

# HEROQUEST

## *Tomo delle Grandi Città*



# HEROQUEST

## *Tomo delle Grandi Città*

*In questo libro sono raccolte tutte le mappe delle grandi città del Vecchio Mondo.*

*Gli Eroi si perderanno tra le vie di questi immensi insediamenti... faranno nuove conoscenze, acquisti, riceveranno nuove missioni e potranno riscuotere le ricompense per i compiti svolti.*

*by Cleps&Rafael*

# INDICE

<b>Le Grandi Città.....</b>	<b>4</b>
COME RAGGIUNGERLE:.....	4
COME VISITARLE:.....	5
LUOGHI SPECIALI:.....	6
DOVE DORMIRE:.....	6
SPESE DI MANTEIMENTO:.....	6
ACQUISTARE UN'ABITAZIONE:.....	6
MANTENERE L'ABITAZIONE :.....	7
EVENTI DELL'ABITAZIONE :.....	8
<b>Aldorf - La Capitale.....</b>	<b>10</b>
<b>Nuln.....</b>	<b>12</b>
<b>Talabheim.....</b>	<b>14</b>
<b>Marienburg.....</b>	<b>16</b>
<b>Middenheim.....</b>	<b>18</b>
<b>Erengard.....</b>	<b>20</b>
<b>Kislev.....</b>	<b>22</b>

# Le Grandi Città

Nelle terre dell'Impero vi sono sette grandi città:

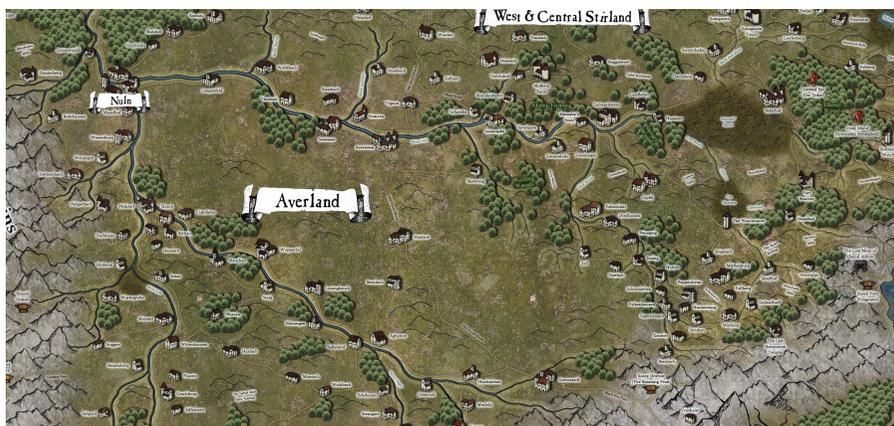
- Altdorf
- Nuln
- Talabheim
- Marienburg
- Middenheim
- Kislev
- Erengard

tra tutte spicca Altdorf la Capitale, in cui ha sede il Palazzo Reale; Marienburg e Erengard sono grandi città costiere conosciute al mondo per i mercanti che attraccano con le loro navi piene di strani e nuovi oggetti, poi c'è Nuln che, dopo la capitale, è la seconda città interna più importante attraversata dal grande fiume navigabile Reik.

## COME RAGGIUNGERLE:

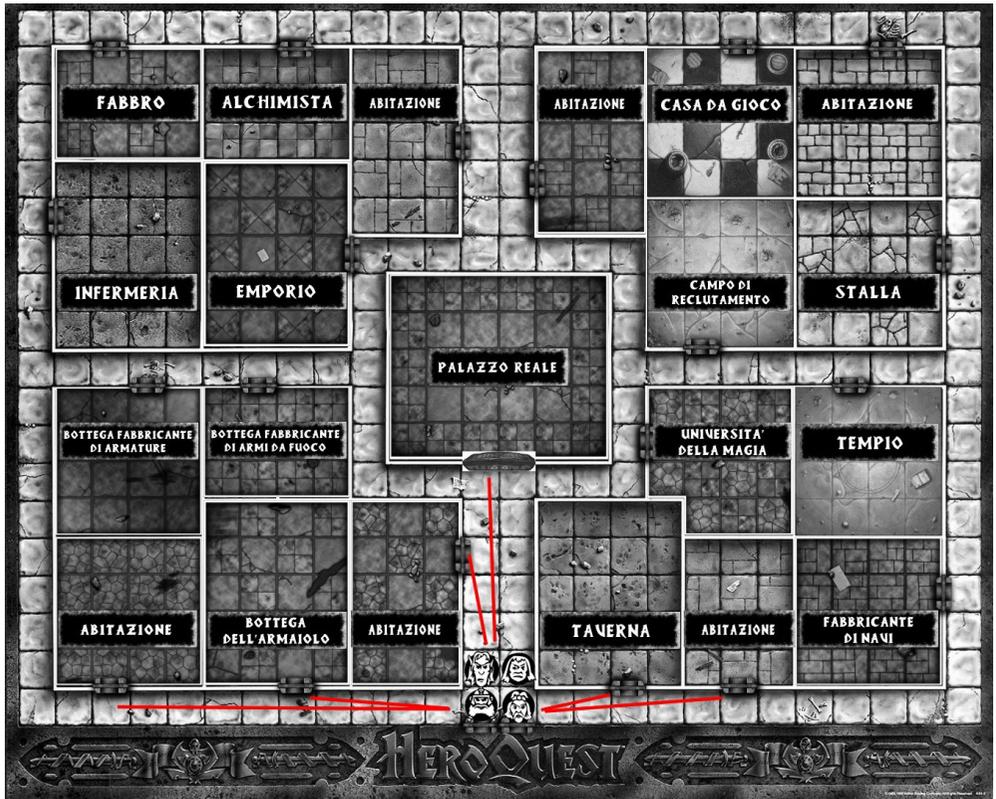
Gli Eroi possono raggiungere una grande città spostandosi sulla mappa del Vecchio Mondo e solitamente questo viaggio viene fatto per prendere nuovi incarichi o riscuotere ricompense.

Infatti è possibile visitarle solo durante i viaggi *tra le Imprese* che rappresenta proprio il lungo cammino per iniziare la missione principale affidata per poi tornare dall'Imperatore, o colui che vi ha commissionato la missione, per riscuotere la ricompensa finale e ricevere nuovi incarichi. Questo viaggio viene effettuato sulla mappa del Vecchio Mondo e segue, per quanto riguarda il conteggio delle settimane/eventi di viaggio, delle regole leggermente diverse da quelle dei viaggi tra le Quest.



