



VECNA

NELLA TANA DELL'OCCHIO OSCURO



DUNGEONS & DRAGONS

VECNA

NELLA TANA DELL'OCCHIO OSCURO



INDICE

Condurre l'avventura	2
Inizio dell'Avventura	2
Messaggio dell'uomo morto	2
Indagare sul bulbo oculare	3
Catacombe di Neverwinter	3
Caratteristiche dell'area	3
Posizioni dell'area	3
I doni soprannaturali di Vecna	8
Concludere l'Avventura	8
Proseguimento della Campagna	8

Crediti

Lead Designer: Christopher Perkins
Direttore artistico: Fury Galuzzi
Designer: Makenzie De Armas
Sviluppatore delle regole: Ron Lundeen
Editori: Christopher Perkins, Patrick Renie
Graphic Designer: Bowen Welles
Illustratore di copertina: Greg Staples
Cartografo: Marco Bernardini
Illustratore: Greg Staples
Consulenti: Rico Corazon, James Mendez, Pam Punzalan
Architetti del gioco: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Direttore artistico dello studio: Josh Herman
Produttore senior: Dan Tovar
Produttore: Siera Bruggeman

Crediti

Product Manager: Jeff Turriff
Digital Designers: Jay Jani, Adam Walton

Traduzione

Traduzione Fanmade: Dnd Translate Team
Impaginazione RUS: solomon
Impaginazione IT: Dnd Translate Team

Per la traduzione di Vecna: Nella tana dell'occhio oscuro la padrona non ha utilizzato fruste o corone di spine. Traduttore: "Noooo...basta. Ti prego non voglio più tradurre". Padrona G."Traduci schiavo!".

Supporto

Trovi errori di traduzione?
Scrivici su telegram: @traduzioneitdnd_bot



Traduzione 1.0

VECNA

NELLA TANA DELL'OCCHIO OSCURO

VECNA: NELLA TANA DELL'OCCHIO OSCURO è un'avventura di Dungeons & Dragons della quinta edizione da quattro a sei personaggi di livello 3. Questa avventura si svolge nella città di Neverwinter sulla Costa della Spada.

Un culto sinistro si è insinuato nelle viscere della città e i personaggi devono infiltrarsi nel nascondiglio del culto e sradicare i suoi membri prima che il male colpisca la città.

Le informazioni qui presentate sono solo per gli occhi del DM. Se hai intenzione di giocare l'avventura con qualcun altro come DM, **SMETTI DI LEGGERE ORA!**

CONDURRE L'AVVENTURA

Questa avventura è progettata per essere giocata in due o tre ore. I personaggi sono assunti dal Lord Protettore Dagult Neverember di Neverwinter per pattugliare la città. Quando viene trovato un uomo morto che stringe un bulbo oculare appassito, i personaggi hanno il compito di scoprire la causa della morte dell'uomo. Questo porta i personaggi a indagare sulle antiche catacombe della città e a confrontarsi con i cultisti del dio-lich Vecna.

Il testo che appare in un riquadro come questo è destinato a essere letto ad alta voce o parafrasato per i giocatori quando i loro personaggi arrivano per la prima volta in un luogo o in una circostanza specifica, come descritto nel testo.

Quando il nome di una creatura appare in **grassetto**, questo è un indizio visivo che ti indica il suo blocco delle statistiche come un modo per dire: "Ehi, DM, prepara il blocco delle statistiche di questa creatura. Ne avrai bisogno." Tutti i blocchi delle statistiche dei mostri a cui si fa riferimento in questa avventura possono essere trovati nel Manuale dei Mostri. Puoi rendere l'avventura più facile o più difficile, o regolarla per gruppi più piccoli o più grandi di giocatori, regolando il numero di mostri o aggiungendo o rimuovendo incontri.

INIZIO DELL'AVVENTURA

Inizia l'avventura leggendo ad alta voce quanto segue:

La città di Neverwinter si erge orgogliosa sulla Costa della Spada, a ovest e a nord della Valle di Dessarin. Cinquant'anni fa, la città fu quasi distrutta dall'eruzione del Monte Hotenow. Oggi la città è in gran parte ricostruita. Brulica di abili commercianti, intrepidi avventurieri e robusti cittadini.

La leadership di Neverwinter spetta a Dagult Neverember, lord protettore della città, e suo datore di lavoro. La città non ha una milizia formale, quindi Lord Neverember assume spesso mercenari e avventurieri come voi per mantenere la città al sicuro.

Indipendentemente dal fatto che i personaggi si conoscano prima del loro arrivo a Neverwinter, sono assegnati a pattugliare la città insieme. I primi giorni della pattuglia sono tranquilli (a meno che tu non decida diversamente), permettendo ai personaggi di familiarizzare con la città.

MESSAGGIO DELL'UOMO MORTO

Dopo i primi giorni in cui i personaggi pattugliano la città, la tragedia si abbatte. Leggi o parafrasa quanto segue:

Un urlo angoscioso proviene da un vicolo vicino. Il suono proviene da una donna umana snella vestita con l'armatura di cuoio leggero di uno esploratore o investigatore. Tra le sue braccia c'è il cadavere di un uomo vestito con una vestaglia grigia a brandelli. L'uomo e la donna hanno una sorprendente somiglianza l'uno con l'altra.

Con un tonfo sordo, un bulbo oculare essiccato rotola fuori dal palmo del morto.

