

## Dungeons & Dragons 5e – FabCon 2015 “Tormento”

### Prologo

Sono passati quasi due decenni da quando l'ultima vita nel Forte dei Tormenti si è spenta. E' da quella lunga notte di orrore che nessuno osa riaprire quella porta sul passato, che rievoca anni di terribili torture e oppressione.

I Blackenspire erano un casato rigolioso che, nei decenni, ha rivelato pian piano la sua vera natura: torturatori perversi e paranoici incestuosi. Un casato nato nell'oro e caduto nel sangue.

Il piccolo villaggio che si erge ai piedi del piccolo colle su cui sorge il Maniero dei Tormenti (un tempo “Forte Blackenspire”) si chiama Pietra Nera, così denominato per un caratteristico minerale arcano estratto dalle miniere locali. Nessuno sa che i Blackenspire requisivano segretamente gran parte delle estrazioni per i propri esperimenti arcani, incentrati sul dolore e la mutazione fisica... così come nessuno sapeva cosa combinava la famiglia quando era chiusa tra le mura possenti del forte.

Lord William Blackenspire era un incantatore ammirevole, dotato di un intelletto raffinato e pragmatico al tempo stesso, capace di concepire rituali complessi e terribili; sua moglie, lady Morgane, era invece esperta di alchimia e si occupava materialmente di creare unguenti, pozioni, veleni e tutto ciò che si rivelava necessario per gli esperimenti. Assieme, diedero vita a una serie di “creazioni” disdicevoli, rapendo ignari popolani da Pietra Nera e mascherando le proprie azioni dietro la presenza di spiriti (era facile ingannare il popolo ignorante in questo modo).

Alla lunga, però, le domande su Forte Blackenspire si sono moltiplicate: cosa sono le grida che spezzano il silenzio nel cuore della notte? Perché, di tanto in tanto, qualcuno nel forte si ammala e lentamente “scompare”? Perché più passa il tempo, meno i Blackenspire si affacciano dal forte?

Domande inquietanti che hanno spinto un curioso lord di Waterdeep a indagare: ci vollero tre incursioni e un ultimo, fatale assedio per prendere il forte e smascherare definitivamente le pratiche oscure del casato.

Ciò che emerse sarebbe stato difficile da accettare per il più cinico e scettico dei pensatori e moralmente inconcepibile per il più pragmatico dei credenti: lord e lady Blackenspire compivano esperimenti e rituali su vittime ignare e terrorizzate. Mutavano i loro corpi, piegavano le loro anime e li assoggettavano al proprio volere. Lo studio della perfezione e della trascendenza aveva oltrepassato ogni limite. Nel marasma di follia, emerse anche una strana macchina arcaica, qualcosa a metà tra uno strumento di tortura e un ricettacolo per anime: il Tormento, o almeno così veniva definito nei diari segreti di lord Blackenspire.

Il tormento era l'apice di orrore e ai limiti della comprensione: una macchina deforme e

mostruosa che accumulava potere attraverso il dolore, le grida, la carne e il sangue. Una costruzione quasi senziente, nessuno ha mai saputo definirlo con esattezza, fatto sta che il solo osservarla può condurre al panico, nel groviglio osceno di corpi e ingranaggi.

Fu così che, dall'unione di alcuni lord, nacque un progetto segreto per porre fine a quello scempio ed eliminare per sempre i Blackenspire dalla faccia dei Reami. Purtroppo, nessuno riuscì a trovare la stanza segreta in cui veniva custodito il Tormento e l'operazione non riuscì al meglio: i due piccoli figli discendenti del casato (Arthur e Amanda, gemelli) assieme a una famiglia di servitori scomparvero nel conflitto. Alcuni sostengono che furono risparmiati, altri che morirono in realtà accidentalmente per i crolli del forte, altri ancora che erano stati riconosciuti tra le mostruosità che popolavano la torre e i sotterranei del forte.

La verità è che un cavaliere senza nome troppo magnanimo concesse alla servitù la possibilità di nascondersi e fuggire assieme ai due bambini: questi si rintanarono nei sotterranei, pensando di essere al sicuro, ma un crollo uccise la famiglia e lasciò i due ragazzini da soli, in balia dei mostri servitori che popolavano i cunicoli. I maghi “sigillarono” il forte e impedirono a qualsiasi essere o cosa di uscire, così come a chiunque di entrare, salvo un apposito rituale.

E' così che, negli ultimi dodici anni, Arthur e Amanda Blackenspire hanno covato odio e rancore, guidati dai silenziosi servitori invisibili che lord e lady del casato avevano appositamente convocato in forma permanente per aiutare i discendenti in caso di morte, aspettandosi il peggio. Arthur ha coltivato la passione per l'alchimia (affascinato dalle fiamme), mentre Amanda ha seguito le orme di studio arcano del padre (attratta dalla passione perversa del lord per il gelo e il dolore) ed entrambi hanno alimentato il Tormento, sfruttando i mostri già presenti per crearne di nuovi, provocare ancora dolore e generare così nuove aberrazioni per popolare la struttura.

