Lo Specchio di Mya

Autori

Giacomo Bellucci + Luca De Marini

Illustrazioni

Luca De Marini

Pubblicato da Acchiappasogni

Grafica e Layout: Luca De Marini
Editing: Carlo Teo Pedretti **Planning dell'opera:** Luca De Marini

Benvenuti, Avventurieri!

Dungeon 6 è il nuovissimo gioco fantasy modulare di esplorazione e combattimento: perlustra i meandri di tortuosi labirinti generati sul momento, stermina gli abomini che li infestano con il metallo e la magia, scala la vetta della Torre e forgia la tua irripetibile Avventura!

Ringraziamo di cuore tutti i sostenitori della campagna Kickstarter che hanno reso possibile la realizzazione di questo gioco. Grazie, Avventurieri!

La via fino alla Torre Esagonale

Cari lettori, il mio nome è Giacomo Bellucci, autore di Dungeon 6. Quando nell'estate del 2015 mi ponevo il problema di creare un gioco per allietare le serate dei miei amici senza che ci fosse preparazione dietro, mai avrei pensato poi di arrivare a tutto questo. In questi quattro anni, **una calorosissima community** si è stretta vicino al gioco, spingendomi giorno dopo giorno a migliorarlo e a creare questo prodotto che ora avete tra le mani. Tra fiere di settore e centinaia di tester online, Dungeon 6 è stato giocato migliaia di volte da migliaia di persone diverse, prima di raggiungere questo traguardo.

I ringraziamenti iniziali e dovuti quindi vanno a quei fieri dungeonauti che ci sono stati fin dall'inizio. In seconda istanza, un grazie particolare va a tutto il team di Acchiappasogni e in particolare a **Luca de Marini**, per aver notato questo piccolo gioco e averlo reso grande. Infine, l'ultimo ringraziamento ma non per importanza va a **Letizia**, senza la quale tutto questo, e molto altro, non sarebbe possibile.

WWW.ACCHIAPPASOGNI.ORG

bit.ly/dungeon6

Dungeon 6 is published by:
Acchiappasogni di Luca De Marini e Davide Quaroni - Via Leonardo da vinci 30
27020 TRAVACO' SICCOMARIO (PV) - ITALIA
All rights reserved.
Reproduction of any of this material without the written permission of the publisher is expressly forbidden. This is a work of fiction. Any resemblance to persons, organizations, places, or events is to be considered purely accidental. Made in Italy. First limited edition. Printed in the month of March 2019.
For any further information please write to:
pinguino@acchiappasogni.org

Lo Specchio di Mya

Indice Generale

Indice Generale 3

Stanza dell'Enigma 4

Stanza del Generale 4

Imprevisti 4

Tessera Entrata 4

Il frammento del ricordo 5

Il ricordo del frammento 5

L'opulenza dell'Enigma 6

In volo sulla disperazione 6

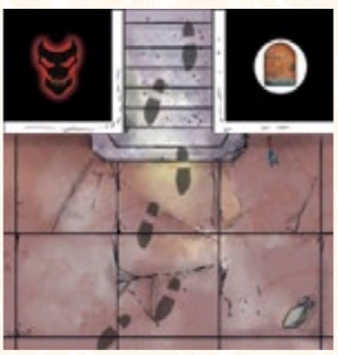
Stanza del Signore dell'Enigma 7

Lo Specchio di Mya

Un'avventura per Dungeon 6
di Giacomo Bellucci

Ti risvegli col confuso ricordo di un sogno. Apri con fatica gli occhi come se fossero stati chiusi per giorni a causa di un lungo sonno e le tue pupille fanno fatica ad adattarsi alla luce, seppur flebile, proveniente dai minerali fluorescenti incastonati nelle pareti nere. Il periodico ticchettio dell'acqua poco lontano risveglia anche il tuo udito e, lentamente riesci a tirarti su dalla posizione scomposta che avevi assunto sul pavimento. Attorno a te c'è una stanza scura costellata di cristalli verdi come stelle aliene nella notte. Nella tua mente i ricordi sono confusi e non riesci a ricordare minimamente come tu sia finito qui.

"Lo specchio di Mya" è un'avventura per Dungeon 6 di Difficoltà pari a 3 e giocabile da 1 a 6 personaggi di qualsiasi livello. Dopo aver suddiviso le tessere di corridoi e stanze come di consueto mescola la tessera Entrata alle tessere corridoio e preleva da queste ultime questa tessera:



Utilizzando quindi le tessere stanza, come di consueto, completa la stanza, dopodiché mescola le tessere corridoio tra loro e quelle stanza come di consueto, creando le pile solite. Posiziona quindi i personaggi come preferisci all'interno della stanza che hai appena creato.