L'uomo morto è Delvin Fearnehart, un investigatore alle dipendenze di Lord Neverember; la donna che tiene il suo corpo è Kevori Fearnehart, la sorella di Delvin.

Un personaggio che supera una prova di Intelligenza (Storia) con CD 8 riconosce sia Delvin che Kevori come mercenari impiegati da Lord Neverember per pattugliare la città. Se i personaggi chiedono informazioni su Kevori (neutrale buono, esploratore umana), lei condivide le seguenti informazioni:

Assoldati per investigare. Kevori e suo fratello furono incaricati da Lord Neverember di indagare sulle attività sospette di un culto in città.

Un ritrovo sbagliato. Kevori venne qui per incontrarsi con Delvin dopo essersi infiltrato in un potenziale nascondiglio di una setta.

Che cosa sa. L'unico indizio che Kevori ha è il bulbo oculare essiccato che è caduto dalla mano di Delvin.

Kevori chiede l'aiuto dei personaggi per scoprire chi o cosa ha ucciso suo fratello mentre torna alla Sala della Giustizia per informare Lord Neverember di questi sviluppi. Implora i personaggi di vendicare la morte di suoi fratello, ma ricorda loro che Lord Neverember apprezza le informazioni e pagherà di più per catturare vivi i cultisti.

INDAGARE SUL BULBO OCULARE

Il bulbo oculare funge sia da mappa che da chiave per il nascondiglio del culto. Quando una creatura che tiene il bulbo oculare pronuncia la frase chiave, "Ave l'Immortale", il bulbo oculare brilla di luce verde prima di girare per guardare in direzione del nascondiglio del culto (comportandosi come una bussola).

Un incantesimo Individuazione del Magico o un effetto simile rivela un'aura di magia divinatoria intorno al bulbo oculare. Lanciare Identificare sul bulbo rivela la sua funzione e la sua frase chiave.

In alternativa, un personaggio può frugare nelle tasche di Delvin e trovare un foglietto di pergamena con la frase chiave scarabocchiata sopra.

Seguendo le indicazioni del bulbo oculare porta i personaggi a un ingresso di una catacomba in una delle sezioni di Neverwinter (vedi "Catacombe di Neverwinter").

CATAcombe di NEVERWINTER

Diversi mesi fa, i cultisti dedicati a Vecna requisirono sezioni delle catacombe di Neverwinter per i loro scopi nefasti. La setta che i personaggi stanno inseguendo si trova nelle rovine occidentali della città. A meno che tu non decida diversamente, i personaggi non incontrano difficoltà a seguire le indicazioni del bulbo oculare per un ingresso fatiscente nelle catacombe occidentali della città. Leggi o parafrasa quanto segue:

Il bulbo oculare appassito punta il suo sguardo vuoto lungo un vicolo disseminato di macerie. I ratti corrono tra pezzi di vecchie pietre e casse polverose. Sul retro del vicolo c'è una serie di assi di legno ammuffite, appoggiate quel tanto che basta per bloccare un tunnel buio che conduce sotto la superficie.

Le tavole che bloccano l'ingresso alle catacombe possono essere spostate facilmente, rivelando un tunnel in pendenza (area N1).

CARATTERISTICHE DEI LUOGHI

Questa avventura esplora solo una piccola sezione delle vaste catacombe di Neverwinter. Salvo diversa indicazione, le aree delle catacombe mostrate in questa avventura hanno le seguenti caratteristiche:

SOFFITTI

I soffitti in tutte le catacombe sono alti 3 metri e fatti di pietra grossolanamente tagliata.

BUSSOLA BULBO OCULARE

Il bulbo oculare attivato punta continuamente in direzione dell'ingresso del nascondiglio del culto (area N11). Il bulbo oculare è necessario anche per sbloccare la porta nell'area N11.

LUCE

Le applique arrugginite contengono torce accese. L'area è scarsamente illuminata.

PARETI E PAVIMENTI

Le pareti sono costruite con blocchi di pietra e sono scivolose a causa dell'umidità, rendendo impossibile l'arrampicata senza magia o attrezzi. I pavimenti sono costituiti da un mix di lastre di pietra e terra compattata.

LUOGHI DELLE CATAcombe DI NEVERWINTER

Le seguenti posizioni sono inserite nella mappa di Nella tana dell'occhio oscuro:

N1: TUNNEL DI INGRESSO

Il tunnel procede in discesa, portando i personaggi a 6 metri sotto il livello della strada.

N2: CAMERA SEMI COLLASSATA

Lo sciabordio dolce dell'acqua riecheggia attraverso questa ampia camera. L'area è disseminata di detriti di legno e pietra provenienti da edifici crollati. L'acqua salmastra inonda quasi la metà della camera, diventando più profonda verso un tunnel buio a ovest

I personaggi che hanno un punteggio di Saggezza (Percezione) passivo di 12 o superiore notano l'ingresso di un tunnel angusto nascosto dietro alcune macerie crollate a sud. Un personaggio che trascorre 1 minuto a ripulire le macerie apre l'ingresso a un cunicolo (area N7).

Fare una Barca. I personaggi hanno la possibilità di assemblare una barca improvvisata dai detriti qui per facilitare l'attraversamento dell'area allagata.