## COME VISITARLE:

Nel momento in cui gli Eroi varcano le porte di una grande città il Master deve collocare sul tavolo il tabellone di Heroquest, consultare la relativa mappa su questo manuale e posizionare tutte le porte che sono nella linea di vista degli Eroi. *(la linea rossa rappresenta proprio ciò che vedono gli Eroi)*



Gli Eroi si spostano sul tabellone come in una normale impresa e il master svela il tabellone mano a mano che le vie della città vengono esplorate con la normale regola della linea di vista.

La gestione degli Eventi Negli Insedimenti, in questo caso, è diversa infatti gli Eroi incappano in eventi ogni qual volta finiscono il loro turno in strada.

Se dopo il movimento l'Eroe quindi è ancora in strada, non riuscendo ad entrare in nessun edificio, deve lanciare 1 Dado da Combattimento e se ottiene un Teschio attiva un Evento negli Insedimenti; deve lanciare subito 2D6 sulla tabella degli Eventi negli Insedimenti. Quindi in uno stesso giorno ogni giocatore si può imbattere in più eventi.

## **LUOGHI SPECIALI:**

Ogni città ha dei luoghi speciali che gli Eroi possono visitare e devono essere inseriti nella mappa, a preferenza del master, al posto degli edifici contrassegnati dalla parola 'Abitazione'. E' compito del Master creare regole speciali o particolari situazioni in queste aree.

## **DOVE DORMIRE:**

La Taverna è l'unico luogo dove gli Eroi possono riposare a meno che non siano in possesso di una propria abitazione.

## **SPESE DI MANTEIMENTO:**

Le spese di mantenimento per gli Eroi, in una Grande Città, ammontano a 5 monete d'oro al giorno; eventuali Armigeri o Animali pagano le classiche spese di mantenimento di una normale Città.

## **ACQUISTARE UN'ABITAZIONE:**

È possibile acquistare una delle 'Abitazioni' presenti in una grande città alla cifra di 3000m.o.; ogni Abitazione ha 40 Punti-Usura e fa ottenere i seguenti bonus:

- nessuna "Spesa di Mantenimento"
- possibilità di accumulare un numero illimitati di oggetti (che comunque rimangono nell'abitazione)
- la vostra abitazione riesce ad ospitare, oltre al vostro Eroe, altri 5 personaggi (Eroi, Armigeri o chi sia al vostro seguito); annullando quindi le spese di mantenimento di ogni persona ospitata
- grazie ad una buona sistemazioni migliora il recupero fisico e mentale

### *Valori recuperati in un giorno nella propria abitazione*

<b>Tipo di Insediamento</b>	<b>P.C. e P.M.</b>	<b>Incantesimi</b>
Grande Città	5	4

Al costo di 500m.o. ciascuno potete acquistare i seguenti annessi:

- STALLA: nessuna spesa per il mantenimento di eventuali animali
- ATTRACCO: se la città ha un porto/molo si entra in possesso anche di un piccolo attracco privato per la barca e quindi si azzerano le spese di mantenimento dell'imbarcazione

Dopo essere entrati in possesso della casa prendete il relativo foglio per annotare Equipaggiamenti, Punti-Usura, Città, ecc..

## **MANTENERE L'ABITAZIONE:**

Ogni abitazione ha 40 Punti-Usura che rappresentano il degrado della vostra dimora. Per ogni 7 giorni che non siete in casa dovrete pagare 20 monete d'oro per le pulizie, se non pagate questa cifra l'abitazione subisce 2 Punti-Usura. La diminuzione dei Punti-Usura può essere causata anche dagli "Eventi dell'Abitazione".

### *Punti-Usura Abitazione*

<b>Punti-Usura</b>	<b>Penalità Sull'Abitazione</b>	<b>Modificatore tiro Eventi Abitazione</b>
da 40 a 35	Nessuna	+2
da 35 a 30	Nessuna	+1
da 30 a 20	Il numero di persone che potete ospitare diminuisce a 3	-1
da 20 a 10	La sporcizia accumulata rende l'abitazione un luogo malsano; i valori recuperati al giorno scendono a: 3PC, 3PM e 2 Incantesimi	-2
da 10 a 1	Perdete, se presente, un annesso all'abitazione (attracco o stalla) oppure 10 Oggetti presenti all'interno della casa	-3
0	Perdete l'abitazione e tutto ciò che è al suo interno	/

Le penalità vengono sommate man mano che i Punti-Usura diminuiscono.

Per recuperare i Punti-Usura occorre chiamare una ditta di pulizie con i seguenti costi:

### *Costi Ditta di Pulizie*

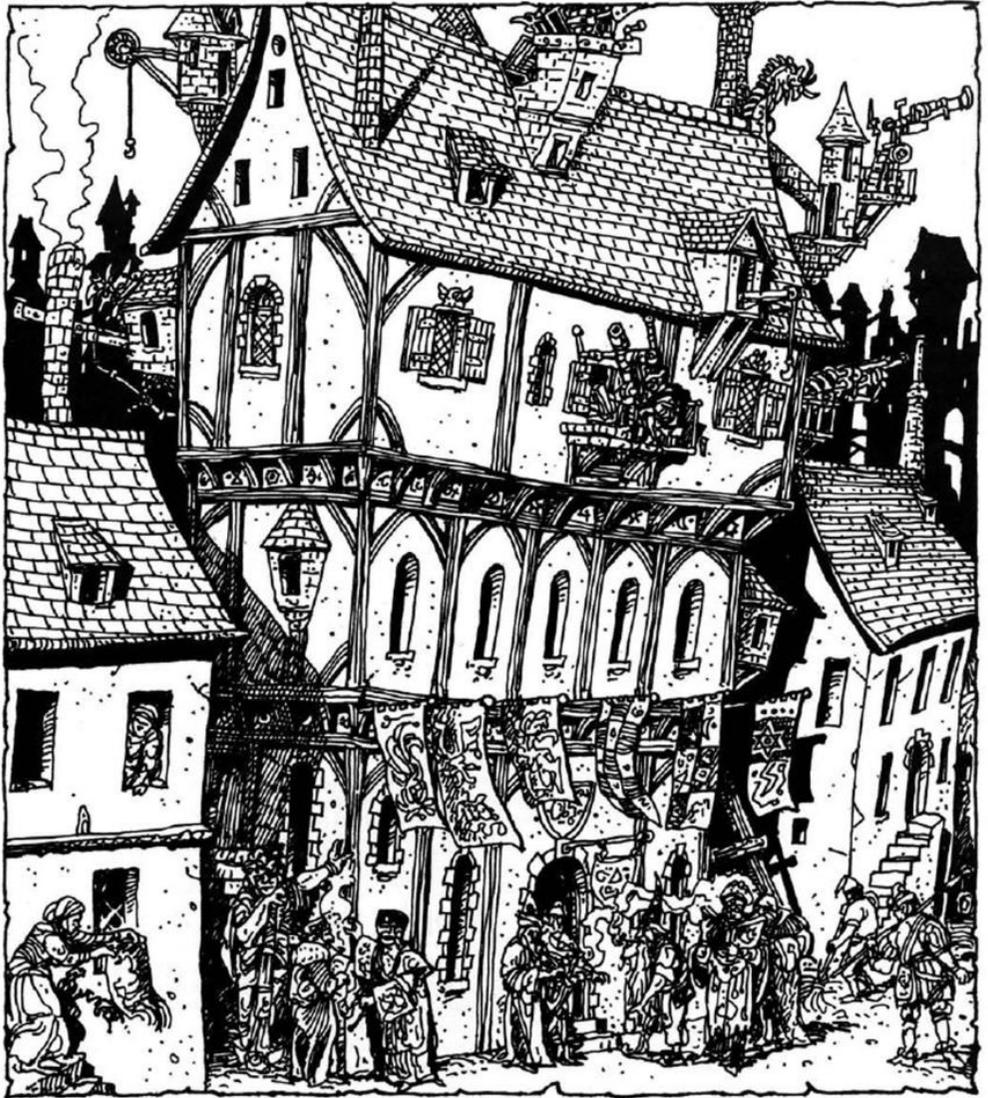
<b>Costo</b>	<b>Punti Usura Recuperati</b>
150 m.o.	5
280 m.o.	10
400 m.o.	20
600 m.o.	30
900 m.o.	40

## **EVENTI DELL'ABITAZIONE :**

Durante i lunghi periodi di assenza dell'Eroe l'abitazione può essere presa di mira da ladri, colpita da eventi atmosferici, ecc..

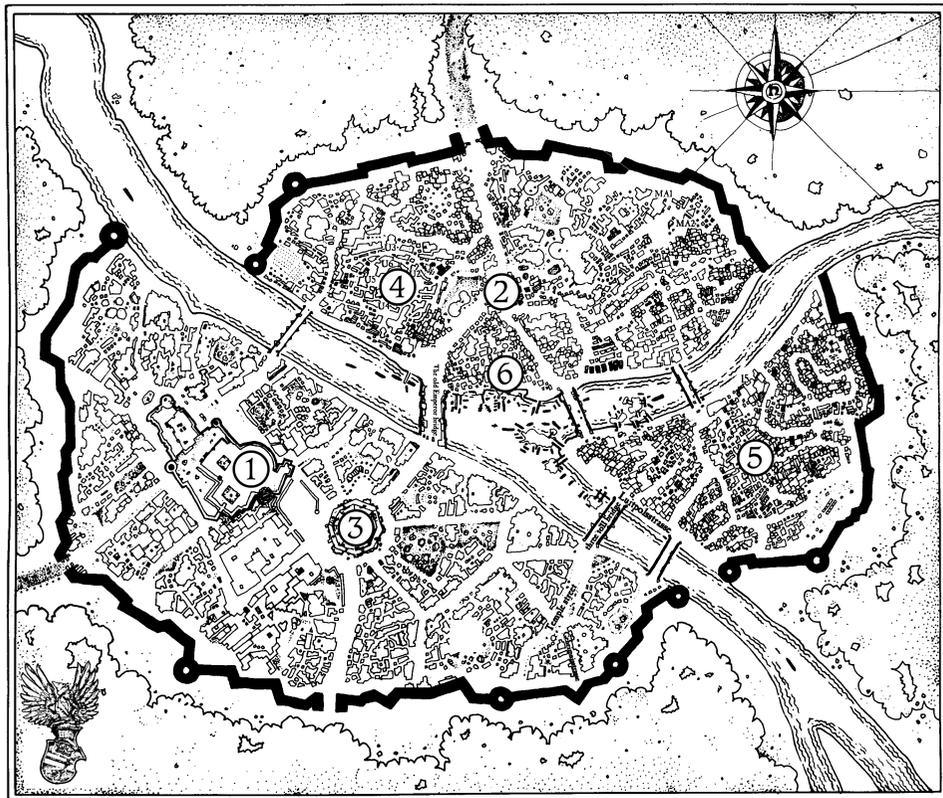
Ogni 7 giorni, oltre a pagare le spese di mantenimento per le pulizie, lanciate un dado da combattimento; se ottenete un Teschio dovete lanciare un 1D10 sulla seguente tabella:

<i>1d10</i>	<i>Evento</i>
0	Un violento uragano colpisce la vostra abitazione scoperchiando il tetto e spazzando via tutto quello che vi è all'interno; perdetevi tutti gli oggetti che ci sono all'interno e dovrete pagare 500m.o. per rifare il tetto altrimenti l'abitazione subisce 20 Punti-Usura.
1	Dei ladri balordi prendono di mira la vostra abitazione rubandovi tutti gli oggetti che vi sono all'interno.
2	Un barbone, approfittando della vostra assenza, sfrutta la casa! Al vostro ritorno perdetevi oggetti per un valore di 1000m.o. (scartate tanti oggetti fino a raggiungere il totale rubato o il relativo in monete d'oro.)
3	Un vecchio tubo si rompe e allaga tutto! L'abitazione che subisce 10 Punti-Usura e perdetevi 5 oggetti presenti in casa. In più dovrete spendere 200 monete d'oro per togliere l'acqua.
4	Una violenta e improvvisa grandinata rompe tutti i vetri delle finestre. L'abitazione subisce 5 Punti-Usura. In più dovrete spendere 100 monete d'oro per riparare tutti gli infissi danneggiati.
5	La casa è probabilmente poco arieggiata e si è formata della muffa. L'abitazione subisce 2 Punti-Usura.
6	Il tempo è buono e le vie non sono affollate. Non accade nulla!
7	Il tempo è buono e le vie non sono affollate. Non accade nulla!
8	La vicina trova davanti alla vostra abitazione un borsello; pensando fosse il vostro ve lo lasciano sulla finestra. Al suo interno trovate 2D6x10 monete d'oro.
9	Un artista di strada dipinge casualmente proprio la parete della vostra casa. Recuperate 15 Punti-Usura persi.
10	Il sole risplende sul tetto della vostra casa! La ditta di pulizie lavora così bene che vi fa recuperare 25 Punti-Usura persi.