Genera quindi le creature di Dungeon 6 come di consueto, utilizzando però le seguenti specifiche:

- Le Creature comuni devono avere la natura Statua
- I Generali devono avere la natura Demone
- Il Guardiano deve avere la natura Insetto e deve avere il potere "Sguardo del vuoto"
- Il Signore dell'Enigma deve avere la natura Rettile.

Stanza dell'Enigma

Quando incontri una di queste stanze, lancia 1d6 e consulta il rispettivo paragrafo. Ogni stanza può comparire una sola volta. Se lanciando su questa tabella ottieni un risultato già uscito, rilancia ancora:

1-2-3 : Il frammento del ricordo
4-5-6 : Il ricordo del frammento

Stanza del Generale

Quando incontri una di queste stanze, tranne quella in cui ti sei svegliato, lancia 1d6 e consulta il rispettivo paragrafo. Ogni stanza può comparire una sola volta. Se lanciando su questa tabella ottieni un risultato già uscito, rilancia ancora:

1-2-3 : L'opulenza dell'Enigma
4-5-6 : In volo sulla disperazione

Imprevisti

Ogni volta che posizioni un corridoio col simbolo Allerta (!) non generare il normale Imprevisto. Rimuovi tutti i corridoi con le impronte (tranne quelli già posizionati che permettono di generare stanze e quelli su cui si trova almeno un personaggio o una creatura), rimettili nella loro pila e rimescolala. Prosegui quindi normalmente con la generazione del dungeon, quando necessario.

Tessera Entrata

Quando incontri la tessera entrata leggi questo paragrafo:

Mentre il corridoio si allarga come un cuneo noti che davanti a te non si dipana l'ormai consueto dedalo costellato di piccole lucciole verdi di cristallo, bensì una parete apparentemente omogenea e riflettente. Riesci a vederti con dovizia di particolari in questo specchio gigante senza però riuscire a passare oltre la sua immutabile posizione. Sembra che tu non possa ancora andartene da qua.

Se i PG posseggono lo Specchio di Mya leggi ancora:

Quando il piccolo specchio viene riflesso nello specchio più grande le immagini infinite iniziano a formarsi lentamente. Una sorta di gigantesco corridoio illusorio contenuto nel riflesso contrapposto dei due specchi si dipana davanti ai tuoi occhi. Sembra tutto immobile, solo i lievi movimenti della tua mano fanno oscillare il riflesso infinito facendolo muovere sinuosamente come un serpente senza fine. Improvvisamente, dai meandri del riflesso, vedi avvicinarsi una figura. Man mano che compie passi verso di te ti accorgi che è una bambina vestita di rosso. Porta in una mano una piccola bambola di pezza e nell'altra stringe un piccolo flauto.

Sulla testa, a decorazione, una piccola ghirlanda di fiori viola orna la sua fronte. Dietro di lei ci sono due figure, una maschile e una femminile, indistinte. Quando arrivano davanti a voi, dall'altra parte dello specchio, la piccola si ferma e, sorridendo, con l'indice incerto, vi indica toccando quindi lo specchio dall'interno. Là dove il suo piccolo dito sfiora la superficie riflettente una crepa inizia a propagarsi rapidamente finché l'intero specchio va in mille pezzi. Fai in tempo a vedere un'ultima volta il sorriso della bambina in uno dei frammenti, poco prima che se ne vada insieme alle due figure, e che il profumo dell'aria dell'esterno ti inebri. Sei libero, una sensazione che ora ti lascia in bocca un piacevole sapore mai sperimentato prima.

Il frammento del ricordo

Appena un personaggio mette un piede dentro la stanza leggi ad alta voce:

> *Entrando in questa stanza vieni pervaso da una strana sensazione. Il luogo sembra mostrarti un posto familiare ma solo ai limiti del tuo campo visivo. Quando ti volti per osservare meglio quei dettagli sfuggenti, tutto torna ad essere la tetra costruzione di pietra nera costellata di piccoli frammenti luminescenti. Al centro della stanza, dopo alcuni attimi che stai osservando, vedi qualcosa di familiare ma dai lineamenti deformati. Sembra qualcuno che conosci ma la sua pelle è grigia e rigida, come la pietra. Il suo sorriso si calcifica in un ghigno d'orrore e di aggressività mentre ti guarda con i denti scoperti...*