Adesso il forte è una trappola mortale e l'immenso potere sprigionato dal Tormento si avverte sin dall'esterno, attraverso quelle grida e quella sensazione di pericolo costante cui gli abitanti di Pietra Nera erano stati abituati anni prima. Arthur e Amanda non attendono altro che la curiosità di qualche nuovo “eroe”, così da sfruttare l'abbassamento della guardia e liberare il male assoluto che vive nel cuore del castello... Purtroppo nemmeno loro hanno una chiara idea di quel che fanno: Arthur è più controllato, ma orgoglioso; Amanda è completamente in preda ai deliri. Persino loro sono arischio.

Ma tutto ciò che interessa a chi osserva è solo un elemento: l'incubo dalle silenziose rovine di Forte Blackenspire, il Forte dei Tormenti, sembra tornato a vivere.

## I Personaggi

Il tavolo può essere composto da quattro o cinque personaggi: ogni pg ha qualcosa di particolare, ma ho cercato di rispettare i capi saldi della compagnia.

### ***Eylin Chiomascura, Elfo dei Boschi, Ranger (Cacciatore)***

Giovane Elfa dedita alle investigazioni e dotata di un grande intuito, è una vivace combattente a due lame esperta anche di tiro con l'arco. Costantemente animata dal sorriso e da una voglia di movimento quasi ossessiva, Eylin è la compagna ideale per i viaggi come questo.

### ***Rickert Mantopurpureo, Umano (variante), Guerriero (Campione)***

Uomo esperto e posato che affianca l'attitudine cavalleresca a una notevole astuzia tattica. Generoso e privo di paura, Rickert ha salvato la vita al suo logorroico compagno Fitz e a molti altri bisognosi per il solo senso di giustizia che lo anima.

### ***Fitz Vocesolenne, Mezzelfo, Bardo (Collegio del Sapere)***

Cantore da battaglia e fedele compagno di viaggio di Rickert Mantopurpureo, ne scrive e ispira le gesta per ricambiare un enorme debito: gli deve la vita. Fitz è un elegante poeta che ama raccontare tutto ciò che osserva e prova senza sosta.

### ***Lavinia la Tetra, Umana (variante), Mago (Abiuratore)***

La Tetra, chiamata così più per il suo brutto carattere che per la sua natura taciturna, è una rinomata divinatrice che apprezza le sfide d'intelletto e i grandi misteri.

### ***Garlan Cornospezzato, Mezzorco, Paladino (Giuramento della Vendetta)***

Rinnegato per aver seguito la fede e rinnegato le sue terre native, Garlan è cresciuto con un pessimo carattere, ma con molta umiltà, che prende vita su quel suo buffo elmo con un corno spezzato che gli dà il soprannome.

## PNG

### ***Lord Theodor McMerry, Umano Guerriero 2/Bardo (Collegio del Sapere) 3:***

lord di Pietra Nera, ha una pazienza infinita e dall'alto del suo aspetto poderoso e del volto duro, guida con saggezza il suo popolo. E' lui a richiedere l'assistenza della gilda. E' un uomo responsabile che sa offrire molto al prossimo e che in questi anni ha fatto di tutto, tra feste e ricorrenze, per scacciare gli spettri che ora tornano a bussare alla sua porta. Assieme a Padre Sgomento e a Reek Pelofolto compone il piccolo consiglio a capo del villaggio.

***Padre Sgomento, Umano Chierico (Oghma, dominio della Conoscenza) 5:*** così soprannominato per la sua perenne espressione omonima, si tratta di un sacerdote molto buono e servizievole, che può dare la

sensazione di "viscido" solo per un'accondiscendenza snervante nei modi di fare. E' un fedele consigliere di Theodor McMerry e può aiutare il gruppo con qualche considerazione esoterica. Era presente all'assedio. E' uno dei tre membri del consiglio del villaggio.

### ***Reek Pelofolto, Mezzorco Barbaro 1/Guerriero***

**(Campione) 4:** Reek è un mezzorco assai piacevole e insolitamente civile per quelli della sua stirpe. E' uno dei tre membri del consiglio cittadino, nonché proprietario della Locanda "Il Tasso a tre teste", punto di riferimento per i viaggiatori. Reek è molto disponibile; non può fornire grande aiuto, ma può fornire ai pg qualche oggetto utile e provviste.

## Il Villaggio: Pietra Nera

Pietra Nera era un villaggio ridente, così come lo era il Forte che lo dominava. Grazie a un viavai di mercanti, al benessere dei Blackenspire e alla miniera dell'omonimo minerale, il villaggio si è sempre contraddistinto per un'economia ferrea.

Dopo la tragedia, molto è cambiato: gli unici ad avventurarsi in quelle zone erano studiosi e avventurieri che cambiavano idea dopo nemmeno un giorno di pernottamento. Lord McMerry, con l'aiuto del consiglio e di altri benintenzionati, è riuscito a risollevare le sorti del piccolo paesino, fornendo nuova speranza e nuove motivazioni. Tra feste e ricorrenze assai curiose e la riapertura della miniera di comune accordo con le accademie magiche di Waterdeep, tutto è cambiato e per qualche anno le cose sono andate a meraviglia.

