

La Gemma dell'Antico Portatore

Avventura per D&D 3.5 - Gruppo di 4 PG livello 11-12

Situazione Iniziale

I PG si trovano nella **Stanza delle Rune Perdute**, una camera sepolcrale all'interno del tempio nanico corrotto. Le pareti sono coperte da antiche rune naniche che brillano di una luce azzurrina, protette da potenti incantesimi anti-magia (CD 25 per dispel magic).

La Stanza delle Rune

- **Dimensioni:** 30x30 piedi, soffitto alto 15 piedi
 - **Illuminazione:** Fioca luce azzurra delle rune
 - **Caratteristiche:** Al centro si trova un sarcofago di adamantio intarsiato con simboli di Moradin
 - **Rune Visibili:** 12 rune antiche naniche visibili ad occhio nudo sulle pareti (non rilevabili da *Individuazione del Magico* per la loro natura divina)
 - **Sigillatura Divina:** Le rune fungono da chiavi per sigillare/aprire la stanza
-

Gestione Combattimenti Asincroni

Se il Guerriero Vince Prima (Round 8-10)

Scenario: Il guerriero ottiene la gemma ma i compagni sono ancora in combattimento.

Opzioni del Guerriero:

1. Canalizzare Potere Attraverso la Gemma:

- Azione di round completo
- Fornisce +4 sacro a tutti i tiri per 5 round agli alleati
- Cura 4d8+12 PF istantaneamente a tutti

2. Teletrasporto di Emergenza:

- Richiede 3 round di concentrazione
- CD 20 Concentrazione per non essere interrotto
- Può portare via 1 alleato morente dalla stanza

Se i Compagni Vincono Prima (Round 6-8)

Scenario: La stanza è libera ma il guerriero combatte ancora.

Opzioni dei Compagni:

1. Amplificare le Rune:

- Druida + Monaco insieme (azione di round completo coordinata)
- Inviano energia spirituale al guerriero: +6 ai tiri per colpire per 3 round

2. Preghiera Coordinata:

- Tutti e 3 pregano Moradin (azione di round completo × 2 round)
- Il guerriero recupera tutti gli incantesimi/abilità giornaliere utilizzate

3. Warlock - Connessione Psichica:

- Usa i poteri illithid (CD 18 Volontà o 1d6 danni WIS)
- Può "vedere" il combattimento e dare consigli tattici
- Fornisce +2 intuizione alla CA del guerriero

Sincronizzazione Finale

Quando Entrambi i Combattimenti Terminano:

- Le rune tornano alla normalità
- La stanza si ripristina (soffitto torna a 15 piedi)
- Il guerriero riappare con la gemma
- **Bonus PE:** +800 PE per sincronizzazione perfetta se entrambi finiscono nello stesso round

Evento Scatenante

Quando il guerriero nano si avvicina al sarcofago con Aegis Fang, lo **Spirito di Thorek Forgiamartello** (l'antico portatore della Corona) si manifesta:

"Mortal... la mia anima è corrotta... solo attraverso la prova del fuoco spirituale potrai ottenere ciò che cerchi. Preparati, prescelto di Moradin!"

Effetto: Il guerriero nano e il sarcofago vengono trasportati nel **Piano delle Prove Spirituali**.

Sigillatura della Stanza: Le 12 rune si illuminano intensamente e la stanza si sigilla magicamente:

- Muri diventano adamantio puro (Durezza 20, 500 PF per sezione 3x3m)
- Nessuna via di fuga magica (Teletrasporto, Porta Dimensionale, ecc. falliscono automaticamente)
- Soffitto si abbassa a 4,5m e inizia lentamente a scendere (30cm ogni 5 round dopo il Round 10)

SCENARIO A: Il Piano delle Prove Spirituali

Per il Guerriero Nano

Ambiente

Un'arena circolare di pietra nera sospesa nel vuoto, illuminata da fiamme spettrali verdi. Il sarcofago appare al centro.

Descrizioni per il PG:

Ti trovi in un'arena di pietra nera levigata, circondata da un vuoto infinito. Fiamme verdi senza calore danzano lungo il perimetro. Al centro, il sarcofago di Thorek brilla di una luce argentea. Senti Aegis Fang vibrare nella tua presa - è in risonanza con questo luogo sacro corrotto.