Prendete tante creature comuni quanti i personaggi in gioco (che siano nella stanza o meno non è importante) e posizionatela ognuna in una casella adiacente ad uno dei PG. Riprendete quindi il turno normalmente da dove si era interrotto. Il combattimento si svolge con le seguenti regole:

- Se un PG colpisce la statua provocandogli danno, tale danno (tolte protezioni di sorta) viene inflitto anche al personaggio.
- Ad ogni turno dopo il primo, le creature comuni ottengono un bonus +1 Vigore e +1 Movimento.
- Tutte le creature comuni qui generate hanno la tattica *Istintivo* ma ignoreranno comunque altri esseri alleati dei personaggi, se dovessero esserci
- Se un personaggio, alla fine del turno delle creature, si trova lontano più di 6 caselle dalla creatura comune di questa stanza più vicina, viene automaticamente teletrasportata nella stanza di questo evento.
- Le creature comuni così generate perdurano per 1d6+3 turni, dopodiché svaniscono. Quando questo accade, tutti i personaggi sopravvissuti vengono teletrasportati nella stanza di questo evento.

Alla fine di tutto, se almeno un personaggio è rimasto vivo, leggete:

> *Tutto è nuovamente avvolto nel silenzio. Davanti a te un piccolo frammento di pietre apparentemente inerti inizia a muoversi come in procinto di fermarsi dopo una grossa frana ma senza accennare a concludere il suo tremolio scomposto. Da esse, flebile, una voce quasi impercettibile, ti parla:"Piccola, questo viaggio nella Torre è stato diverso da come me lo aspettavo. Io e tuo padre abbiamo cercato fortuna ma abbiamo trovato solo dolore e rovina. Tutto questo però non sarà per te... almeno per te. Anche se la terribile maledizione che affligge questo luogo ci sta corrompendo lentamente tu non devi mai dimenticarti che ti vogliamo bene e che quando la nostalgia e il dolore ti sopraffarranno, tu guarda nel piccolo specchio che ti abbiamo regalato. Il tuo sorriso ti proteggerà e ti ritemprerà, proteggendoti. Sii felice piccola Mya, tu per me sarai la bambina vestita di rosso dal sorriso che non può che contagiarti con il suo buonumore. Noi ti vorremo sempre bene...". Poi, come se le ultime energie abbandonassero la roccia improvvisamente, tutto tace. Riesci a scorgere sotto il cumulo di pietre un vestito di stoffa rossa, un piccolo abito sdrucito della taglia di un fanciullo. Sembra ancora integro nonostante appaia come molto vecchio.*

Considera il **vestito rosso** come una delle **chiavi** del sotterraneo.

Il ricordo del frammento

Appena un personaggio mette un piede dentro la stanza leggi ad alta voce:

Ti accorgi subito che il luogo sembra diverso dal resto del sotterraneo. Lunghi squarci fatti da artigli affilati hanno rovinato quasi ogni parete e immagini di volti terrorizzati decorano quasi tutto il resto della stanza, pavimenti compresi. L'aria è pesante e oppressiva e una strana melodia ai limiti dell'udibile è sprigionata da uno strano altare presente al centro della stanza dove è rappresentata quella che sembra la prima della facce spaventate, abbigliata come un giullare e contorta in un ghigno orribile, modello di tutte le altre che osservi attorno.

Tratta questa stanza come se fosse una "Stanza degli Incubi" con una specifica in più. Il primo incubo che generi potrà muoversi di 2 quadretti per turno invece che 1 e quando si troverà a dover possedere uno dei PG, lo trasformerà in un grosso giullare dalle fattezze mostruose, donandogli anche il potere "Melodia di sangue". Tale abilità fa emettere al posseduto un suono stridulo e terribile che permette di risucchiare 1d6+1 Energia ad una vittima entro 3 quadretti effettuando un lancio su talento e superando la stessa difficoltà che ha il PG trasformato per un'abilità di tipo Funesto. Usare tale abilità costa un'azione al personaggio trasformato ed egli tenterà di usarla ogni qual volta si troverà nella possibilità di farlo, senza per lui nessuna spesa di Energia.