# Altdorf - La Capitale

Altdorf è la capitale dell'Impero; sede della grande cattedrale di Sigmar e dell'Università della Magia. La città è nota per il commercio e le scuole per l'addestramento; le sue banchine pullulano di mercanti e le taverne di viaggiatori. Altdorf è una città di grande bellezza e varietà. Il sovrano ufficiale della città è Karl Franz; Imperatore, Conte di Reikland e Principe di Altdorf. Naturalmente, l'Imperatore spesso si deve occupare di molte altre cose e, di conseguenza, Altdorf realmente è governata da un gruppo di ricchi mercanti e nobili minori

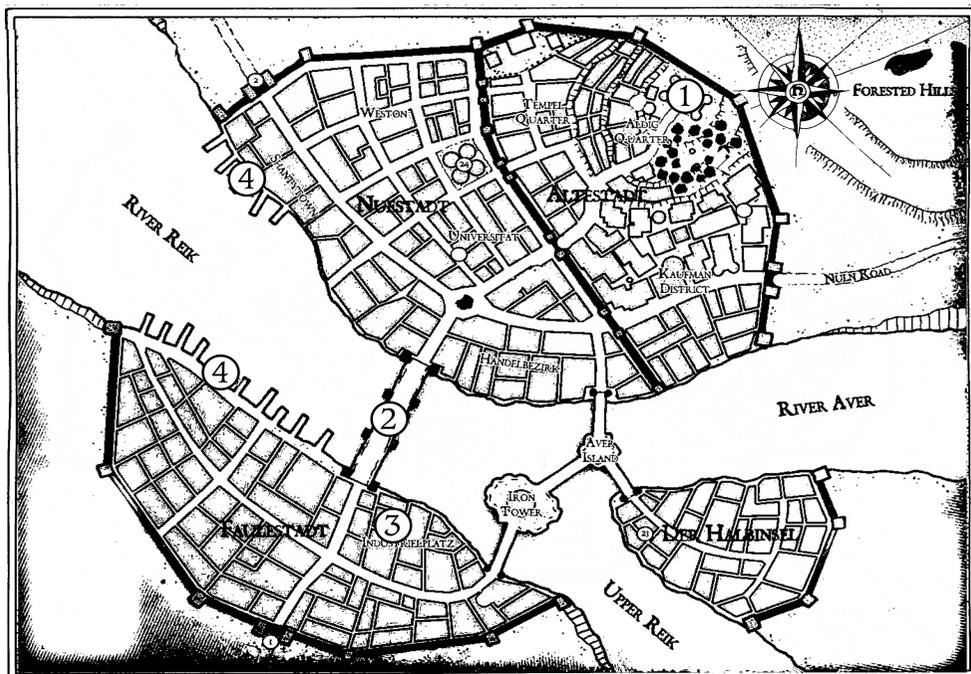


N°	Luoghi Speciali
1	Palazzo Reale
2	Piazza Principale
3	Cattedrale di Sigmar
4	Università
5	Sobborghi
6	Molo

