

# HERO QUEST

## *Il Labirinto Riflesso*

“The Mirror-Maze”

Un'avventura scritta da Goblin-King nel gennaio 2012 per il forum Ye Olde Inn.  
Versione in italiano (agosto 2018) con traduzione e adattamento a cura di Lestodante.  
Mappa realizzata tramite HeroScribe.

Note introduttive:

L'avventura è concepita per essere giocata da due giocatori: un elfo ed un mago ben equipaggiati. In caso di più partecipanti aggiungete qualche mostro ma non dimenticate di inserire anche le proprie controparti, rappresentate dalle statue di pietra. Ricordate che in questa avventura l'elemento principale sono gli enigmi, quindi non abbondate con orde di nemici! Con troppi mostri sarà difficile gestire le rispettive controparti. Se avete molte miniature, potete dipingerne alcune per farle sembrare delle statue in pietra, oppure usate quelle non dipinte per rappresentare le statue: un goblin dipinto sarà un nemico reale mentre quello non dipinto sarà la statua. In alternativa potete anche usare i tasselli delle rocce (masso cadente) per le statue: questo eviterà anche di rivelare che tipo di mostro si trova nella stanza riflessa corrispondente. La ricompensa finale è l'accesso ad i nuovi incantesimi, ma se i giocatori ne sono già in possesso, o se ritenete che non debbano ancora averli, concedete loro l'abilità, per le avventure future, di lanciare una seconda volta uno degli incantesimi che già possiedono.

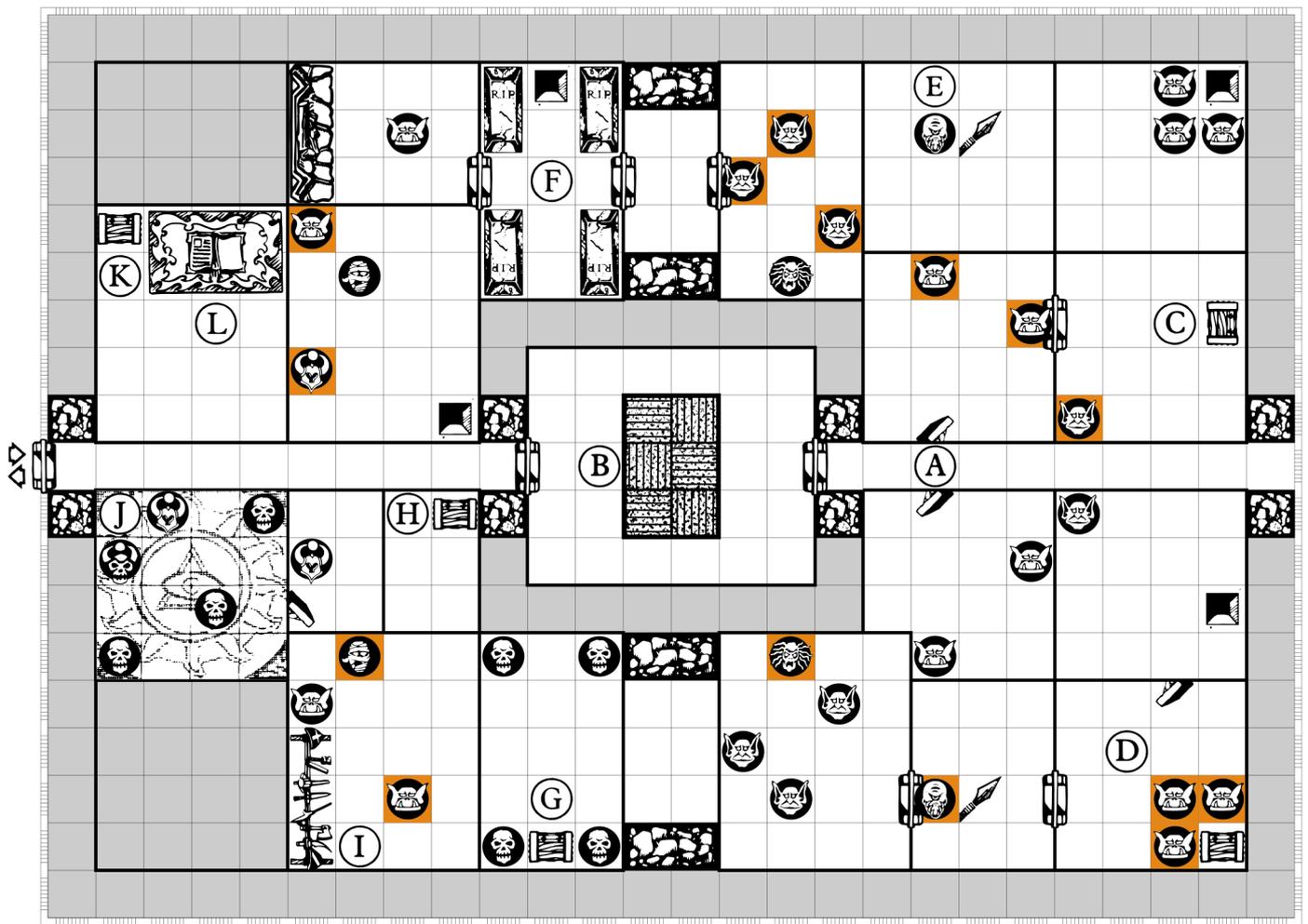
O qualunque altra cosa riteniate appropriata.