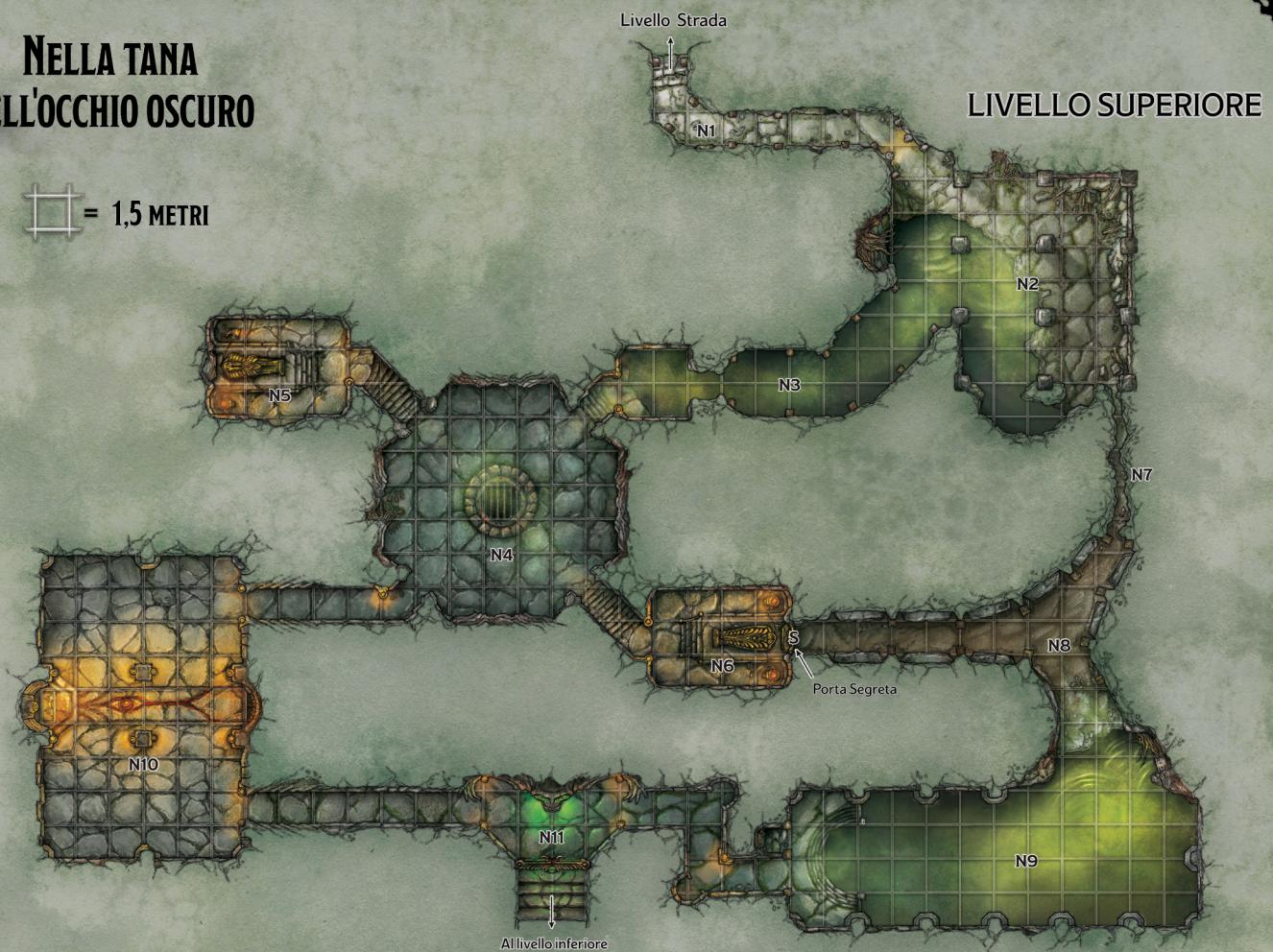
Un personaggio che tenta di assemblare una barca deve effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 11.

Se supera la prova, il personaggio crea una barca abbastanza robusta da supportare fino a due creature di taglia Media o più piccole.

Mentre è in barca, una creatura può usare il suo movimento per spingerla fino a 6 metri in una direzione a sua scelta.