Ora, naturalmente, il morale è piuttosto basso e i popolani hanno paura.

Pietra Nera sorge ai piedi di un piccolo colle su cui troneggiano le rovine del Forte dei Tormenti, un'enorme ombra tetra avvolta dalla nebbia. Il villaggio si estende quasi a mezza luna, poggiandosi sulle pareti della collina ed è costellato di gruppi di case intervallate dal passaggio di un fiumiciattolo, ponti e piccole piazze.

## Luoghi di interesse

Segnalo soltanto i luoghi importanti ai fini dell'avventura.

***Casa del Lord:*** l'abitazione più grande, nel cuore del villaggio, appartiene a Lord McMerry. Questi la utilizza sia come abitazione che come centro operativo in cui effettuare gli incontri con il consiglio, le riunioni cittadine coi rappresentanti del popolo e qualche festa. Non è un manifesto di opalescenza, quanto un contesto accogliente e pratico.

***Tempio di Oghma:*** Padre Sgomento vive e predica all'interno di questo piccolo tempio sul cui accesso frontale incombe la pergama della divinità del sapere.

***Locanda “Il Tasso a tre Teste”***: punto di forza del villaggio, gestito con grande attenzione da Reek Pelofolto, è un luogo accogliente nella cui taverna è possibile gustare prelibatezze di verdure e pesci di fiume e nelle cui ampie stanze si possono trascorrere notti rilassate.

***Forte Blackenspire***: il nocciolo dell'avventura, il forte incombe dal colle come una nube carica di tempeste. Avvolto da una nebbia sottile e, di notte, permeato da una tetra luminescenza violacea, il Forte è in realtà un cumulo di rovine circondato da un incantesimo impercettibile che vieta ingresso e uscita dal confine. Superate le mura, si può osservare come la struttura centrale sia collassata su sé stessa e come la torre sia miracolosamente in piedi.

## **GIORNO 1: Arrivo e Preparazione**

Questa prima fase dell'avventura non dovrebbe essere particolarmente lunga: vi suggerisco di tirare avanti piuttosto in fretta. Per evitare distrazioni, ho inserito pochissimi png e indicato i luoghi più importanti: in pochi hanno voglia di parlare dell'accaduto e tutti racconterebbero la stessa cosa.

I png indicati, invece, possono aggiungere elementi al sapere dei pg e lasciare che questi si facciano una propria idea. L'unico evento della giornata è rappresentato da qualche "disturbo" notturno, che può concludersi anche con la partenza prematura del gruppo alla volta del forte, scelta che (come vedremo) potrà essere premiata in una fase più avanzata.

Decidete voi se gli incontri avvengono separatamente o tutti nella casa di McMerly, per velocizzare.

**L'incontro con lord McMerly: Umano, Bardo (Sapere) 4/Guerriero (Campione) 3:** Il lord, che è poi colui che ha inviato la richiesta di aiuto, attende con composta urgenza gli avventurieri nella sua dimora. Ha già avvisato alle guardie che, non appena riconosceranno il gruppo, lo scorteranno subito dal lord.

L'incontro sarà breve, McMerly è educato, ma poco cerimonioso e cercherà di concludere l'incontro il prima possibile, fornendo ai pg la possibilità di trascorrere il resto della giornata a compiere qualche indagine o a rilassarsi.

Ecco cosa dovrebbe trapelare dalla discussione col sontuoso lord del villaggio:

- Lord McMerly era, ben più giovane, presente all'assedio finale. Aveva brandito la sua grossa ascia (appesa al muro) contro persone forse innocenti, ma ormai compromesse. Non scende nei dettagli e una prova di Wisdom (Insight) CD 12 rivela come sia piuttosto restio a parlarne: se i pg insistono, McMerly narra di persone con arti ricuciti in modo scomposto e piccoli esseri con escrescenze simili ad occhi. Sostiene anche di aver riconosciuto uno dei popolani scomparsi all'epoca, completamente scuoiato.

- Conclude il discorso dicendo che, di ritorno dall'assedio, ha visto che nel trionfo generale in realtà si ergeva una sorta di malinconia solenne, dovuta al fatto che molte delle vittime erano vittime due volte.

Alla fine del breve incontro, lord McMerly offre loro la possibilità di trascorrere il resto della giornata in tranquillità, anche se spera che si addentrino nelle rovine il prima possibile. Se i giocatori palesassero l'idea di farlo, questi si rivelerebbero sollevati.

**Padre Sgomento:: Umano, Chierico (Oghma, Conoscenza) 9:** assieme a Lord McMerly e Reek Pelofolto è parte del Consiglio del villaggio. E' un uomo assai pacato, gentile e disponibile, al punto da apparire spesso troppo accondiscendente.