Buon divertimento!

*“Mentre riposare nel vostro accampamento, sopraggiunge un inaspettato viaggiatore che vi chiede di potersi scaldare per un po vicino al focolare. Il suo aspetto sembra innocuo e quindi acconsentite. Ha viaggiato in lungo e in largo e vi intrattiene raccontandovi storie di terribili mostri e di incredibili tesori.*

*“Dopo qualche bottiglia di vino la sua voce si abbassa e mentre sussurra qualcosa sottovoce estrae dalla tasca una mappa... essa rivela la strada che conduce ad un posto chiamato il Labirinto Riflesso, una misteriosa cripta magica che offre un grande potere agli avventurieri che oseranno sfidare le sue insidie!”*





## Il Labirinto Riflesso

*"Seguendo le indicazioni sulla mappa siete giunti a destinazione. Appena entrate nel labirinto avvertite la presenza di una magia molto forte ma non comprendete cosa stia succedendo. Le pareti sembrano ronzare e al vostro tocco scintillano magicamente."*

Note esplicative:

Il dungeon è separato a metà dal lungo corridoio centrale: questa è la *linea dello specchio*.

Il lato superiore del tabellone è infatti speculare rispetto a quello inferiore e viceversa.

Ciascun mostro ha una sua controparte in forma di statua posizionata sul lato opposto della linea dello specchio ed evidenziata in arancione sulla mappa. Queste statue non possono essere spostate o distrutte in alcun modo ma se la loro controparte reale si sposta, la statua si sposterà di conseguenza.

Per il movimento ricordate: su e giù sono invertite ma destra e sinistra restano invariate.

Se il mostro è ucciso, anche la statua corrispondente sarà rimossa. Avanzando nell'avventura, gli eroi troveranno degli anelli magici che consentiranno di saltare avanti e indietro tra le due metà speculari. Usare l'anello non conta come un'azione, tuttavia non è mai consentito muovere parzialmente, usare l'anello e poi completare il movimento. Un eroe situato nell'angolo superiore destro che usa il potere dell'anello finirà nell'angolo inferiore destro, proprio come se ci fosse uno specchio nel mezzo del tabellone. Se in questa avventura un giocatore usa "Attraversa la Roccia", appena entrerà nella parete riceverà una scossa magica e perderà 1 PC. Il suo turno termina immediatamente. Tutte le pareti sono magiche e non possono essere attraversate tramite alcuna abilità o equipaggiamento speciale.



## NOTE

A Se gli eroi entrano prima nella stanza inferiore ed uccidono gli orchi senza aver ancora esplorato la stanza superiore con le statue, dite loro che trovano i resti di due statue in pezzi. Molto strano!