NELLA TANA DELL'OCCHIO OSCURO

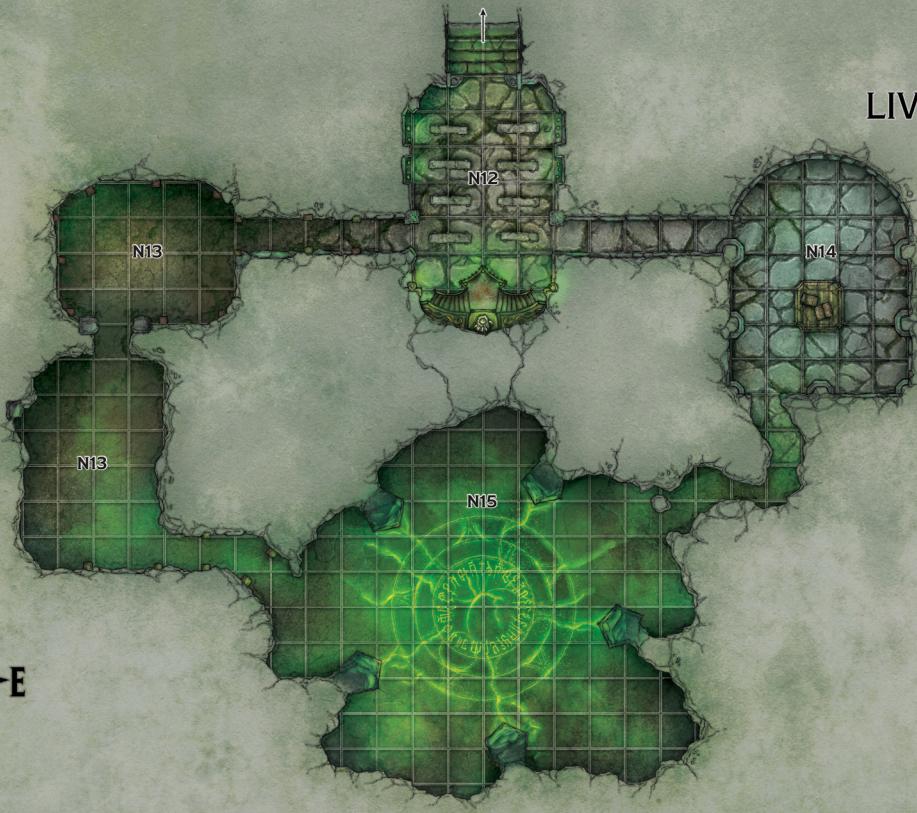
= 1,5 METRI



LIVELLO SUPERIORE

Al livello superiore

LIVELLO INFERIORE



N3: TUNNEL ALLAGATO

L'acqua che riempie questo tunnel è profonda 1 metro; senza l'uso di una barca o di un altro veicolo, l'acqua conta come terreno difficile per le creature di taglia medie o più grandi che non hanno una velocità di nuoto, mentre le creature di taglia piccole e più piccole devono nuotare per attraversare il tunnel.

Fatale dell'acqua. Un **Fatale dell'acqua** Malvagio Neutrale si nasconde qui. Cerca di tendere un'imboscata e uccidere qualsiasi creatura che entri nel tunnel.

All'ingresso del tunnel per la prima volta, un personaggio che ha un punteggio di Saggezza (Percezione) passivo di 15 o superiore nota onde e correnti strane che suggeriscono la presenza di una creatura nell'acqua. Se il punteggio di Saggezza (Percezione) passivo di un personaggio è inferiore a 15, il personaggio subisce uno svantaggio al tiro per l'iniziativa quando il Fatale dell'acqua attacca.

N4: SALA CINERARIA

Urne e casse cinerarie lucide rivestono le pareti di questa rotonda a volta. Al centro della stanza sopra uno scarico c'è una figura spettrale, trasparente e umanoide. La figura è rivestita con un'armatura a piastre e, dove dovrebbe esserci una testa, c'è invece un globo luminescente senza caratteristiche.

Il **fantasma** neutrale che infesta questa zona non ha memoria del suo nome o della sua esistenza nella vita, un fatto che lo addolora molto. Dopo aver notato che i personaggi entrano, il fantasma li implora di aiutarlo a recuperare la sua precedente identità. Se i personaggi rifiutano, il fantasma tiene il broncio ma non è ostile.

Alla scoperta dell'identità del fantasma. Il fantasma è lo spirito del cavaliere sepolto nell'area N6. Indizi riguardanti l'identità del fantasma possono essere trovati nelle aree N5 e N6. Un personaggio che perlustra la sala per 10 minuti non trova indizi relativi al fantasma in questa stanza.

Per riconquistare la sua identità, il fantasma deve sentire il suo nome completo: Chanelle Hallwinter. Se un personaggio pronuncia questo nome ad alta voce entro 6 metri dal fantasma, il globo senza caratteristiche della testa del fantasma si fonde a formare il viso di una donna di mezza età con i capelli intrecciati e i ricordi del fantasma tornano. Il fantasma è grato ai personaggi e decide di aiutarli.

Cosa sa il fantasma. All'inizio, il fantasma non ricorda nulla di Delvin, del culto o delle catacombe. Una volta che l'identità del fantasma è stata ripristinata, ricorda non solo la sua vita come Chanelle Hallwinter, ma anche ciò a cui ha assistito mentre infestava queste catacombe. Il fantasma può condividere le seguenti informazioni con i personaggi:

Invasori di catacombe. Un piccolo gruppo di humanoidi è sceso nelle catacombe diversi mesi fa, sussurrando di strani rituali e segreti.

Delvin. Chanelle vide un uomo che corrispondeva alla descrizione di Delvin fuggire attraverso la sala dalle profondità delle catacombe, inseguito da un individuo incappucciato con una veste grigia.

Infestazione di zombie. La cripta a sud della sala fu profanata e ora pullula di zombi.

N5: TOMBA DEL MAGO

L'odore di vecchie pergamene riempie questa tomba. Scaffali che contengono vari libri e strumenti accademici si ergono contro le pareti. Al centro c'è un sarcofago in pietra, dipinto d'oro, ai lati del quale c'è una bella incisione a rilievo di due donne humanoidi che esplorano insieme una foresta.

Questa è la tomba di Makalia Siannodel, una maga, elfa e compagna della cavaliere sepolta nell'area N6.

