

La Gemma dell'Antico Portatore

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

SCENARIO A: PIANO SPIRITUALE

Per il Guerriero Nano

Ambiente e Descrizione Iniziale

Un'arena circolare di pietra nera sospesa nel vuoto, illuminata da fiamme spettrali verdi.

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

Opzioni Tattiche Evidenti

Percezione Automatiche (senza tiro):

- **Aegis Fang Risuona:** L'arma "tira" verso 4 punti specifici dell'arena
- **Sarcofago Centrale:** Posizione elevata (1,5m), copertura totale
- **Fiamme Verdi:** Formano un cerchio perfetto, attraversabili
- **Vuoto Circostante:** Caduta significa morte certa

Percezione CD 15 (azione gratuita):

- **3 Simboli di Moradin** incisi nella pietra dell'arena (bonus tattici)
- **Correnti d'Aria Spirituali:** Indicano direzioni di attacco favorevoli

Percezione CD 20 (azione di movimento):

- **Pietra dell'Arena Reattiva:** Assorbe sangue nanico (rigenerazione)
- **Echi Spirituali:** Sussurri degli antichi che prevedono gli attacchi nemici

Suggerimenti Ambientali

Bonus Temporanei Disponibili:

Aegis Fang ai Simboli di Moradin (azione di movimento):

- **Percezione CD 12:** Individua il simbolo più vicino
- **Effetto:** +2 sacro ai tiri per colpire per 3 round
- **Utilizzabile:** 3 volte durante il combattimento

Preghiera a Moradin (azione di round completo):

- **Nessun tiro richiesto**
- **Effetto:** Recupera 2d8+5 PF + rimuove 1 condizione negativa
- **Utilizzabile:** 1 volta per combattimento

Posizionamento Tattico sul Sarcofago:

- **Scalare CD 10** per salire
- **Vantaggio:** +1 CA, +2 ai danni (terreno sopraelevato)
- **Svantaggio:** Bersaglio più visibile (-1 nascondersi)

Assorbimento Pietra Arena (passivo):

- **Attivazione:** Se PF < 50% del massimo
 - **Effetto:** Recupera 1 PF per round stando a terra
 - **Note:** Funziona solo per sangue nanico
-

NEMICO: Spirito Corrotto di Thorek

Statistiche Combattimento

- **CA:** 24, **PF:** 184
- **Iniziativa:** +6
- **Velocità:** Volare 18m (perfetta)
- **Attacchi:** Tocco Corrotto +22 (2d8+9 + drain energia 1 livello)
- **TS:** Tempra +15, Riflessi +16, Volontà +15

Capacità Speciali per Round

Round 1-3: Fase Base

- Aura di Disperazione (6m, -3 morale)
- Attacchi base di mischia
- Movimento tattico attorno al sarcofago

Round 4-6: Fase Intensiva

- Soffio Corruzione (cono 9m, CD 23, 8d6 necrotici, 1 ogni 1d4 round)
- Martello Spettrale (3d6+9 + drain energia)
- Volo tattico per evitare attacchi

Round 7+: Fase Disperata

- Rigenerazione Spirituale 15/round (se sotto 90 PF)
- Invocazione delle Catene (1/giorno, CD 21 Volontà o paralizzato 1d6 round)
- Tutti i poteri precedenti attivi

Tattiche del Nemico

- **Primi round:** Usa il volo per rimanere fuori portata
 - **Metà combattimento:** Punta sul drain energia per indebolire
 - **Fase finale:** Rigenerazione + catene per vittoria per sfinimento
-

SCENARIO B: STANZA DELLE RUNE

Per Druida/Ranger, Monaco/Guerriero, Warlock

Descrizione Iniziale e Trasformazione

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 che riflette le vostre immagini distorte. Un vortice nero si forma dove era il sarcofago, pulsando con energia negativa che fa gelare il sangue. Il soffitto inizia lentamente a scendere con un rombo sordo che riecheggia come un tamburo di guerra.

Minacce per Round

Round 1-2: Formazione Vortice

- **Vortice:** 1,5m diametro, CD 18 Tempra o 1d6 necrotici (raggio 3m)
- **Effetti:** Stanza sigillata, pareti diventano adamantio
- **Soffitto:** Inizia discesa lenta (30cm ogni 5 round dal Round 10)

Round 3-4: Prime Evocazioni

2x Ombre Natiche Antiche

- **CA:** 13, **PF:** 32 ciascuna
- **Attacchi:** Tocco +4 (1d6 + drain FOR 1d4 temp, CD 14 Tempra dimezza)
- **Speciali:** Incorporee, invisibilità maggiore a volontà

Round 5-6: Guardiano Attivato

Guardiano Runico Corrotto

- **CA:** 26, **PF:** 129
- **Attacchi:** 2 schianti +20 (2d8+8 + drain energia 1 livello)
- **Speciali:** Pulsazione Runica (ogni 3 round, CD 22 o stordito 1d4 round)

Round 7+: Invasione Finale

2x Drow Spettri + Sacerdote Drow Non-morto

- **Spettri:** CA 15, PF 52, drain energia 2 livelli per colpo
 - **Sacerdote:** CA 18, PF 78, incantesimi 6° livello, scacciare non-morti
-

Opzioni Specifiche per Classe

Per la Druida/Ranger

Individuazione Runa Nascosta:

1. **Osservazione Automatica:** Nota funghi zurkhwood in spirale innaturale (parete nord)
2. **Conoscenze (Natura) CD 25:** Riconosce che i funghi assorbono energia magica
3. **Sopravvivenza CD 22:** Segue le "radici spirituali" fino alla fonte
4. **Risultato:** Trova la Runa di Ysgard nascosta sotto muschio