Opzioni Tattiche Evidenti:

- **Aegis Fang**: L'arma sembra "tirare" verso certi punti dell'arena (bonus tattici)
- **Invocazioni a Moradin**: Pregare fornisce bonus temporanei
- **Sarcofago**: Può essere usato come copertura parziale o punto di potere
- **Fiamme Spettrali**: Possono essere attraversate per movement tattici

Suggerimenti Ambientali:

- Le fiamme verdi reagiscono alla presenza demoniaca (indicano posizione nemico)
- La pietra dell'arena assorbe il sangue nanico (recupera 1 PF per round se ferito)
- Simboli di Moradin appaiono brevemente dove Aegis Fang colpisce il suolo

Nemico: Manifestazione Demoniaca di Thorek

Spirito Corrotto (Template: Spirito Incorporeo + Demone Minore)

- **Taglia:** Media (Esterno Incorporeo)
- **Dadi Vita:** 16d12+80 (184 PF)
- **Iniziativa:** +6
- **Velocità:** Volare 18m (perfetta)
- **CA:** 24 (+6 Des, +8 deflettente), contatto 24, colto alla sprovvista 18
- **Attacchi Base/Lotta:** +16/—
- **Attacchi:**
 - Tocco Corrotto +22 mischia (2d8+9 + drain energia 1 livello, CD 21 Tempra nega drain)
 - Martello Spettrale +22 mischia (3d6+9 forza + drain energia)
- **Attacchi Speciali:**
 - Soffio Corruzione (cono 9m, 1 volta ogni 1d4 round, CD 23 Riflessi, 8d6 necrotici)
 - Invocazione delle Catene (1/giorno, CD 21 Volontà o paralizzato 1d6 round)
- **Qualità Speciali:**
 - Incorporeo, Resistenza al danno 15/bene e ferro freddo
 - Resistenza agli incantesimi 20
 - Immunità: veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia
 - Aura di Disperazione (6m, -3 morale ai tiri per colpire, danni e TS)
 - Rigenerazione Spirituale 15/round (attiva sotto i 90 PF)
- **Tiri Salvezza:** Tempra +15, Riflessi +16, Volontà +15
- **Caratteristiche:** FOR —, DES 22, COS 20, INT 16, SAG 18, CAR 24
- **Abilità:** Intimidire +26, Ascoltare +23, Osservare +23, Conoscenze (religioni) +22
- **Talenti:** Attacco Poderoso, Competenza Marziale, Riflessi da Combattimento, Volontà di Ferro, Attacco Vitale, Critico Migliorato
- **GS:** 14

Fasi del Combattimento:

1. **Round 1-3:** Attacchi base + Aura
2. **Round 4-6:** Aggiunge Soffio + Invocazione Catene
3. **Round 7+:** Rigenerazione attiva + tutti i poteri

Risoluzione

- **Vittoria:** Il guerriero ottiene la **Gemma del Legame Spirituale**
 - **Sconfitta:** Trasportato nella stanza principale con 1 PF, la gemma appare nel sarcofago (ora accessibile)
-

SCENARIO B: La Stanza delle Rune in Crisi

Per i restanti 3 PG

Descrizioni Iniziali per i PG:

La stanza trema violentemente quando il vostro compagno scompare. Le 12 rune sulle pareti si illuminano di un azzurro accecante, poi le pareti stesse si trasformano in adamantio lucido. Un vortice nero si forma dove era il guerriero, pulsando con energia negativa. Il soffitto inizia lentamente a scendere con un rombo sordo.

Opzioni Immediatamente Visibili:

Per Tutti i PG:

- **Le 12 Rune:** Brillano intensamente, sembrano vulnerabili agli attacchi
- **Il Vortice:** Cresce visibilmente, emana freddo mortale
- **Soffitto che Scende:** Pressione temporale evidente
- **Pareti di Adamantio:** Impenetrabili, nessuna via di fuga

Per la Druida Specifica:

- **Funghi Anomali:** Sulla parete nord, alcuni zurkhwood in miniatura crescono in una **spirale innaturale**
- **Energia Vitale Disturbata:** I funghi sembrano "nutrirsi" di qualcosa nascosto
- **Pattern di Crescita:** Le radici puntano tutte verso la stessa area della parete

Per il Monaco/Guerriero:

- **Punti di Impatto:** Le rune mostrano crepe sottili, vulnerabili a colpi precisi
- **Risonanza:** Colpendo le pareti, alcune rune risuonano più di altre

Per il Warlock:

- **Energie Negative:** Il vortice risuona con l'infezione illithid
- **Connessioni Psichiche:** Può "sentire" debolmente il compagno nell'altro piano
- **Anello Divino:** Pulsa più intensamente vicino a certe rune

Round 1-2: Il Vortice si Forma

Un **Vortice di Energia Negativa** appare dove era il guerriero.