Alla scoperta dell'identità del fantasma. I personaggi che cercano questa tomba trovano un tesoro (vedi "Tesoro" di seguito) e i seguenti indizi:

Medaglione d'oro. Un medaglione dorato a forma di cuore si trova su uno degli scaffali. Il medaglione è bloccato ma può essere aperto con una prova di Forza (Atletica) con CD 11 o aperto con una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 10 usando gli strumenti dei ladri. All'interno c'è un piccolo ritratto di una donna umana, accanto al quale c'è la scritta "Mia carissima Chanelle".

Dettagli del rilievo. Una delle figure raffigurate nella scultura in rilievo del sarcofago indossa un'armatura che corrisponde all'armatura del fantasma nell'area N4.

Tesoro. Incastonati tra gli scaffali ci sono cinque bastoncini di incenso (del valore di 10 mo ciascuno) e un sacchetto per componenti. Un personaggio che ispeziona l'area e supera una prova di Intelligenza (Investigazione) con CD 15 trova anche un compartimento nascosto in uno dei libri accantonati. All'interno c'è una Pergamena Magica di Protezione dal Bene e dal Male.

N6: TOMBA DEL CAVALIERE

Al centro di questa tomba c'è un sarcofago in pietra dipinto d'oro. I lati del sarcofago recano un rilievo raffigurante due donne che guardano amorevolmente un campo e una città, e il coperchio è scolpito con uno stemma di famiglia poco distinguibile. Vecchie armi e armature decorate rivestono le pareti di questa stanza.

Questa è la tomba di Chanelle Hallwinter, una cavaliere umana e compagna della maga sepolta nell'area N5. Questa è anche la tomba del fantasma trovato nell'area N4.

Alla scoperta dell'identità del fantasma. I personaggi che cercano indizi in questa tomba trovano le seguenti informazioni:

Lo stemma di famiglia. Sul coperchio del sarcofago è inciso uno stemma che raffigura una corona smussata a sei punte. Un personaggio che supera una prova di Intelligenza (Storia) con CD 10 riconosce questo simbolo come lo stemma della famiglia Hallwinter, il cui lignaggio ha dato origine a rinomati cavalieri in tutta la Costa della Spada.

Dettagli del rilievo. Una delle figure raffigurate nella scultura in rilievo del sarcofago indossa un'armatura che corrisponde all'armatura del fantasma nell'area N4.

Tesoro. La maggior parte degli oggetti conservati in questa tomba sono arrugginiti, ma uno scudo rimane intatto. Questo scudo è uno Scudo dell'Attrazione dei Proiettili maledetto; tuttavia, se i personaggi ripristinano l'identità del fantasma, Chanelle Hallwinter dà con gratitudine lo scudo ai personaggi e rimuove la maledizione, trasformando lo scudo in uno Scudo +1.

Passaggio Segreto. Un personaggio che perlustra la tomba alla ricerca di porte segrete e riesce a superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14 vede il debole contorno di una porta sul retro della tomba. La porta è aperta, si apre con una leggera spinta e conduce all'area N8.

N7: CUNICOLO

Il passaggio angusto è abbastanza grande da ospitare creature di taglia piccole e più piccole; le creature di taglia medie devono stringersi per attraversarlo.

Macerie pericolanti. Quando una creatura entra per la prima volta nell'Intercapedine, il suo movimento disturba alcune delle macerie sopra. La creatura deve superare un tiro salvezza su destrezza con CD 12 per raggiungere indenne l'altro lato dell'intercapedine. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 7 (3d4) danni perforanti dalle macerie che cadono.

N8: TUNNEL BIFORCUTO

Il tunnel si divide in tre direzioni: a nord verso un'intercapedine stretta, a ovest verso una porta di pietra e a sud verso una camera maleodorante.

Alla fine del tunnel ovest c'è una porta segreta per l'area N6. Da questo lato, la porta è chiaramente visibile e si apre facilmente.

N9: CAMERA FOGNARIA

Un fetore nauseabondo si leva dalle acque stagnanti che riempiono la maggior parte di questa grande camera. Tre masse alte un metro e mezzo che si insinuano nel fango.

Le acque reflue sono profonde 30 cm ed è terreno difficile.

Le tre masse ribollenti sono ammassi risvegliati di fango non morto, frutto degli esperimenti contorti del culto (ognuno usa il blocco di statistiche del **melma grigia**, ma è un non morto invece della Melma). Le masse ignorano il terreno difficile della stanza e attaccano se ti avvicini.

N10: CRIPTA DEI CANTORI SILENZIOSI

Quella che un tempo era una serena cripta ora giace in rovina. Due pilastri di pietra scheggiata sostengono il soffitto a volta. Le tombe sono aperte e cadaveri rianimati si aggirano per la stanza. Al centro della parete di fondo della stanza si trova un altarino sporco e profanato che reca l'immagine di una pergamena vuota.

Otto **zombi** vagano intorno a questa cripta. Gli zombi sono affamati e attaccano immediatamente quando vedono una creatura, a meno che questa non riesca a superare una prova di Destrezza (Furtività) CD 16.

Santuario di Oghma. Un personaggio che esamina il santuario e supera una prova di Intelligenza (Religione) con CD 10 riconosce l'immagine sul santuario come simbolo sacro di Oghma, dio della conoscenza e patrono di bardi e maghi.

Se la prova riesce per 3 o più, il personaggio intuisce che riconsacrare il santuario a Oghma potrebbe aiutare contro gli zombi della zona.