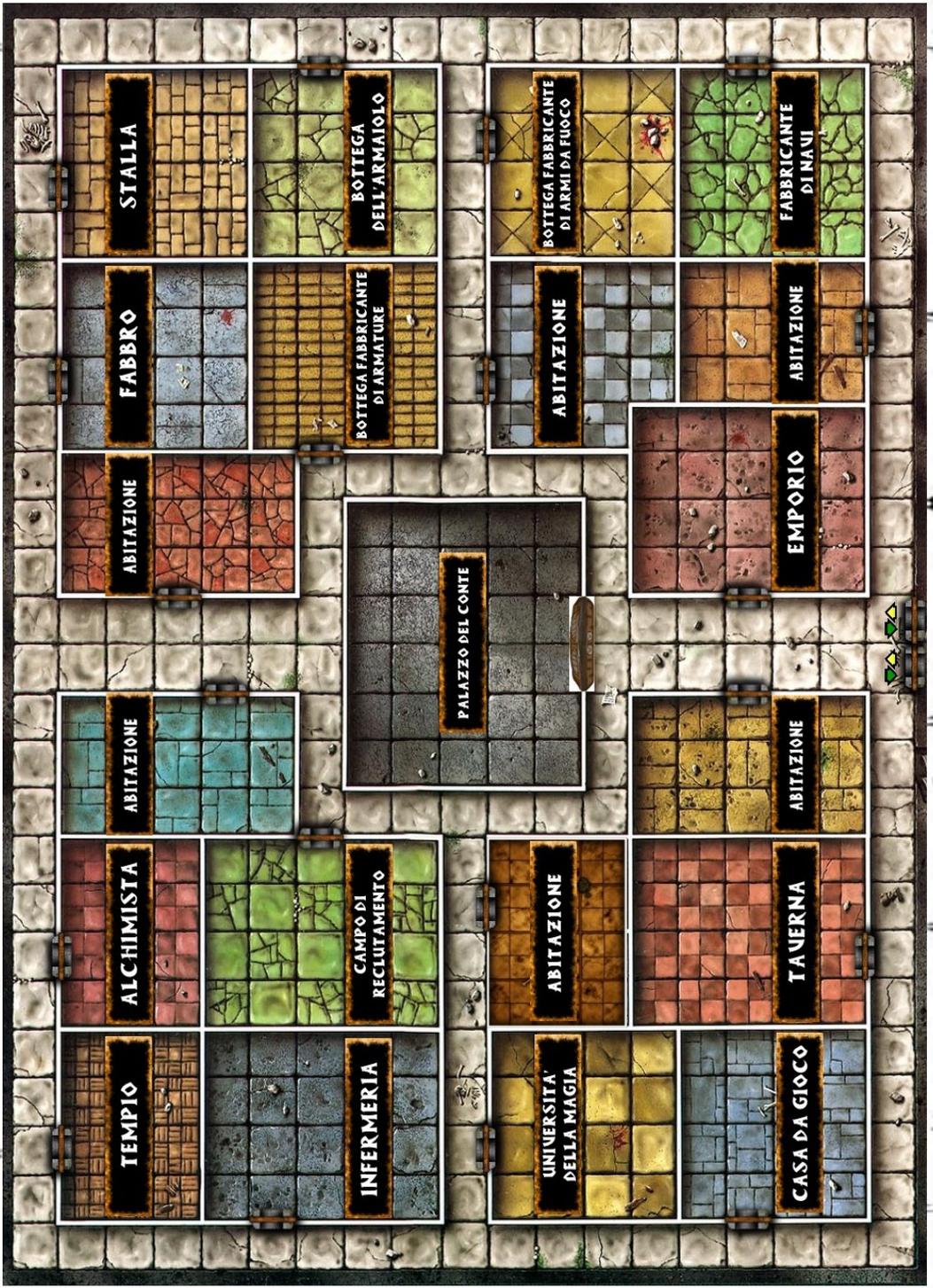


# Nuln

Nuln si trova al centro delle vie commerciali meridionali dell'Impero, dove convergono i viaggiatori del Wissenland, dello Stirland, dell'Averland e dell'oriente. Nuln è la sede della Scuola Imperiale di Ingegneria, una vasta rete di forge dove gli armaioli veterani producono e fanno manutenzione ai treni d'artiglieria imperiali. Dei ponti meccanici, vanto degli Ingegneri progettisti e della città intera, permettono l'attraversamento del Reik e il passaggio delle navi mercantili e militari che solcano le acque di questo grande fiume.



N°	Luoghi Speciali
1	Palazzo del Conte
2	Grande Ponte Meccanico
3	Scuola Imperiale di Ingegneria
4	Molo



STALLA

BOTTEGA DELL'ARMAIOLO

BOTTEGA FABBRICANTE DI ARMI DA FUOCO

FABBRICANTE DI NANZI

FABBRIO

BOTTEGA FABBRICANTE DI ARMATURE

ABITAZIONE

ABITAZIONE

ABITAZIONE

PALAZZO DEL CONTE

EMPORIO

ABITAZIONE

ABITAZIONE

ALCHIMISTA

CAMPO DI RECLUTAMENTO

ABITAZIONE

TAVERNA

TEMPIO

INFERMERIA

UNIVERSITA' DELLA MAGIA

CASA DA GIOCO

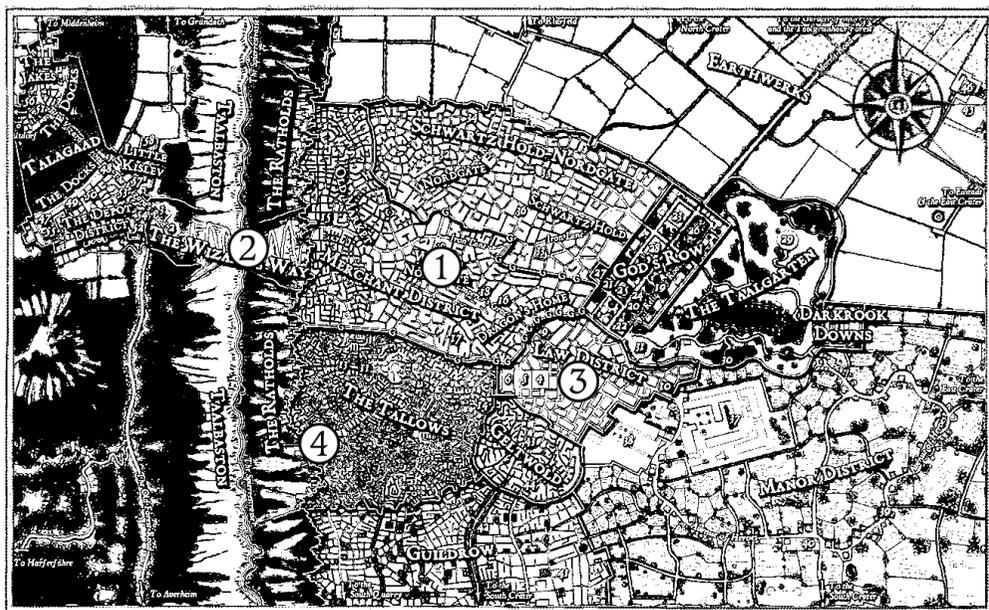
# Talabheim

Talabheim è la capitale della Talabecland e una delle quattro città-stato dell'impero.