Era presente con gli altri all'assedio, come guaritore: ha visto le oscenità celate nel forte come tutti gli altri, ma è molto restio a parlarne e non descrive alcun dettaglio. Alcuni sostengono che la sua espressione perennemente drammatica sia di fatto frutto di quell'esperienza, anche se altri affermano che è una piega caratteristica del suo volto.

La realtà è che Padre Sgomento sospetta con fermezza il fatto che qualcuno fu risparmiato e intrappolato all'interno: la cosa lo tormenta e nelle fasi finali dell'avventura può dettare una sua specifica reazione, come vedremo.

Il dialogo con Padre Sgomento termina ottimamente se il gruppo non perde la pazienza con i suoi tempi molto dilatati: in caso contrario, Padre Sgomento si limita a fare il minimo indispensabile, ma inizia a nutrire sospetti sulle capacità del gruppo. Se l'incontro termina bene, Padre Sgomento offrirà al Paladino un piccolo talismano protettivo che aveva con sé il giorno dell'assedio: in realtà non ha grandi poteri, ma può aiutare (vedi sotto).

In ultimo, non per importanza, a prescindere dalla gestione del dialogo, Padre Sgomento fornisce al gruppo la pergamena rituale necessaria per rompere "temporaneamente" il rituale che impedisce l'accesso al Forte.

### **Rituale di Accesso a Forte Blackenspire**

Questa pergamena può essere letta soltanto da chi ha la Proficiency in Arcana. Consente di penetrare (in un senso o nell'altro) lo scudo magico che circonda il perimetro di Forte Blackenspire. Una volta letta due volte (entrata e uscita), la pergamena si tramuta in cenere, cosa che accade anche se qualcuno tenta di copiarla.

Il rituale non è complesso, ma richiede una prova di Intelligence (Arcana) CD 15 e richiede componenti verbali e somatiche. Una prova riuscita infrange visibilmente "qualcosa" nell'aria, come un vetro che cade in frantumi: questo piccolo passaggio può essere attraversato una volta soltanto e si chiude non appena le persone designate dal rituale completano il passaggio o dopo 1 minuto.

### **Talismano dell'Occultamento Spirituale**

Questo piccolo talismano argenteo ha la forma di un occhio chiuso. Per attivarlo occorre l'azione Usare un Oggetto e pronunciare una breve preghiera ad Oghma. Quando è attivo, il piccolo occhio si apre ed emana una lieve luminescenza bianca. Chi lo indossa quando è attivo, è invisibile ai non morti, ma diventa visibile non appena compie un attacco o lancia un incantesimo. Questa capacità può essere utilizzata 1 volta al giorno.

**Reek Pelofolto; Mezzorco, Barbaro (Totemico, Orso) 6:** questo possente mezzorco è estremamente simpatico ed educato, capace di sdrammatizzare qualsiasi situazione con una battuta. Assai civile rispetto a molti suoi simili, è il proprietario del Tasso a Tre Teste e

offrirà ben volentieri una buona birra agli ospiti.

Racconterà di aver preso parte alla spedizione, ma sarà molto generoso in termini di dettagli, anche esagerando un po' sulle sue imprese personali (non lo fa con malizia, ma ha molta nostalgia dei suoi trascorsi da combattente). E' nella ricostruzione di Pietra Nera che ha dedicato la sua vita ad aiutare gli altri in modo "diverso": ha ristrutturato la locanda e l'ha resa un gioiello.

Se i pg si riveleranno cordiali, offrirà loro la notte e i pasti; se lo ritenete opportuno, fornirà loro una scorta di cibo generosa.

### **Studiare il Forte**

Se i personaggi intendono prendersi un po' di tempo per avvicinarsi al forte, noteranno subito che non sarà un'impresa semplice: come già detto, la nebbia che avvolge il forte e quelle strane luci fredde bluastre che pulsano tra le macerie non lasciano presagire nulla di buono. Vicino al forte sembra quasi che la luce venga assorbita.

I personaggi possono accedere al forte soltanto attraverso un rituale concesso loro da Padre Sgomento (vedi sopra), ma potrebbero voler farsi un giro lungo le mura (in gran parte crollate). Se si avvicinano di notte, possono notare la presenza di una luce che si spegne poco dopo il loro arrivo in cima alla torre situata a destra delle rovine. Il palazzo centrale è completamente crollato e soltanto una prova di Wisdom (Perception) o Wisdom (Survival) CD 15 rivela il posizionamento innaturale di alcune rocce, come a copertura di qualcosa. E' comunque troppo lontano per osservare con chiarezza. Questa prova può essere effettuata solo di giorno o in qualsiasi momento da chi possiede Scurovisione.

Chiunque tenti di oltrepassare la barriera invisibile senza l'utilizzo del rituale deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione CD 18 o subire 10d8 danni da forza e perdere i sensi.

Se volete incrementare l'ansia, mostrate qualche sagoma che si muove vagando tra la nebbia.

### ***Evento: Lamenti notturni***

Di notte, l'influenza del Forte è massiccia ed è probabile che i pg, già in ansia per la partenza del giorno dopo, possano svegliarsi nel cuore della notte e avvertire dei lamenti.