Se almeno uno dei personaggi giocanti sopravvive alla stanza leggete quanto segue:

Quando gli incubi svaniscono del tutto le molte facce presenti sulle pareti distendono i loro lineamenti e iniziano a svanire, come se avessero ottenuto finalmente la pace. Dall'altare al centro, il volto del giullare inizia a parlarti:"Piccola, non sai la pena che ancora porto con me nel vederti prigioniera di questo incubo. La mia ambizione ci ha portato qui e non me lo perdonerò mai. Se mai potrò però farlo dai ricordi voglio che tu sia ancora estasiata dalle mie canzoni come lo eri un tempo. Quelle nessuno te le ruberà mai. Suona col piccolo flauto la nostra canzone che io ho composto per te e che tu cantavi per me. Noi saremo sempre con te, nel sorriso che non dovrai mai dimenticare di avere e che tanto sa donare gioia a chi lo vede. Osservalo spesso nello specchio che io e la mamma ti abbiamo regalato, saprà proteggerti e guidarti quando ti sentirai smarrita. Adesso ti saluto piccola Mya, sarò sempre con te...". Una nuova musica si spande nell'aria mentre il volto svanisce dall'altare e su di esso compare un piccolo flauto scuro dalle rifiniture delicate.

Considera il **piccolo flauto** come se fosse una delle **chiavi** del sotterraneo.

L'opulenza dell'Enigma

Quando il primo personaggio entra in questa stanza leggi quanto segue:

Hai visto in molte rappresentazioni e visto di persona cosa l'Enigma riesca a fare se supportato e nutrito a dovere ma questo luogo batte qualsiasi altro posto del genere. Sembra quello che un tempo doveva essere una stanza da letto, forse quella di un bambino o qualcosa del genere. Adesso le sedie, i mobili, i tappeti e tutto il resto sono ricoperti di una sostanza terribile ed organica, una ragnatela di colore vermiglio e pulsante che sembra rendere viva l'intera struttura. Appoggiato stancamente sopra una di queste sedie carnose c'è un uomo dal corpo grigio e lucente come il marmo, dietro di lui alcune statue attualmente immobili. Solo gli occhi verdi luminosi interrompono la regolarità di un volto scolpito e la bocca, innaturalmente posizionata in verticale si muove come in continua masticazione. Appena entri il suo sguardo si posa su di te e ti blocca per un lungo istante in cui senti le sue parole dentro la testa senza che tu riesca a muoverti:"Carne viva per la cena, carne morta per le cose, carne putrida per la disperazione e sangue fresco per il signore. Vengo a prenderti e tu sarai carne per tutto questo. Non come quella stupida bambina che ancora ci sfugge, piccolo pezzo di carne impertinente".

Questa è una stanza del generale. Tutte le creature presenti nella stanza agiscono immediatamente come se agissero di *sorpresa*, interrompendo il turno dei personaggi. Se alla fine almeno un personaggio sopravvive, leggete quanto segue:

Quando anche l'ultima creatura è stata debellata le pareti iniziano a decomporsi velocemente e da esse si staccano pezzi in gran quantità di quella massa carnosa che li ricopriva. Sopra uno dei mobili distingui chiaramente una bambola di pezza, apparentemente rimasta intatta dal passaggio terribile dell'Enigma.

Considera la **bambola di pezza** come se fosse una delle **chiavi** del sotterraneo.

In volo sulla disperazione

Quando il primo personaggio entra in questa stanza leggi quanto segue:

Un improvviso ronzio ti riempie le orecchie appena metti piede in questa stanza. Quella che un tempo doveva essere una cucina improvvisata sembra essere diventata l'alveare di una bestia corrotta. Alzando gli occhi noti uno strano essere dal corpo di donna e dal ventre prominente e bitorzoluto, sollevato in un volo sgraziato. Anche se la sua forma ricorda quello di un insetto, appare ovvio che l'Enigma abbia tolto da questa perfida creatura ogni connotato animalesco, trasformandolo in un incubo ad occhi aperti. Appena ti nota piomba in picchiata su di te, assieme ad alcune statue animate che la seguono da terra.

Questa è una stanza del generale. Il generale possiede un potere analogo all'incantesimo "Levitazione" a pagina 17 del "Compendio dell'Avventuriero". Il generale può usare questa abilità per un massimo di 3 turni e impiega un'intera azione per scendere a terra. Possiede inoltre la possibilità di sparare un *Fiotto acido* che infligge i danni consueti della creatura ma arriva fino a distanza 5. Il generale può sparare fino ad un massimo di 1d6+3 fiotti. Quando inizia il combattimento, il generale è in volo. Se alla fine almeno un personaggio sopravvive, leggete quanto segue:

Appena tutte le aberrazioni sono scomparse, noti appoggiato sopra uno dei tavoli una piccola coroncina di fiori violacei, conservatasi oltre il tempo e la disperazione di questo luogo.