B C'è un altare di pietra al centro della stanza. Usate i pezzi della mappa di Grin per rappresentarlo. Se un eroe esamina l'altare, leggete il testo corrispondente in base ai suoi punti mente:

1-2 PM: questa lastra di pietra è piena di scarabocchi e geroglifici.

3 PM: la lastra sembra rappresentare qualcosa riguardo a specchi ed altre dimensioni... strano!

4-6 PM: questa antica lastra sembra indicare che il labirinto è composto di due dimensioni speculari!?

C Lo scrigno è pieno di anelli! Ma quando l'eroe tenta di afferrarli sembrano tutti incorporei, eccetto uno! Il mago avverte qualcosa di magico intorno allo scrigno: ***“Forse ognuno di noi dovrebbe provare a prendere un anello dallo scrigno?”*** Anche gli altri eroi possono ora prendere un anello ciascuno.

Quando tutti gli eroi hanno ottenuto un anello, spiegate loro che possono usare il suo potere una volta per turno e che ciò non conta come un'azione, ma non spiegate il loro effetto! Limitatevi solo a muovere i giocatori attraverso la linea dello specchio ogni volta che usano l'anello. Una volta che ne avranno capito le potenzialità, lasciate che muovano da soli le proprie miniature.

D Se un eroe apre lo scrigno senza aver cercato trappole perderà 1 PC. Contiene 50 monete d'oro.

E Questo è un normale fimir ma è in grado di usare, una sola volta, l'incantesimo “Fiamma d'Ira”.

F Appena un eroe entra in questa stanza leggete il testo seguente:

***“Sembra siate entrati in un'antica cripta! Queste tombe sono decisamente in buono stato! Sembra non siano mai state visitate dai profanatori di tombe...”***

Un eroe può scoperchiare una tomba per turno. Lanciate un dado da combattimento per vedere cosa troverà all'interno: teschio: 50 monete; scudo bianco: 100 monete; scudo nero: 1 pozione risanante. Per ogni tomba aperta dagli eroi verrà generato uno scheletro nella stanza speculare corrispondente. Non posizionate gli scheletri finché la stanza non è stata rivelata.

G Se un eroe apre lo scrigno senza aver cercato trappole perderà 1 PC. Contiene 50 monete d'oro.

H Questo scrigno contiene 25 monete d'oro.

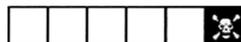
I Tra le armi della rastrelliera si trova un pugnale magico, vedete l'apposita carta tra gli artefatti.

J Appena il primo eroe entra in questa stanza leggete quanto segue:

***“L'anello magico che indossate vi trasmette una dolorosissima scossa che si ripercuote lungo il vostro braccio. Un improvviso flashback mentale vi rivela che la sinistra figura nella stanza è proprio lo stregone che tempi addietro creò questo labirinto per proteggere i suoi magici segreti. Avendo trascorso la sua vita oltrepassando le diverse dimensioni, la sua anima è ormai distrutta ed egli è ormai un essere vuoto di sola follia.”***

Lo stregone senz'anima ha queste caratteristiche:

Movimento 10; Attacco 4; Difesa 8; Mente 6; Corpo 6.



Egli conosce tutti gli incantesimi del Mago Supremo; inoltre è in grado di render nullo il potere degli anelli magici su questo lato della linea dello specchio. Gli eroi possono entrare ed affrontarlo ma non possono scappare! Appena annientato gli anelli riprenderanno a funzionare e leggerete quanto segue: ***“Lanciando un terrificante urlo lo stregone si sgretola a terra; il suo corpo si riduce a centinaia di piccoli frammenti di specchio. Possa egli finalmente riposare in pace...”***

K Questo scrigno contiene 100 monete d'oro.

L Se il mago o l'elfo esaminano il bancone scopriranno antichi poteri magici. Entrambi hanno ora accesso ai nuovi incantesimi di Protezione, Rivelazione ed Oscurità. A questo punto tutti gli eroi verranno teleportati sulla casella contrassegnata dalla lettera B nella stanza centrale.