Un'esplorazione "notturna" rivela i dettagli di cui sopra, ma se i personaggi sono già stati qui il pomeriggio e avete mostrato le sagome, è possibile notare che di notte queste sono molte di più, ma nessuna sembra vederli.

Se i personaggi decidono di accedere al Forte in anticipo, nel cuore della notte, subiranno un benvenuto piuttosto violento e pericoloso, ma anticipando i tempi, avranno qualche chance in più nella seconda fase di fermare l'alimentazione del Tormento e impedire che questo raggiunga il massimo potere.

Se entrano, si va subito al "Giorno 2".

## **GIORNO 2: Verso il Tormento**

Se la compagnia ha deciso di trascorrere la notte in pace e dando per scontato che si è presa il suo tempo per fare qualche indagine preventiva, il mattino seguente inizia la vera avventura.

A questo punto, il gruppo dovrebbe avere un quadro completo della situazione: la follia perversa dei Blackenspire, la presenza di creature deformi, il fatto che la notte la situazione sembra peggiore... In più, avranno probabilmente qualche scorta extra e gli oggetti forniti da Padre Sgomento.

Più che suddividere questa giornata in eventi predeterminati, cosa impossibile, descriverò i luoghi visitabili. Da questo momento in poi, l'avventura si fa decisamente pericolosa: i personaggi dovranno addentrarsi nel forte usando il rituale, superare il comitato di benvenuto, indagare per poi scoprire che i due discendenti del casato sono vivi e decidere il da farsi. In ultimo, non per importanza, dovranno scovare il Tormento e porre fine alla sua esistenza. Il tutto in brevissimo tempo, poiché dal momento esatto del loro arrivo, Arthur e Amanda Blackenspire faranno di tutto per fermarli e cibare il Tormento il più in fretta possibile.

### **Accesso al Forte**

Sappiamo già come gestire l'accesso: i personaggi devono officiare il rituale apposito. Una volta fatto, attraverseranno la barriera invisibile, che si richiuderà dietro di loro entro 1 minuto o quando tutti saranno passati. Devono ovviamente fare attenzione a non far uscire nulla. Dovrebbero essersi già accorti della presenza di creature nella nebbia: di notte queste aumentano esponenzialmente (vedi sotto). Non passerà molto prima che qualcuno venga a dare il sentito benvenuto.

### ***Vaganti***

*Creature ostili privi di senno: hanno tutti le sembianze che avevano da vivi, ma in ognuno di loro c'è qualcosa che non quadra (piccole mutilazioni, alcune non hanno gli occhi, altre hanno strane escrescenze).*

Esistono due tipi di creature, suddivise per "potenza". In un incontro, dovrete includere almeno 3 creature deboli e una forte. Trovate due tipologie per tipo: due creature deboli e due creature forti con stili di combattimento diversi, così da poter creare un incontro a vostro piacimento.

A dispetto del nome, non si tratta di creature intangibili.

### Vagante (Debole, Mischia)

#### Non Morto

Pf 38

CA 11

**Caratteristiche:** FOR +3 DEX +1 COS +3 INT -3 WIS -3  
CHA -3

**Immunità** Veleno. Non può perdere i sensi.

**Vulnerabilità** -

**Movimento:** 30 ft.

**Sensi** Percezione Passiva 10

**Combattimento:** Artiglio; mischia 5 ft; +6 per colpire, 1d6 +5 taglienti.

**Speciale:** *Circondare.* infligge 3 danni addizionali ogni volta che colpisce una creatura che abbia un suo alleato entro 5 ft.

### Vagante (Debole, Distanza)

#### Non Morto

Pf 30

CA 13

**Caratteristiche:** FOR +1 DEX +3 COS +1 INT -3 WIS +1  
CHA -3

**Immunità** Veleno. Non può perdere i sensi.

**Vulnerabilità** -

**Movimento** 35 ft.

**Sensi** Percezione Passiva 14

**Abilità:** Furtività +6.

**Combattimento:** Balestra; distanza 80/320; +6 per colpire, 1d8 +3 perforanti.

**Speciale:** *Dardo Infetto (2 volte al giorno):* può lanciare un dardo infetto. Chi viene colpito deve effettuare un Tiro Salvezza su Costituzione o subire 1 livello di fatica. Questo livello può essere eliminato con un riposo breve.

### Vagante (Forte, Incantatore)

#### Non Morto

Pf 70

CA 14

**Caratteristiche:** FOR -2 DEX +1 COS +2 INT +3 WIS +1  
CHA -3

**Immunità** Veleno. Non può perdere i sensi.

**Resistenza** Danni delle armi magiche e non che non siano di Adamantio.

**Vulnerabilità** Magia (subisce il doppio dei danni da tutti gli attacchi di incantesimo).

**Movimento** 30 ft.

**Sensi** Percezione

**Abilità:** Arcana +6

**Incantesimi:** questo Vagante è un incantatore di 6° livello (+6 per colpire con gli incantesimi, spell save DC 14). Ha preparati i seguenti incantesimi.

*Cantrips:* Fire Bolt (2d10), Poison Spray (2d12).