Per riconsacrare il santuario, una creatura deve prima usare un'azione per pulirlo.

Una volta ripulita, una creatura può compiere una delle seguenti azioni:

Effettua una prova di Carisma (Intrattenere) con CD 14 usando uno strumento entro 1,5 metri dal santuario, eseguendo una canzone dedicata a Oghma. Tocca il santuario e spende uno slot incantesimo di 1° livello o superiore. Una volta che una delle due opzioni è stata eseguita con successo, il santuario si illumina di luce bianca e tutti gli zombi della zona collassano immediatamente privi di sensi per 24 ore. La condizione termina se uno zombi subisce danni.

N11: PORTA DELL'OCCHIO OSCURO

Una doppia porta in pietra verde sigilla un'ulteriore progressione nelle catacombe. Di fronte alla doppia porta c'è una grande scultura di un teschio sorridente; una cavità oculare reca un ampio bulbo oculare con un iride ingioiellato, mentre l'altra è una zolla vuota.

La doppia porta è chiusa e non ha fori. Per aprire la porta dal lato nord, un bulbo oculare essiccato (come quello ottenuto da Delvin) deve essere posto nella cavità del teschio sorridente. Una volta posizionato lì, il bulbo oculare pulsà con una luce verde innaturale e la doppia porta si apre per rivelare una scala che conduce più in basso. Se il bulbo oculare viene rimosso dalla cavità, la porta rimane aperta per 1 minuto prima di chiudersi e bloccarsi da sola. Un incantesimo Scassinare o una magia simile apre la porta.

Non è necessaria né la magia né un bulbo oculare per aprire la doppia porta da sud. Sul lato sud della porta c'è un pedale di pietra; calpestarlo fa aprire la doppia porta.

N12: SALA DEL SUSSURRATO

Il fondo della scalinata si apre in un ampio santuario con soffitto a volta. I banchi di pietra sono disposti in file ordinate. Candele nere che bruciano fiamme verdi occupano nicchie lungo le pareti. In cima a un pulpito all'estremità della sala si trova una scultura frastagliata di una mano emaciata con un bulbo oculare nel suo palmo.

Un personaggio che supera una prova di Intelligenza (Religione) CD 11 riconosce la scultura come simbolo di Vecna, un potente lich e dio dei segreti, conosciuto e temuto in molti mondi. Qualsiasi rumore forte qui risveglia i **cultisti** nell'area N13, che indagano immediatamente.

N13: QUARTIERI DEI CULTISTI

Se gli occupanti di questa stanza sono stati attratti nell'area N12 dal rumore, omettere l'ultima frase del seguente testo in riquadro:

Le culle improvvise sono disseminate di due caverne adiacenti separate da una porta aperta. Diversi individui in abiti grigi dormono qui pacificamente nonostante la luce tremolante della torcia.

Sette cultisti dormono in queste due stanze. Ogni cultista indossa una veste grigia con cappuccio che ha un bulbo oculare essiccato (come quello ottenuto da Delvin) infilato in una tasca.

Essere furtivi. Per muoversi in queste stanze senza svegliare i cultisti, una creatura deve superare una prova di Destrezza (Furtività) CD 14. Se fallisci la prova, 1d4 cultisti si svegliano.

I cultisti svegli sono ostili ma facili da intimidire. Un personaggio può usare un'azione per effettuare una prova di Carisma (Intimidazione) con CD 12. Se supera una prova, tutti i cultisti svegli che possono vedere o sentire il personaggio si arrendono.

Interrogare i Cultisti. I personaggi possono tentare di ottenere maggiori informazioni dai cultisti catturati effettuando una prova di Carisma (Intimidazione o

Persuasione) con CD 10. Se una prova va a buon fine, un personaggio impara una delle seguenti informazioni:

Leader del culto. Il leader del culto è Zalryr, che sta conducendo un esperimento profano nella camera rituale (area N15). Zalryr mira a "trarre segreti dalle profondità dell'anima mortale".

Adorazione del culto. I cultisti servono tutti Vecna, che chiamano il Sussurrato.

Il destino di Delvin. Zalryr ha scoperto la presenza di una spia di recente. Quella spia fu cacciata dalle catacombe e assassinata per la sua trasgressione. La descrizione della spia da parte dei cultisti conferma che si trattava di Delvin Fearnehart.

Tesoro. Un personaggio che perlustra queste stanze e supera una prova di Intelligenza (Investigazione) con CD 12 trova due vesti grigie da cultista e tre sgargianti anelli ingioiellati del valore di 10 mo ciascuno. Se la prova riesce per 3 o più, il personaggio trova anche un **Cappello del Camuffamento** nascosto sotto uno dei lettini inutilizzati.

N14: BIBLIOTECA OSCURA

Scaffali storti pieni di libri e pergamene si ergono contro le pareti. Al centro della stanza c'è un tavolo quadrato coperto di note scarabocchiate e pergamena macchiata di inchiostro.

Le note sparse sul tavolo descrivono in dettaglio gli esperimenti e la storia del culto. Un personaggio che trascorre almeno 10 minuti a studiare le note impara quanto segue:

Eperimenti del culto. Il leader del culto, Zalryr, sta sperimentando metodi per sottrarre magicamente i segreti dall'anima di un individuo. I primi esperimenti hanno ridotto i volontari a cumuli di melme necrotico, che sono stati smaltiti nella fognatura (area N9).