- **Diametro:** 1,5m iniziale
- **Effetto:** CD 18 Tempra o 1d6 danni necrotici a tutti entro 3m

Round 3-4: Prime Manifestazioni

Il vortice cresce (3m diametro) e evoca:

2x Ombre Naniche Antiche (Non-morto Incorporeo)

- **Taglia:** Media
- **DV:** 5d12 (32 PF ciascuna)
- **Iniziativa:** +2
- **Velocità:** Volare 12m (buona)
- **CA:** 13 (+2 Des, +1 deflettente), contatto 13, colto alla sprovvista 11
- **Attacchi Base/Lotta:** +2/—
- **Attacchi:** Tocco incorporeo +4 mischia (1d6 + drain FOR 1d4 temporaneo, CD 14 Tempra dimezza)
- **Qualità Speciali:** Incorporeo, invisibilità maggiore a volontà, creare spawn, resistenza a svolte 5
- **Tiri Salvezza:** Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +6
- **Caratteristiche:** FOR —, DES 14, COS —, INT 6, SAG 12, CAR 15
- **Abilità:** Ascoltare +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Muoversi Silenziosamente +8
- **GS:** 4

Round 5-6: Escalation Maggiore

Il vortice raggiunge 4,5m. Le rune sulle pareti iniziano a scintillare pericolosamente.

Guardiano Runico Corrotto (Costrutto di Energia Negativa)

- **Taglia:** Grande
- **DV:** 18d10+30 (129 PF)
- **Iniziativa:** +0
- **Velocità:** 6m
- **CA:** 26 (-1 taglia, +17 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 26
- **Attacchi Base/Lotta:** +13/+25
- **Attacchi:** 2 schianti +20 mischia (2d8+8 più drain energia)
- **Spazio/Portata:** 3m/3m
- **Attacchi Speciali:**
 - Pulsazione Runica (1 ogni 3 round, raggio 9m, CD 22 Tempra o stordito 1d4 round)
 - Muro di Forza (3/giorno, come l'incantesimo, LI 12°)
 - Drain Energia (ogni colpo draina 1 livello, CD 20 Tempra nega)
- **Qualità Speciali:**
 - Immunità costrutto, resistenza al danno 10/adamantio
 - Rigenerazione 5 (solo energia negativa lo cura)
 - Resistenza agli incantesimi 18
- **Tiri Salvezza:** Tempra +6, Riflessi +6, Volontà +8
- **Caratteristiche:** FOR 27, DES 10, COS —, INT 8, SAG 14, CAR 1
- **Abilità:** Ascoltare +12, Osservare +12
- **GS:** 12

Round 7+: Climax

Il vortice minaccia di implodere (6m diametro):

2x Drow Spettri (Non-morto Incorporeo)

- **Taglia:** Media
- **DV:** 8d12 (52 PF ciascuno)
- **Iniziativa:** +7
- **Velocità:** Volare 24m (perfetta)
- **CA:** 15 (+3 Des, +2 deflettente), contatto 15, colto alla sprovvista 12
- **Attacchi Base/Lotta:** +4/—
- **Attacchi:** Tocco incorporeo +7 mischia (1d8 + drain energia 2 livelli, CD 16 Tempra dimezza a 1)
- **Qualità Speciali:** Incorporeo, invisibilità superiore, creare spawn, resistenza magia drow
- **Tiri Salvezza:** Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +8
- **Caratteristiche:** FOR —, DES 16, COS —, INT 14, SAG 14, CAR 17
- **GS:** 8

Sacerdote Drow Non-morto (Chierico 12°, Non-morto)

- **Taglia:** Media
- **DV:** 12d12 (78 PF)
- **Iniziativa:** +1
- **Velocità:** 9m
- **CA:** 18 (+1 Des, +6 corazza, +1 deflettente), contatto 12, colto alla sprovvista 17
- **Attacchi Base/Lotta:** +9/+10
- **Attacchi:** Mazza perfetta +1, +11/+6 mischia (1d8+2) o tocco +10 mischia
- **Attacchi Speciali:** Scacciare non-morti 6/giorno (+3, 2d6+15, 12° livello)
- **Incantesimi da Chierico** (LI 12°):
 - **6° (2+1):** *ferire critico* (CD 21), *guarire, dissolvi magie superiore*
 - **5° (3+1):** *ferire grave* (CD 20), *marchio della giustizia, spezzare incantamento, comando superiore*
 - **4° (4+1):** *veleno* (CD 19), *libertà di movimento, protezione dall'energia, ferire moderato×2*
 - **3° (5+1):** *dissolvi magie, luce dell'alba, cecità/sordità×2, ferire leggero grave×2*
 - **Più incantesimi di livello inferiore**
- **Qualità Speciali:** Resistenza a svolte 8, immunità non-morto, resistenza agli incantesimi 23
- **Domini:** Distruzione, Male
- **Tiri Salvezza:** Tempra +8, Riflessi +5, Volontà +16
- **Caratteristiche:** FOR 12, DES 13, COS —, INT 16, SAG 20, CAR 14
- **GS:** 13