*1st level:* Magic Missile (3 dardi 1d4 + 1); Ray of Sickness (spell atk; 2d8 poison + 1d8 x SL e TS Cos o avvelenato per 1 turno)

*2nd level:* Scorching Ray (3 raggi + 1 per slot level; spell atk; 2d6 fire).

*3rd level:* Haste; Fireball (8d6 fire).

**Combattimento:** Dagger (4); distanza 20/60; +4 per colpire; 1d4 +1 perforanti.

**Speciale:** può lanciare *Mage Armor* a volontà, senza necessità di componenti. E' da considerarsi sempre attiva.

### Vagante (Forte, Mischia)

#### Non Morto

Pf 90

CA 18 (Plate), 20 se equipaggia lo scudo.

**Caratteristiche:** FOR +3 DEX -1 COS +3 INT -2 WIS -2  
CHA -2

**Immunità** Veleno. Non può perdere i sensi.

**Resistenza** Danni contundenti e perforanti.

**Vulnerabilità** Fuoco

**Movimento** 30 ft

**Combattimento:** effettua 2 attacchi di Spada Lunga (Critico 19-20). Mischia 5 ft; +6 per colpire; 1d8 + 7 taglienti (d10 se usata a due mani).

A distanza può lanciare 4 asce da lancio (+6 per colpire; 1d6 +3 danni taglienti).

**Speciale:** se colpisce con un attacco di opportunità, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Forza (CD 14) o

interrompe il movimento e cade a terra prono.

#### Incontri consigliati:

- 3 Vaganti deboli (mischia); 1 Vagante debole (distanza); 1 Vagante Forte (incantatore).

- 2 Vaganti deboli (distanza); 1 Vagante Forte (mischia); 2 Vaganti deboli (mischia).

- 1 Vagante Forte (mischia); 1 Vagante Forte (incantatore); 1 Vagante debole (distanza); 1 Vagante debole (mischia).

**Speciale:** *se il gruppo entra di notte, aggiungete almeno 1 anima debole a ogni incontro. Due se volete finire in fretta.*

### Le Rovine del Forte

Il Forte dei Tormenti è praticamente crollato in sé stesso. Eccezion fatta per le suddette luminescenze e per le creature aleggianti nel cortile non c'è molto di "vivo". La Torre a destra dell'ingresso è ancora intatta e mostra una luce accesa di torcia sulla cima (si tratta di una trappola).

L'obiettivo dei personaggi sono i sotterranei, divisi in 3 livelli: il primo è quello che ospita i laboratori e un gran numero di trappole; il secondo è la "tana" di Amelia in cui risiedono decine di mutati e non morti in attesa; il terzo è il luogo segreto in cui è custodito il Tormento.

Una volta effettuata la discesa nei sotterranei, non è possibile tornare indietro a meno che il gruppo non lasci una corda... ma anche in tal caso, una delle tante creature vaganti si occuperà di tagliarla presto, costringendoli a completare l'esplorazione e sperare di trovare un'uscita alternativa.

### LA TORRE

In cima alla torre attende Arthur, in agguato.

Il solo ingresso nella torre è un incubo: non appena l'ultimo personaggio entra, il mastodontico portone si serra magicamente e dalle pareti vengono sparati dardi di accoglienza (vedi sotto per i dettagli). Ormai dev'essere chiaro ai pg che l'esplorazione non sarà semplice.

#### ***Dardi di Accoglienza (Trappola)***

Le spesse pareti della torre sono tempestate da piccoli fori. I dardi fuoriescono non appena il portone magico si serra. Chiunque possegga una Percezione passiva di 13 o più può avvertire in tempo il piccolo suono meccanico ed effettuare un Tiro Salvezza su Dexterity; chi ha un punteggio inferiore, effettua il TS con Svantaggio. La CD del tiro salvezza è 15 e i dardi infliggono 3d4 + 3 danni da veleno e chi viene colpito deve effettuare un ulteriore Tiro Salvezza su Constitution o diventare Avvelenato per 10 minuti (chi riesce nel tiro salvezza dimezza i danni e non deve effettuare il TS su Constitution).



Il vantaggio di accedere alla torre prima che nel Forte è duplice: primo, incontreranno Arthur, il più "sano" dei gemelli. Sarà molto difficile ottenere

informazioni o contrattare, ma questi potrebbe optare (se in vantaggio o in tremendo svantaggio) di fuggire e raggiungere sua sorella nei sotterranei sfruttando un passaggio segreto... che rappresenta la seconda notizia buona per i pg! Seguendolo (anche se invisibile, potranno cercare di rintracciarlo), accederanno a un passaggio segreto che si trova proprio ai piedi della torre (i pg potrebbero anche cercarlo all'ingresso, ma è ben nascosto).

Il passaggio conduce ai sotterranei e rappresenta una via di fuga (fermo restando che il portone della torre resterà chiuso fino ad apposito Dissolvi Magie).