Altro. I cultisti qui sono solo una delle tante sette che si sono infiltrate a Neverwinter. Le altre sette hanno scelto diverse aree delle catacombe della città come rispettivi nascondigli.

Cassetta di sicurezza. Un personaggio che ispeziona gli scaffali e supera una prova di Intelligenza (Investigazione) con CD 10 trova una piccola scatola di ebano. La scatola è chiusa; Zalryr nell'area N15 ha la chiave. La scatola può essere aperta da una creatura che supera una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 13 usando gli strumenti dei ladri, oppure può essere forzata con una prova di Forza (Atletica) con CD 15. La scatola è una trappola. Una creatura che apre la scatola con qualsiasi mezzo diverso dall'uso della chiave corretta deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, subendo 7 (2d6) danni necrotici se lo fallisce o la metà se lo supera. Questa trappola non può essere rilevata o disarmata.

All'interno della scatola ci sono due Pozioni di Guarigione (maggiori).

N15: CAMERA RITUALE

Sussurri discordanti riecheggiano in questa vasta grotta. Un imponente cultista umano in una vasta veste si erge contro il muro, cantando. I suoi capelli grassi sono tagliati all'indietro e la sua pelle è scarna e grigia.

Scolpito nel pavimento davanti a lui c'è un cerchio runico che pulsava con una luce verde innaturale. Due cultisti - un umano, un elfo - stanno in piedi all'interno del cerchio, le teste gettate all'indietro e le bocche spalancate. Il loro leader ordina: "Ora! Liberate i vostri segreti per me! Lascia che le verità nascoste della tua anima vengano fuori e diventino più forti!" Come in risposta, le sagome dei cultisti si deformano in due entità allampanate e ombrose

Zalryr (neutrale malvagio, **cultista fanatico**, umano) si trova all'estremità nord della stanza, conducendo un esperimento sui due cultisti in piedi all'interno del cerchio runico. L'esperimento di Zalryr ha magicamente sottratto i segreti alle anime dei cultisti per creare le due entità oscure (ognuna usa il blocco delle statistiche dell'**ombra**).

Ogni cultista, incluso Zalryr, indossa una veste grigia con cappuccio che ha un bulbo oculare (come quello ottenuto da Delvin) infilato in una tasca. Dopo aver notato i personaggi, Zalryr comanda ai cultisti e alle entità oscure di attaccare. I cultisti e le entità combattono fino alla morte, ma Zalryr si arrende quando viene ridotto a 10 punti ferita o meno.

Vecna appare! Quando Zalryr si arrende o viene ucciso, leggi o parafrasa quanto segue:

Un sibilo improvviso squarcia l'aria mentre il cerchio runico esplode in un bagliore verde innaturale, così intenso da proiettare lunghe ombre sulle pareti. Il bagliore si attenua, e dalle incisioni si leva un fumo denso e scuro, che si condensa nel cuore della stanza. Davanti a voi, si materializza l'apparizione di un cranio scheletrico con un occhio che arde di una luce verdastra. L'apparizione parla in un baritono sibilante. "Buone notizie, Zalryr. Anche se i tuoi sforzi sono stati deludenti, mi hai portato nuovi... punti di interesse." L'apparizione ruota per guardare ciascuno di voi a turno. "Sì, c'è un grande potenziale qui. Possiamo incontrarci di nuovo, ma fino ad allora, vi tengo d'occhio." L'apparizione poi esplode in strisce d'ombra, passando attraverso ciascuno di voi con un urlo sussurrato prima di svanire.

Vecna conferisce uno dei due doni soprannaturali a ciascun personaggio. Chiedi a ciascun giocatore di tirare un dado, con il risultato che determina quale Talismano riceve il suo personaggio: Talismano della

Mano strisciante se il dado è un numero dispari o il Talismano dell'Occhio Antico se il dado è un numero pari. Mentre è in possesso di uno dei due Talismano, il personaggio ha la sensazione incrollabile di essere osservato. Vedere la sezione successiva per le descrizioni di questi ciondoli.

I DONI SOPRANNATURALI DI VECNA

Vecna è nota per conferire doni soprannaturali ai mortali che lo impressionano, indipendentemente dalle loro afflizioni. I seguenti Talismani sono due dei suoi preferiti.

TALISMANO DELLA MANO STRISCIANTE

Dono soprannaturale (Talismano)

Una volta per turno, quando colpisci una creatura con un tiro per colpire usando un'arma o un colpo disarmato, puoi infondere il tuo colpo con energia che ruba la vita. Il tuo attacco infligge quindi 1d10 danni necrotici extra e ottieni 5 punti ferita temporanei. Una volta usato per cinque volte, il Talismano svanisce.

TALISMANO DELL'OCCHIO OSCURO

Dono soprannaturale (Talismano)

Puoi lanciare Chiaroveggenza come azione, senza usare uno slot incantesimo e senza richiedere componenti materiali. Una volta usato per tre volte, il Talismano svanisce.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

I personaggi possono prendere prigionieri, lasciare le catacombe e fare rapporto a Lord Neverember senza ulteriori incidenti. Lord Neverember è grato per gli sforzi dei personaggi e paga a ciascun personaggio una somma base di 100 mo per il lavoro, più 10 mo ciascuno per ogni cultista catturato vivo (25 mo ciascuno per Zalryr).

