

# HEROQUEST

LORETOMO 25° ...



----- ★ -----

*Nota dell'autore:*

*La storia raccontata in questa avventura non intende offendere, deridere o giudicare nessuno, persona o evento che sia, ma è stata realizzata col puro intento di intrattenere e divertire i lettori e i giocatori.*

*Idea e realizzazione: Lestodante*

*Mappa realizzata con HeroScribe*

*Disegno di copertina di Christopher Lue-Quee*

*Era trascorso più di un ventennio dall'ultima volta che Mentor ci aveva convocato. Dopo la missione in cui affrontammo e sconfiggemmo i quattro Generali di Morcar, l'Impero stava trascorrendo anni di tranquillità. Nonmorti e Guerrieri del Caos sembravano ormai essere soltanto un passato ricordo mentre piccoli gruppi di orchi e le loro occasionali scorribande erano gli unici eventi negativi di cui l'esercito doveva curarsi ma che riusciva comunque a gestire in autonomia e con semplicità. Eravamo consapevoli che prima o poi avremmo di nuovo sentito parlare di Morcar e dei suoi malvagi intenti, tuttavia questa lunga attesa ci stava illudendo che Morcar potesse aver rinunciato definitivamente alla conquista dell'Impero o che avesse voltato le sue attenzioni verso altre terre a noi sconosciute; ma quando Mentor ci convocò, la sua voce turbata lasciava intendere che una nuova minaccia incombeva sul regno:*

*"Amici, ancora una volta ho bisogno del vostro aiuto. Da un po' di tempo le pagine del Loretomo si sono ingrigite e giorno per giorno alcune scritture sembrano dissolversi nel nulla.*

*Tuttavia in alcune pagine è scritto che ciò è dovuto all'operato di Dionisus, un mago del Caos. Egli è già noto per la capacità di manipolare il tempo e le menti, ma non aveva mai rappresentato una reale minaccia... finora.*

*Sembrerebbe che Dionisus stia cercando di creare una copia del Loretomo e che tramite un sortilegio sia riuscito ad assorbire parte del suo potere.*

*Le pagine del Loretomo sono sbiadite ed io non sono in grado di dirvi se egli stia agendo per conto di Morcar o per il proprio tornaconto.*

*Pare anche che Dionisus sia inizialmente riuscito a coinvolgere numerosi nobili dell'Impero affinché lo supportassero nel suo bizzarro intento, convincendo loro con l'inganno che il nuovo Loretomo, creato in onore del 25esimo anniversario dell'incoronazione del Re Magnus, riuscirà a dare maggior splendore all'Impero; molti hanno contribuito donandogli oro e oggetti di valore. A causa di strani eventi verificatisi recentemente alcuni hanno poi preso consapevolezza della situazione e ora reclamano quanto donato.*

*Il vostro compito è di raggiungere il maniero di Dionisus che è situato in quella che fu la Terra degli Gnomi, conosciuta anche come Gnome-Zone, per capire quali siano i suoi reali intenti e fermarlo prima che la situazione possa diventare irreparabile.*

*Ora andate amici miei, la salvezza del Loretomo dipende da voi!"*





*"Siete giunti in quella che un tempo era conosciuta come Gnome-Zone, la Terra degli Gnomi. Scovate Dionísus e fermate una volta per tutte il suo folle progetto. Se il nuovo Loretomo venisse creato sarebbe alimentato dalla magia del Chaos e le conseguenze potrebbero essere disastrose."*

- X Indica i punti dove gli eroi incontreranno Dionisus; ogni volta che subirà una ferita egli userà il passaggio segreto (che verrà posizionato sul tabellone) per fuggire dalla stanza. Ad ogni incontro Dionisus lancerà uno dei suoi incantesimi. Non rivelate ai giocatori quanti sono i suoi punti mente e punti corpo. Dionisus ha i seguenti valori:  
Movimento: 8 caselle   Attacco: 2 dadi   Difesa: 3 dadi   Mente/Corpo: illimitati
- A Ogni scrigno contiene 200 monete d'oro. E' sicuramente l'oro che i nobili dell'Impero hanno donato a Dionisus e che lui ha tenuto per se invece che usarlo per quanto promesso.
- B Questa stanza sembra un laboratorio. Su uno dei tavoli si trova uno strano marchingegno con la scritta 3DPRINT. Sull'altro ci sono delle piccole statuine grigie di un materiale sconosciuto ma che non sembrano avere alcun valore.
- C Nell'armadio ci sono delle casse di legno distrutte su cui però si può ancora leggere HQ25TH.
- D Sugli scaffali ci sono alcune casse nuove di zecca con la scritta HQ30TH. Cosa significherà?
- E Questa porta era nascosta ed è un'uscita segreta che conduce all'esterno; Dionisus l'ha usata per fuggire. La quest termina qui, leggete ai giocatori il testo della pagina successiva...

**Mostro errante: Goblin.**

*"Dionisus è riuscito a fuggire. Egli è riuscito a beffarvi e ha usato una porta segreta nascosta tra le rocce per mettersi in salvo. I Guerrieri del Caos che gli hanno coperto le spalle aprendogli la via di fuga sono un chiaro segnale che le forze del Caos sono dalla sua parte.*

*Il vostro intervento è stato comunque determinante: mentre voi distoglievate l'attenzione di Dionisus dal Loretomo, sono riuscito a dare nuova luce alle sue pagine grigie. In questo mi ha aiutato col suo operato un giovane mago molto promettente di nome Boris.*

*Intanto da terre lontane, giunge voce che in molti si preparano a perseguire Dionisus, poichè il suo inganno si è esteso ben oltre i confini dell'Impero, mentre altri ancora son pronti a schierarsi dalla sua parte.*

*Quando tornerà il gelo dell'inverno forse dovremo tornare ad occuparci di lui e dei suoi piani malvagi. Quella che seguirà potrebbe essere una nuova epoca piena di battaglie. Saremo gli uni contro gli altri. E voi, miei valorosi amici, avrete un ruolo chiave per la sopravvivenza del nostro mondo.*

*Con queste parole poco confortanti vi saluto, miei cari amici. Tenetevi pronti per i giorni che seguiranno."*



*Continua...?*

## *Incantesimi di Dionisus*

### *Ritardo*



Dionisus ha il potere di ritardare gli eventi. Lanciate l'incantesimo e tirate 1d6. Da questo momento il danno ottenuto da qualunque attacco degli eroi sarà ritardato di tanti turni quanto quelli indicati dal dado. L'effetto termina appena gli eroi non avranno più mostri visibili.

### *Sbilanciamento*



Questo incantesimo incide sulla stabilità di un eroe. La vittima avrà difficoltà a restare in equilibrio e compirà tutte le sue azioni con un dado meno del solito. Dopo ogni turno del Master tirate 3 dadi di attacco e se escono 2 scudi neri l'effetto dell'incantesimo svanisce.

### *Rabbonire*



Ingannate un eroe che, convinto che tutto sia a posto, dovrà uscire dalla stanza per indietreggiare forzatamente verso il punto di partenza della mappa. Finchè indietreggia, i mostri non lo attaccheranno. L'incantesimo si annulla quando con i dadi movimento otterrà lo stesso numero dei suoi punti mente.

### *Pergamena Incantarice*



Scagliate questa pergamena magica contro il mago o l'elfo. I geroglifici della pergamena incanteranno l'eroe che cercherà invano di tradurli. L'eroe resta fermo e senza compiere azioni. Dopo 4 turni giocati dal Master, l'eroe si disincanta, capendo di aver solo perso il suo tempo.