Attivazione Runa (Azione di Round Completo):

- Rimuove muschio e attiva la runa
- **Effetti:** Vortice stabilizzato 10 round, -50% danni necrotici, funghi crescono (+2 CA copertura)

Comunicare con Funghi (azione standard):

- **Nessun tiro richiesto** se conosce l'incantesimo
- **Effetto:** I funghi rivelano posizioni nemici incorporei per 5 round

Per il Monaco/Guerriero

Individuazione Punti Deboli Rune:

- **Osservare CD 18** (azione di movimento): Nota crepe sottili nelle rune
- **Concentrazione CD 15**: Identifica sequenze ottimali di distruzione per massimi effetti

Attacco Rune Mirato:

- **Statistiche Runa**: CA 22, 25 PF, Durezza 15
- **Frequenza Attacchi**: Monaco/Guerriero 1-2 rune/round, altri 1 ogni 2-3 round
- **Tiro Conferma Critico +2**: Bonus per aver individuato i punti deboli

Distruzione Progressiva:

- **3 rune**: Vortice rallenta (-1 round per fase)
- **6 rune**: Soffitto si ferma 5 round
- **9 rune**: Effetti vortice -75%
- **12 rune**: Fuga possibile, ma maledizione permanente

Per il Warlock

Percezione Connessione Psichica:

- **Concentrazione CD 16** (azione standard): Sente debolmente il guerriero nell'altro piano
- **Effetto**: Può coordinare azioni per bonus +2 intuizione alla CA dell'alleato

Controllo Energia Negativa:

- **Utilizzare Oggetti Magici CD 20**: Manipola il vortice per rallentarlo 1 round
- **Costo**: 1d4 danni WIS per infezione illithid accelerata

Dominazione Non-morti (poteri illithid):

- **CD 20 + mod CAR**: Controlla temporaneamente 1 non-morto per 1d4 round
- **Limite**: Max 2 creature per combattimento
- **Costo**: 1d6 danni WIS, TS Volontà CD 16 o attacca alleato casuale nel round successivo

Anello Divino (Mask/Lathander):

- **Uso 1**: Annulla un fallimento di controllo illithid (automatico)
- **Uso 2**: Stabilizza completamente l'infezione per tutto l'incontro
- **Uso 3**: Cura completa di tutti i danni WIS accumulati

MOSTRI - RIFERIMENTO RAPIDO

Scenario A: Spirto Corrotto

CA 24, PF 184, Incorporeo, Volare 18m

- **Fasi:** Base (R1-3) → Intensiva (R4-6) → Disperata (R7+)
- **Attacchi:** +22 tocco (2d8+9 + drain), soffio 8d6 (CD 23)
- **Speciali:** Aura -3 morale, rigenerazione 15 (sotto 90 PF)

Scenario B: Nemici Progressivi

Ombre Naniche (R3-4):

- **CA 13, PF 32** | Attacco +4 (1d6 + drain FOR) | Incorporee, invisibilità

Guardiano Runico (R5-6):

- **CA 26, PF 129** | Attacchi +20 (2d8+8 + drain energia) | Pulsazione stordente

Drow Spettri (R7+):

- **CA 15, PF 52** | Attacco +7 (1d8 + drain 2 livelli) | Incorporei

Sacerdote Drow (R7+):

- **CA 18, PF 78** | Chierico 12°, incantesimi 6° | Scacciare non-morti 6/giorno
-

MECCANICHE INTERCONNESSE

Legame tra i Piani

- **Guerriero perde 15+ PF** = Vortice cresce 1,5m diametro
- **Nemico ucciso nella stanza** = Spirto perde 20 PF
- **Guerriero sotto 25 PF** = Tutti nella stanza 2d6 necrotici

Combattimenti Asincroni

Guerriero Vince Prima (R8-10)

Opzioni del Guerriero:

- **Canalizzare Gemma** (azione completa): +4 sacro a tutti per 5 round + cura 4d8+12
- **Teletrasporto Emergenza** (3 round concentrazione, CD 20): Salva 1 alleato morente

Compagni Vincono Prima (R6-8)

Opzioni dei Compagni:

- **Amplificare Rune** (Druida+Monaco, azione coordinata): +6 ai colpi guerriero per 3 round
- **Preghiera Coordinata** (tutti, 2 round): Guerriero recupera abilità giornaliere
- **Connessione Psichica** (Warlock): +2 intuizione CA guerriero

Eventi Speciali

Intervento Divino (Round 6+)

Se gruppo in seria difficoltà:

- **Moradin**: +4 sacro ai colpi per 5 round
- **Lathander**: Cura $3d8+12$ PF a tutti

Complicazioni Warlock (ogni 3 round)

TS Volontà CD 16:

- **Successo**: Controlla infezione
 - **Fallimento**: 1d6 danni psichici + attacca alleato casuale
 - **Anello**: Può negare automaticamente (1 uso rimasto)
-

RICOMPENSE FINALI

Successo Completo

- **Gemma del Legame Spirituale** (chiave Corona)
- **Benedizione di Thorek**: +2 permanente TS paura
- **Conoscenza Antica**: +1 slot incantesimo livello massimo

Successo Parziale

- Solo gemma + **Maledizione Minore**: -1 TS necromanzia (1 settimana)

Esperienza

- **Base**: 4.800 PE totali
- **Bonus Creatività**: +600 PE
- **Bonus Cooperazione**: +400 PE
- **Sincronizzazione Perfetta**: +800 PE (se finiscono stesso round)