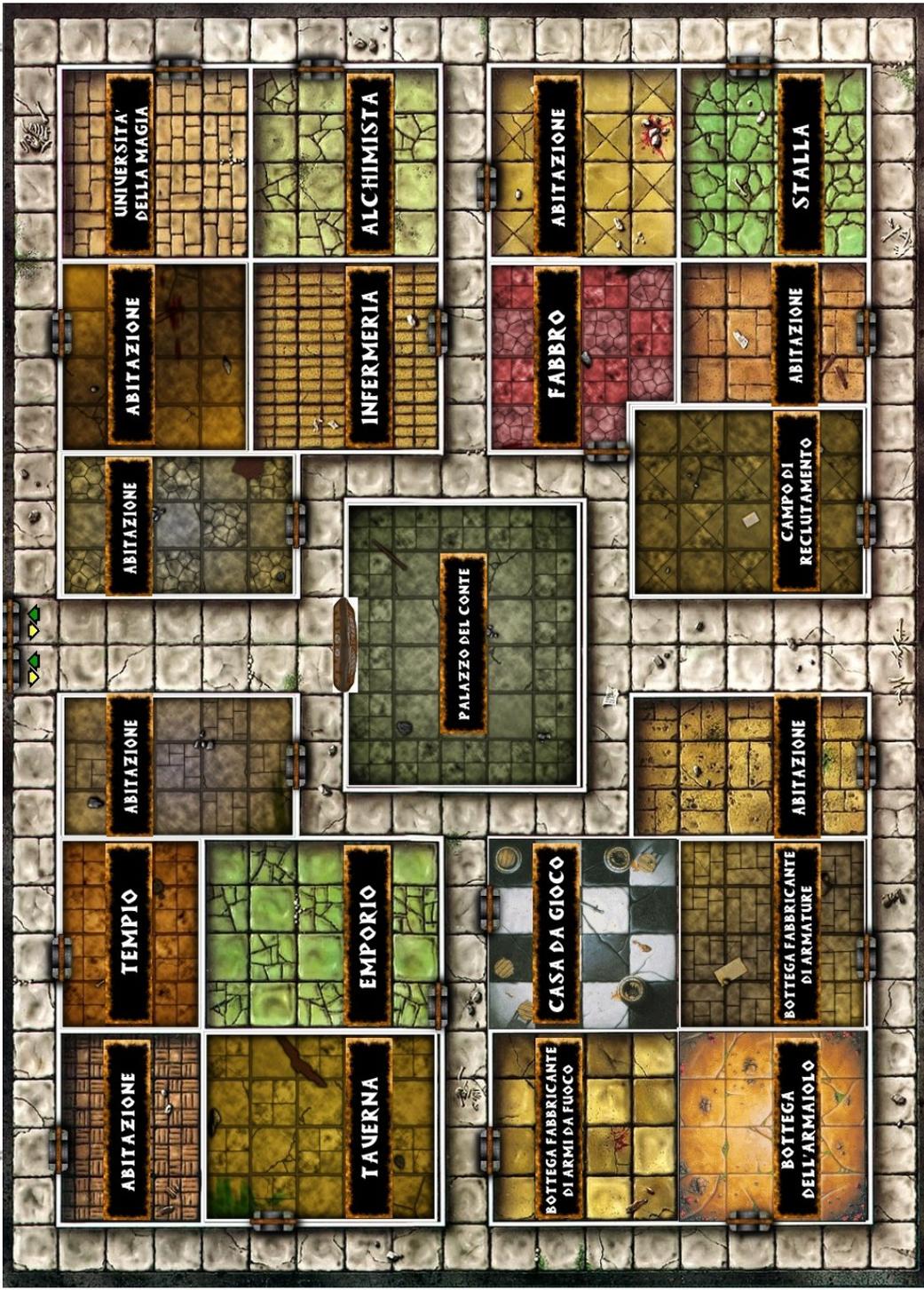
La città si trova nel cuore della Grande Foresta e per questo viene anche soprannominata l'Occhio della Foresta, ricordando a tutti che si tratta di un luogo sicuro, circondato da pericoli e tenebre.

La città è stata costruita su un grande cratere, causato dall'impatto di un meteorite. Non essendo la città così grande da occupare l'intero area la parte più a Est è stata sfruttata per l'agricoltura che, in caso di assedio, produrrebbe cibo a sufficienza per sostenere la popolazione della città.

Il bordo del cratere è stato fortificato e l'unico punto di accesso è una stretta strada che conduce a Talagaad. Tutte queste formidabili caratteristiche difensive rendono la città quasi inespugnabile.



N°	Luoghi Speciali
1	Palazzo del Conte
2	La via dei Maghi
3	Tempio di Verena
4	Taverna "La Lanterna Nera"