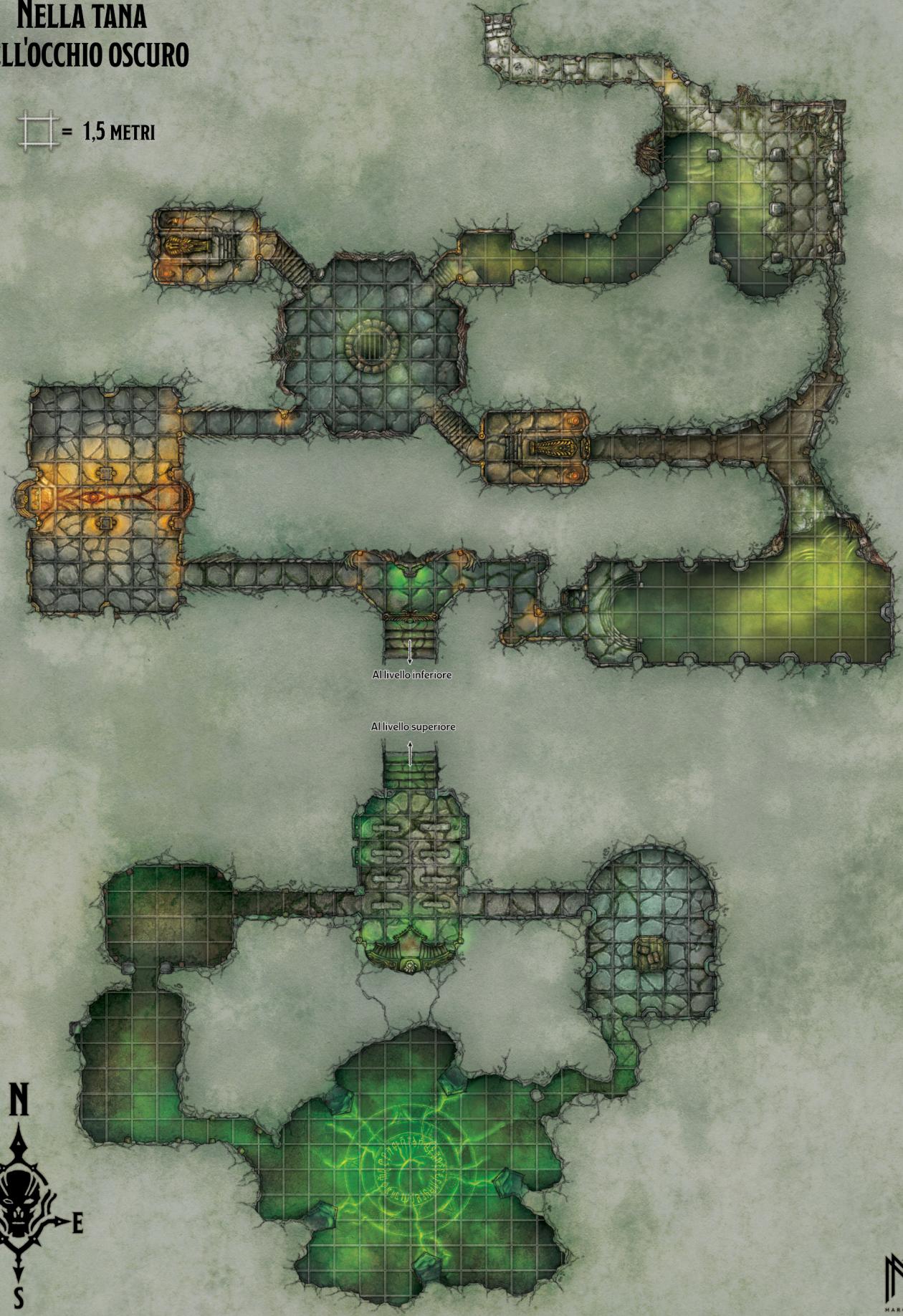
PROSEGUIMENTO DELLA CAMPAGNA

Sebbene questa setta di cultisti sia stata neutralizzata, altri si nascondono ancora nell'ombra di Neverwinter, con schemi ancora più nefasti al servizio di Vecna. Lord Neverember potrebbe invitare i personaggi a continuare a sradicare questi cultisti, culminando in un'avventura attraverso le tentacolari catacombe sotto il Cimitero di Neverwinter, Neverdeath. Se hai bisogno di aiuto per pianificare ulteriormente, Vecna: Alba della Rovina contiene ulteriori informazioni sulle attività di culto nel Cimitero di Neverdeath e fornisce un'eccellente campagna che segue le macchinazioni di Vecna.



NELLA TANA DELL'OCCHIO OSCURO

■ = 1,5 METRI



QUALCOSA DI SINISTRO SI NASCONDE SOTTO NEVERWINTER.

Un mercenario morto. Un bulbo oculare. Sussurri di un culto misterioso. Quale male cova nelle viscere della città? Vecna: Nella tana dell'occhio oscuro è un'avventura per un gruppo di quattro-sei personaggi di livello 3. Assembrate il vostro gruppo e preparatevi a entrare nelle catacombe di Neverwinter in questo preludio di Vecna: L'Alba della Rovina. Il ritorno di uno dei più grandi cattivi di D&D inizia qui!