#### ***Ingresso della Torre (con possibile passaggio segreto per i Sotterranei)***

Il piano d'accesso è ampio e spoglio, con la scala a chiocciola che risale e due piccole aperture ad arco per far passare un po' d'aria. Sul pavimento vi è un grande tappeto che cela uno strano mosaico di mattoncini colorati di nero, verde, rosso e blu. Con una prova di Wisdom (Perception) DC 20 si può notare come vi siano due soli tasselli dorati che, se premuti in contemporanea, aprono un varco. Chi lo fa deve effettuare un Tiro Salvezza su Destrezza DC 15 o sprofondare nel passaggio, visto che non sa cos'accade quando vengono premuti i mattoncini e l'apertura è concepita proprio per scoraggiare i curiosi.

Lo sventurato cade per 30 ft e subisce 3d6 danni da caduta, dimezzabili con una prova di Dexterity (Acrobatics) DC 15. Può risalire ovviamente con l'aiuto di una corda, ma appena "atterrato" si ritroverà chiuso nella stanza 3 della mappa "Sotterraneo liv. 1", collegata all'appendice segreta a nord della stanza 1. In questa stanza vi sono quattro statue (una per angolo) raffiguranti sontuosi cavalieri in armatura. Due di questi si animano non appena qualcuno che non sia Amanda o Arthur entra nella stanza. E' quanto accade.

A complicare le cose, c'è una bizzarra trappola arcana: a questo punto, o i pg fanno molto in fretta a soccorrere il malcapitato (ammesso che sia uno soltanto) o in 2 turni le statue saranno animate (annunciate la cosa come meglio credete, descrivendo occhi illuminati, movimenti e suoni di pietra che si sgretola) e attaccheranno.

#### ***Trappola Arcana***

Il pavimento della stanza è fatto di grosse piastrelle ruvide imperfette che si intersecano in modo caotico. Ognuna di queste riporta uno strano simbolo runico. I simboli runici si attivano "casualmente".

Ogni turno a iniziativa 20 (vincendo i pareggi) se ne attiva un numero casuale, che aumenta col numero di creature vive o animate (statue comprese). Tutte le creature presenti tirano 1d100 non appena si attivano le rune: la percentuale "assassina" è del 10 % + 5 % per ogni creatura presente (quindi, con tutti e 5 i personaggi e le due statue in vita, ognuno avrà il 45% di probabilità di trovarsi su una piastrella attiva).



Ricordate di ridurre del 5% la probabilità per ogni creatura priva di vita e ricordate che anche le statue possono subire gli effetti delle rune. Gli effetti variano a seconda del colore della runa (i colori si alternano turno dopo turno: rosso e blu).

**Runa Rossa:** la runa emette fiamme. Chiunque si trovi sulla runa, subisce automaticamente 2d6 danni da fuoco e 1d6 danni da fuoco nei turni successivi se non spende un'azione per spegnere le fiamme.

**Runa Blu:** la runa emette gelo. Chiunque si trovi sulla runa, subisce automaticamente 1d8 danni da gelo ed è intrappolato dal ghiaccio (restrained).

### Statua Animata

#### Costrutto Arcano

*Enormi statue animate di pietra nera, il celebre minerale estratto dalle miniere del villaggio. Si tratta di creature molto resistenti e virtualmente immortali, armate di un'enorme armatura di pietra, scudo e spada lunga.*

**Pf** 90

**CA** 20 (Plate + scudo)

**Caratteristiche:** FOR +4 DEX -2 COS +3 INT -3 WIS -1 CHA -3

**Immunità** Veleno, malattie ed effetti debilitanti. Non può perdere i sensi ed è immune al controllo mentale.

**Resistenze** tutti i danni delle armi non magiche. Ogni volta che subiscono un colpo critico per effetto di un attacco di incantesimo, perdono questa resistenza fino alla fine del loro prossimo turno.

**Movimento** 25 ft.

**Combattimento:** la statua effettua due attacchi di Spada; +7 per colpire; 2d8 +4. Una creatura colpita con entrambi gli attacchi deve effettuare un Tiro Salvezza di Forza CD 15 o cade a terra prono.

**Speiale: Ritorno.** Dopo essere stata sconfitta, una statua si sgretola e si riforma sul proprio piedistallo in 2d4 round. Completato il ritorno, si rianima in 2 round.

### Risalire la Torre

Salire la torre è pericoloso per alcune trappole, ma l'obiettivo è solo spaventare i pg e privarli di qualche risorsa. In cima, attende **Arthur**, in agguato, nel laboratorio privato e segreto di sua madre lady Blackenspire. In sua compagnia, potete inserire un numero a scelta di Vaganti, i mostri presentati in precedenza. Considerate che la cima della torre è uno studio molto ampio e alto, cosparso di tavoli, scaffali, scartoffie e oggetti di studio (astrolabio, mortai di ogni dimensione e via dicendo). Ogni turno, il laboratorio va in frantumi.