UNIVERSITA'  
DELLA MAGIA

ALCHIMISTA

ABITAZIONE

STALLA

ABITAZIONE

INFERMERIA

FABBRICO

ABITAZIONE

ABITAZIONE

PALAZZO DEL CONTE

CAMPO DI  
RECLUTAMENTO

ABITAZIONE

ABITAZIONE

TEMPIO

EMPORIO

CASA DA GIOCO

BOTTEGA FABBRICANTE  
DI ARMATURE

ABITAZIONE

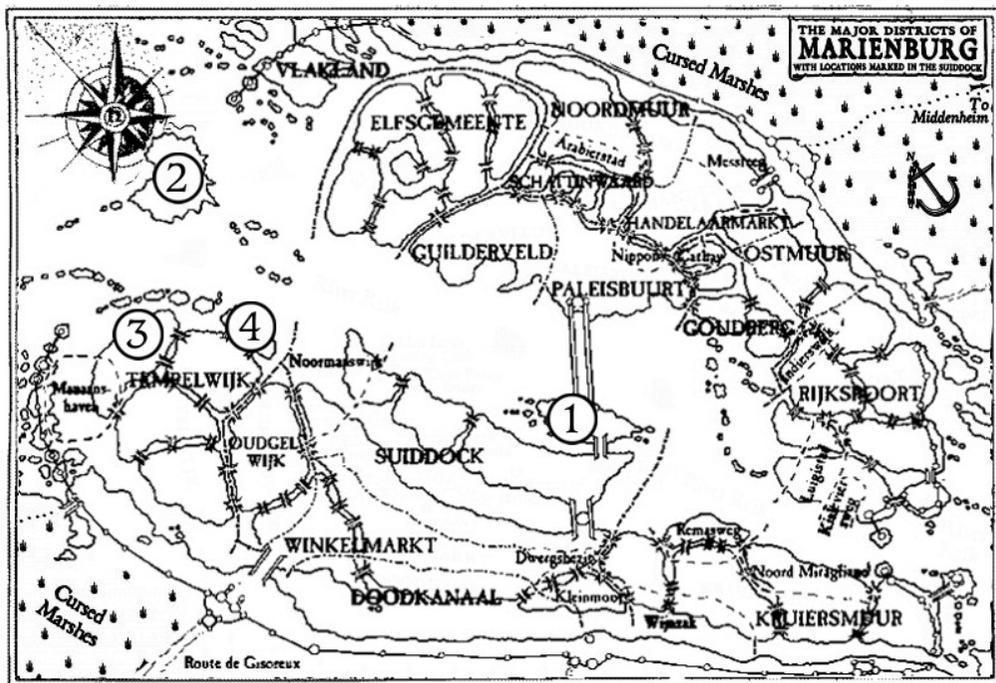
TAVERNA

BOTTEGA FABBRICANTE  
DI ARMI DA FUOCO

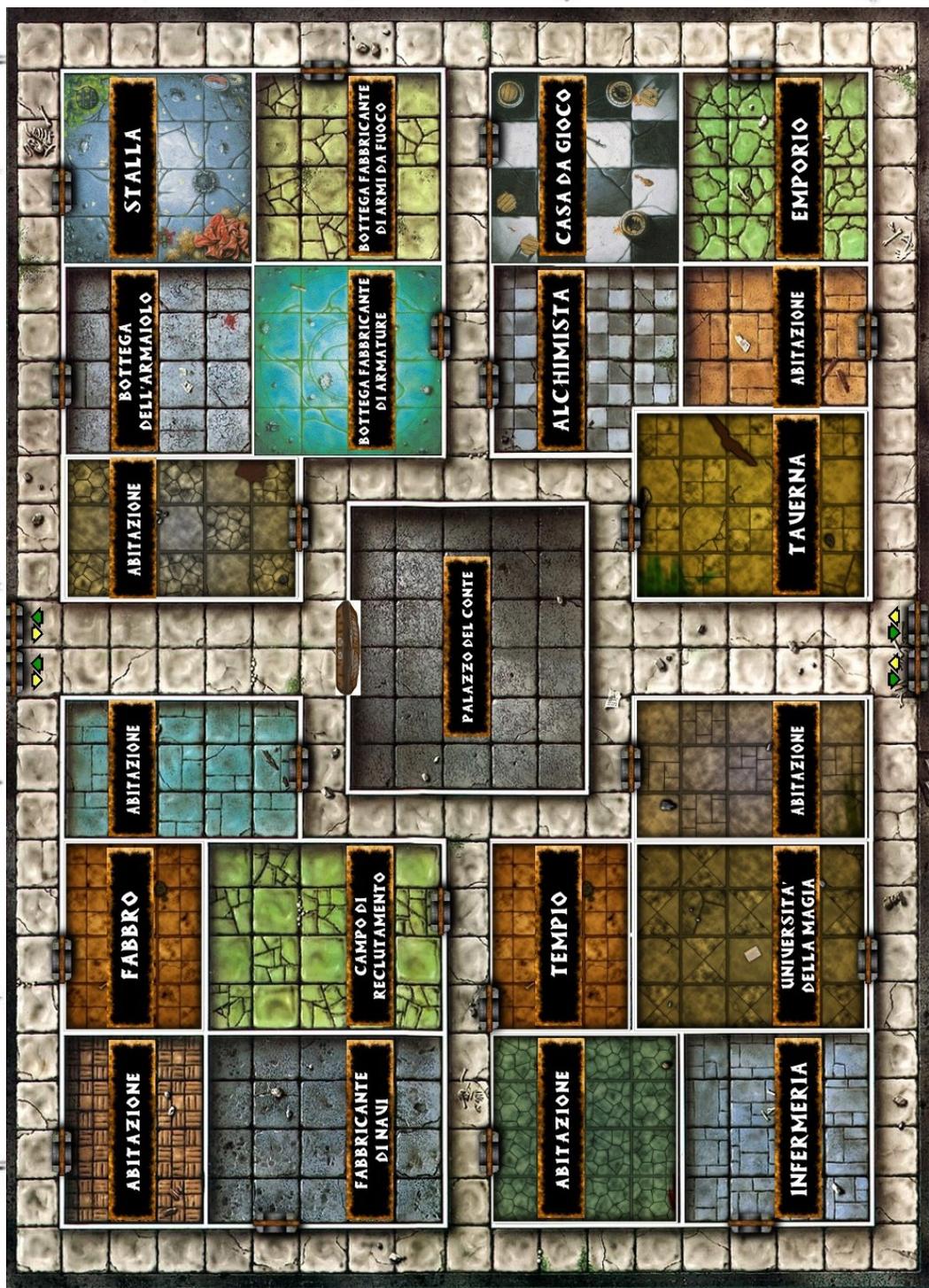
BOTTEGA  
DELL'ARMATOLO

# Marienburg

Marienburg è considerata la più grande città portuale nel Vecchio Mondo, e è l'ex capitale della provincia di Westerland. Centro per il commercio di tutto il continente, Marienburg, è una città cosmopolita con molte razze e nazionalità, che conciliano per creare una cultura ricca e diversificata. Marienburg è situata alla foce del fiume Reik, adiacente alle Paludi Maledette. È, infatti, una città costituita da isole nel bel mezzo del delta del fiume Reik. Grazie alla vicinanza della Grande Via del Nord i commercianti locali hanno facile accesso alle regioni più a Nord dell'Impero.



N°	Luoghi Speciali
1	Palazzo del Conte
2	L'Isola di Rijker
3	Il Faro
4	Porto



# Middenheim

Middenheim è la capitale della provincia imperiale di Middenland, e una città-stato indipendente. Comunemente conosciuta come la città del Lupo Bianco, Middenheim è una grande città-fortezza, seconda solo per dimensioni e influenza alla capitale dell'Impero di Altdorf. È la città più a nord dell'Impero, ed è stata costruita per essere un baluardo contro il nord per le sempre presenti minacce provenienti dalla Foresta Drakwald. La città sorge su delle creste di roccia a picco, alte cinquecento piedi, ed è raggiungibile solo da quattro strade.

Middenheim può sembrare invulnerabile, ma la roccia dove si erge è trivellata da antiche gallerie Naniche oramai abitate dalle peggiori creature sulla faccia della terra.



N°	Luoghi Speciali
1	Palazzo del Conte
2	Il Grande Parco
3	Tempio di Ulric
4	Memoriale della Morte Nera



