui essere grati: avete sconfitto anche l'ultima minaccia. Il potere di Morcar ora è debole ed egli si è ritirato nelle più lontane terre a Est mai viste dall'occhio umano, eppure la vittoria potrebbe annunciare la nostra caduta se riposiamo sugli allori.

Ora che il nemico è più debole, dobbiamo tutti essere più forti. Altri seguaci di Moarcar potrebbero essere in agguato e pronti a sostenere il loro padrone.

Ho paura che non ci vorrà molto prima che dobbiate confrontarvi nuovamente con gli scagnozzi di Morcar.

Ma per ora vi siete guadagnati il riposo, per cui venite, miei coraggiosi Eroi! L'Imperatore vi attende a Palazzo della Capitale: stasera sarete onorati per le vostre incredibili gesta!!



A scenic landscape featuring a stone arch bridge over a river. The bridge is surrounded by dense foliage and rocks. In the background, there are lush green mountains under a hazy sky. The entire scene is framed by a dark green border with a yellow, torn-paper-like edge.

il viaggio non finisce qui....