Considera la **ghirlanda di fiori viola** come se fosse una delle **chiavi** del sotterraneo.

Stanza del Signore dell'Enigma

Quando generi questa stanza, leggi quanto segue:

Davanti a te una porta dall'aspetto quasi insignificante sembra impregnata di un antico incantesimo. Sopra di essi si trova graffiato il disegno stilizzato di una bambina che porta con se una bambola di pezza. Dalla sua mano appena accennata pende un piccolo flauto mentre sulla fronte alcuni fiori intrecciati le decorano il capo. La porta sembra pulsare, come sul punto di esplodere.

Quando usi le **4 chiavi** che hai trovato, leggi quanto segue:

Appena i 4 oggetti sono posti sulla porta, sembra che un antico incantesimo si spezzi. La porta esplode in piccoli frammenti di polvere e legno e, dalla stanza appena aperta proviene un odore di muffa e sporco, come quello della una tana di un terribile mostro. Una improvvisa risata, che inizia lenta e cadenzata e finisce ritmica e vigorosa, distrugge all'improvviso il silenzio. Una voce, terribile, arriva alle vostre orecchie:

"E quindi altri sciocchi bambinai sono rimasti imprigionati in questa trappola infinita, senza uscita. Prima quei due sciocchi di Fergus e Helsa, con quella odiosa bambina, si intendevano di profanare le mie sale. La loro sciocca magia ancora perdura e adesso voi l'avete rotta e io posso di nuovo uscire da questa prigione! Sciocchi vanagloriosi, pensavate di aver vinto? Loro sono persi e anche quella mocciosa impertinente è nelle mie mani. Voi lo sarete presto". Dalla penombra una mano squamosa mostra un piccolo specchio, con il quale gioca distrattamente. "Sarete anche voi miei, sciocchi profanatori di Alphazyr, miei servi per sempre. Qui, Vanyxor il Divoratore, saluta per voi i vostri ultimi respiri di vita mortale". Improvvisamente vedete la figura che, avanzando nella luce, ha pronunciato queste parole: un essere orribile dalle fattezze di un gigantesco rospo dagli occhi sporgenti e gelatinosi e dal ventre prominente e squamoso, avanza seguito da una piattola dalle dimensioni umane con gli occhi luminosi e ipnotici e da alcune statue, stancamente ai suoi ordini.

Questa è la stanza del Signore del Sotterraneo. Quando tutte le creature sono state sconfitte, se almeno un personaggio è rimasto libero, leggete:

Vanyxor esala l'ultimo respiro e dalle sue mani cade il piccolo specchio di rame lucidato. Un vecchio incantesimo sembra essersi definitivamente rotto e l'aria sembra più pulita e respirabile di quanto non fosse prima. Adesso dovete cercare di ritrovare l'entrata di questo dedalo e uscire!

Il tesoro speciale del sotterraneo è lo **Specchio di Mya**. Questo oggetto può essere usato una volta per avventura e permette di imprigionare dentro di esso una creatura. Perchè questo riesca il possessore deve effettuare un lancio di Talento contro 3+Talento del bersaglio e consumare una quantità di Energia pari al Talento del bersaglio. Una creatura così imprigionata rimane dentro lo specchio per sempre finché esso non viene usato per catturare una nuova creatura. In quel momento la creatura imprigionata esce e continuerà a risultare ostile verso i personaggi, se già lo era in partenza. L'oggetto occupa due quadretti nell'inventario.

Autore
Giacomo Bellucci
Illustrazioni
Luca De Marini

Ti risvegli stordito, con la sensazione di aver fatto un lungo e profondo sogno. Sei ancora nella Torre Esagonale? Gli specchi ti circondano, come pareti taglienti, incomprensibili, letali nella loro semplice complessità. I cristalli verdi risplendono al buio e, in cuor tuo, sai di non essere solo... una presenza si aggira per le pieghe invisibili di un dedalo come non ne avevi mai visti prima. Ti chiedi se riuscirai mai a uscire di qui: cosa si cela al di là dello specchio?

"Lo specchio di Mya" è un'avventura per Dungeon 6 di Difficoltà pari a 3 e giocabile da 1 a 6 personaggi di qualsiasi livello, che vi catapulterà in un mondo fatto di illusioni, misteri, anime tormentate.

La vostra mente sarà abbastanza salda? Riuscirete a non perdervi nel dedalo più folle, cangiante e misterioso mai visto in Dungeon 6?

WWW.ACCHIAPPASOGNI.ORG