Meccaniche Interconnesse

Legame tra i Piani

- Ogni 15 danni subiti dal guerriero = il vortice cresce di 1,5m
- Ogni nemico ucciso nella stanza = lo spirito perde 20 PF
- Se il guerriero viene ridotto sotto 25 PF, tutti nella stanza subiscono 2d6 danni necrotici

Soluzioni Alternative

Opzione Druida/Ranger:

- **Scoprire la Runa della Stabilità:** La druida nota che alcuni **funghi bioluminescenti dell'Underdark** crescono in pattern anomali sulla parete nord
- **Indizio Iniziale:** I funghi "Zurkhwood in miniatura" formano una spirale che punta verso una macchia di muschio più scura
- **Prova Richiesta:** Conoscenza della Natura CD 28 per riconoscere che i funghi stanno **assorbendo energia magica** da qualcosa nascosto
- **Azione Aggiuntiva:** Sopravvivenza CD 22 per seguire le "radici spirituali" dei funghi fino alla fonte
- **Attivazione:** La **Runa di Ysgard** (simbolo nanico per "equilibrio") è coperta da uno strato di muschio che può essere rimosso con un'azione di movimento
- **Effetti:**
 - Stabilizza il vortice per 10 round
 - Riduce del 50% i danni da energia negativa
 - I funghi crescono e offrono copertura parziale (+2 CA)
- **Localizzazione:** Parete nord, 2,5m da terra, coperta da **Zurkhwood in miniatura** e muschio dell'Underdark

Opzione Monaco/Guerriero:

- **Spegnere le Rune:** Ciascuna delle 12 rune può essere "spenta" con attacchi mirati
- **Statistiche Runa:** CA 22, 25 PF, Durezza 15 (magica adamantina)
- **Note:** Monaco/Guerriero può spegnere 1-2 rune per round, altri PG 1 ogni 2-3 round
- **Effetti per Rune Spente:**
 - **3 rune:** Vortice rallenta (-1 round per fase)
 - **6 rune:** Soffitto smette di scendere per 5 round
 - **9 rune:** Tutti gli effetti del vortice ridotti del 75%
 - **12 rune:** Stanza si apre, ma perdita della **Benedizione di Moradin** (penalità -2 permanente ai TS contro paura)
- **Conseguenze:** Ogni runa spenta aumenta la CD degli incontri di +1

Opzione Warlock:

- Usare i poteri illithid per **dominare** temporaneamente i non-morti
 - CD 20 + modificatore CAR, max 2 creature
 - Ma ogni uso causa 1d4 danni alla Saggezza (infezione)
 - **L'Anello di Mask/Lathander** può essere usato 1 volta per annullare un uso fallito
-

Eventi Speciali

Intervento Divino (Round 6+)

Se il gruppo è in seria difficoltà:

- **Benedizione di Moradin:** +4 sacro ai tiri per colpire per 5 round
- **Luce di Lathander:** Cura 3d8+12 PF a tutti i PG

Complicazione Warlock

Ogni 3 round, il Warlock deve effettuare un TS su Volontà CD 16:

- **Successo:** Controlla l'infezione
 - **Fallimento:** Subisce 1d6 danni psichici e deve attaccare l'alleato più vicino nel prossimo round
 - **L'Anello:** Può essere attivato per successo automatico (1 uso rimanente)
-

Ricompense e Conclusione

Successo Completo

- **Gemma del Legame Spirituale** (chiave per la Corona)
- **Benedizione di Thorek**: +2 permanente ai TS contro effetti di paura
- **Frammento di Conoscenza Antica**: +1 slot incantesimo di livello più alto per caster

Successo Parziale

- Solo la gemma, ma i PG subiscono una **Maledizione Minore**: -1 ai TS contro necromanzia per 1 settimana

Esperienze

- **Combattimento**: 4.800 PE totali
 - **Risoluzione creativa**: +600 PE bonus
 - **Cooperazione tra piani**: +400 PE bonus
-

Note per il DM

Gestione dei Tempi

- Alterna tra i due scenari ogni 2-3 round
- Usa cliffhanger per mantenere alta la tensione
- Descrivi gli effetti del legame tra i piani

Adattamenti di Difficoltà

- **Troppo facile**: Aggiungi un round di evocazioni extra
- **Troppo difficile**: Riduci i PF dei nemici del 25%
- **Warlock in crisi**: L'anello può stabilizzare l'infezione per tutto l'incontro

Atmosfera

- Enfatizza il legame spirituale tra i nani e Moradin
- Le rune reagiscono alle emozioni del gruppo
- Il vortice riflette il combattimento spirituale del guerriero