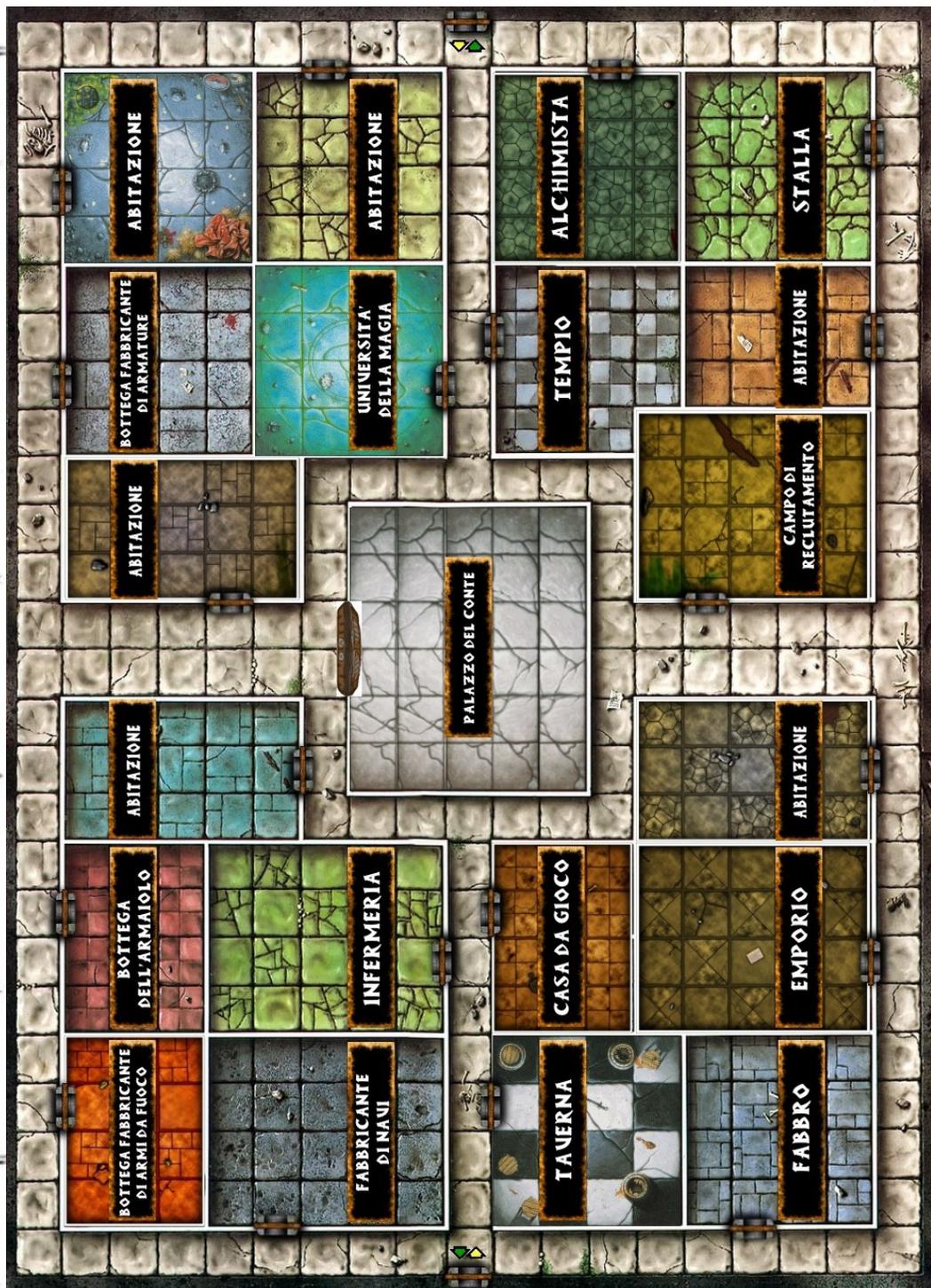
# Erengard

Erengard è uno delle tre più grandi città della regione di Kislev. Situata sulla costa del Mare degli Artigli, è il più importante porto del paese.

La città è costruita sulla foce del fiume Lynsk, in una grande laguna che ospita un freddo mare e gelidi venti che portano l'odore delle Forze del Caos provenienti da nord. L'isolotto centrale chiamato Docklands è collegato alla città principale da un favoloso ponte di legno. La città è protetta da massicce mura di legno, e dalle sue grandi porte di bronzo un'unica grande via porta direttamente alla città di Middenheim.

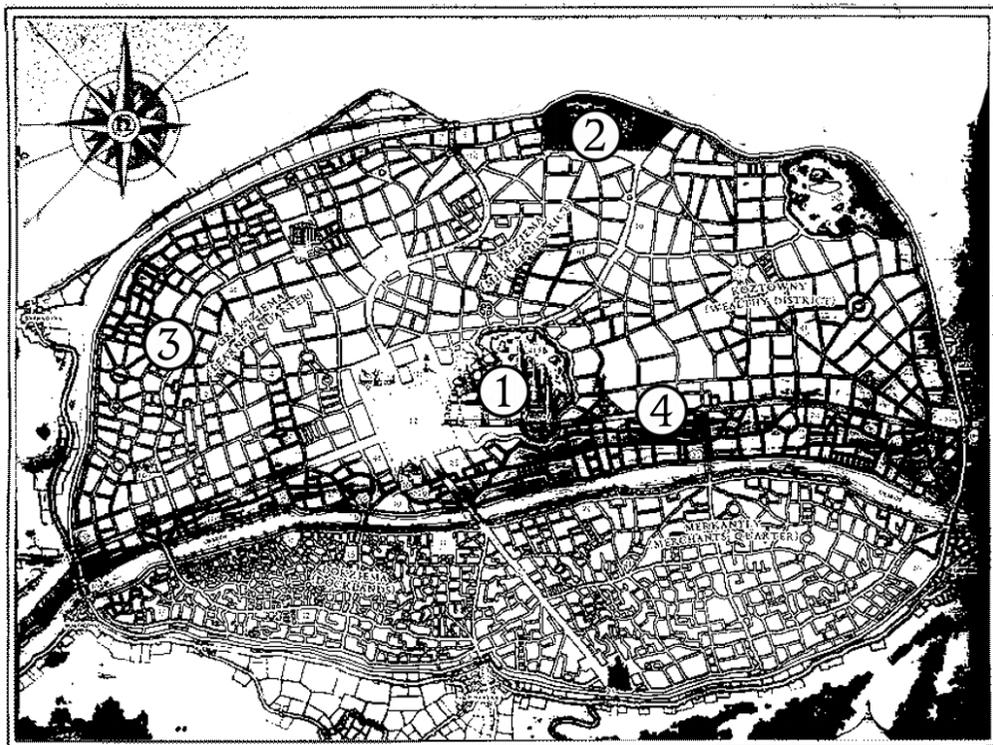


N°	Luoghi Speciali
1	Palazzo del Conte
2	Grande Ponte di Legno
3	Piazza della Rivoluzione
4	Porto



# Kislev

Kislev è la regione al di là del confine settentrionale dell'Impero. Una terra di pianure ondulate e infinite steppe; Kislev si trova tra l'Impero e le terre del Caos all'estremo nord. Le fattorie a Nord vengono continuamente saccheggiate e i villaggi sono stati costretti ad adottare uno stile di vite orientato alla guerra contro le Forze del Caos. La capitale di Kislev è l'omonima città di "Kislev" governata dagli Zar. Il simbolo di Kislev è l'orso e il loro dio protettore è conosciuto come Ursun, il Padre degli Orsi.



N°	Luoghi Speciali
1	Palazzo del Conte
2	Giardini di Mora
3	Tempio di Myrmidia
4	Fabbrica del Ferro