La luce vista dal pian terreno è spenta quando i pg arriveranno: vedranno lo studio in penombra (le finestre sono oscurate e comunque la luce sembra passare appena attraverso la nebbia che circonda il forte). Non appena entreranno (l'ingresso è ampio e c'entrano tre persone affiancate per volta), verranno

assaliti: effettuate una prova di Dexterity (Stealth) contro la Percezione Passiva dei primi pg che entrano. I nemici hanno vantaggio negli attacchi di tutti coloro che sono stati sorpresi: nel loro primo turno, questi non possono compiere azioni o reazioni.

### Arthur, l'asso nella manica

Arthur è un osso duro, ma è anche l'unico realmente ragionevole dei due gemelli: è importante che durante la battaglia vi siano interludi parlati molto rapidi e scambi di battute. Con la giusta insistenza, i pg possono anche distrarre e strappare qualche informazione ad Arthur (tenete conto che se vengono prima qui, non avranno idea del fatto che si tratti dei discendenti dei Blackenspire).

Alla fine, nella migliore delle ipotesi, Arthur potrebbe fuggire e raggiungere Amanda nei sotterranei attraverso il passaggio del pian terreno (vedi sopra). Se i pg riescono a catturarlo e decidono di farlo prigioniero, se trattato con un po' di delicatezza, potrebbe anche rivelarsi un utile alleato nella fase finale (se non combatterà contro Amanda, almeno cercherà di placarla o potrebbe cercare di fermarla senza ucciderla).

### Affrontare Arthur Blackenspire

Arthur non è un avversario semplice. Innanzi tutto non è solo; in secondo luogo è un buon incantatore. In linea di principio, sfruttatelo come segue:

- Arthur è già con la sua Levitazione attiva. Fluttua a 15 ft dal terreno.

- Apre la battaglia con una Fireball diretta sulla porta. Potete includere qualche Anima Vagante troppo stupida che li aggredisce, se l'agguato riesce.

- Ogni volta che può ed è al sicuro, lancia incantesimi di fuoco. Ripete la Fireball solo se è a metà o meno dei punti ferita e la situazione volge a suo sfavore.

- Non appena due o più personaggi si avvicinano a lui (se riescono), Arthur lancia Fire Rage (se è sufficientemente ferito da renderla efficace).

- I Vaganti tentano di proteggerlo in ogni modo, a costo di subire Attacchi di Opportunità.





## Arthur Blackenspire

---

**Armor Class** 12 (15 with Mage Armor)

**Hit Points** 16d8 + 16 (max 144)

**Speed** 30 ft.

---

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	10 (0)	14 (+2)

---

**Saving Throws** Intelligence +9, Wisdom +4

**Damage Resistances** Cold

**Damage Immunities** Fire

**Condition Immunities** immobilized, restrained, stunned.

**Senses**

**Languages** Common, Elvish, Draconic

**Challenge** 10

---

***Magic Resistance.*** Arthur ha vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

***Arcane Levitation.*** Arthur può levitare magicamente come azione bonus. Quando lo fa, può fluttuare e fvolare a metà della sua velocità, ma se non atterra entro la fine del suo prossimo turno o non spende un'azione bonus nel suo prossimo turno per prolungare l'effetto, cade.

***Dead Twin Empathy.*** Se Amanda è morta, Arthur diventa immune al danno da freddo.

***Spellcasting.*** Arthur è un incantatore di livello 10. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (spell save DC 17, +9 per colpire con attacchi degli incantesimi). Arthur può lanciare *Invisibility* a volontà e ha preparati i seguenti incantesimi da mago.

Cantrips: *Chill Touch*, *Poison Spray*

1st level (4 slots): *Magic Missile*, *Expeditious Retreat*

2nd level (3 slots): *Alter Self*, *Crown of Madness*, *Mirror Image*

3rd level (3 slots): *Counterspell*, *Dispel Magic*, *Fireball*

4th level (3 slots): *Fire Shield*, *Polymorph*

5th level (2 slots): *Teleportation Circle*, *Dominate Person*

## ACTIONS

---

***Dagger.*** *Melee or Ranged Weapon attack:* +7 to hit, reach 5ft.

***Fire Rage (once per day).*** Arthur genera una tempesta di fuoco attorno a sé. Ogni creatura (fino a 4) in un cubo di 20 ft con origine da lui effettua un tiro salvezza su Destrezza (DC 17). Con un tiro salvezza fallito, il

bersaglio è divorato dalle fiamme e subisce danni da fuoco a seconda dei punti ferita attuali di Arthur, come mostrato di seguito.

### Arthur's current hit points

100-114

80-99

50-79

30-49

1-29

### Fire Rage Damage

2d8 fire damage

3d8 fire damage

4d8 fire damage

6d8 fire damage

8d8 fire damage

## LE ROVINE E I SOTTERRANEI

E' plausibile che a questo punto i giocatori abbiano già affrontato Arthur nella torre. Se hanno seguito la strada del passaggio segreto nella torre, accederanno dalla stanza 3, descritta nel paragrafo precedente.



Se non hanno trovato il passaggio, si addenteranno nelle rovine alla ricerca di un modo di accedere. Il percorso non è difficile: all'inizio abbiamo descritto dei massi poggiati in modo artificioso tra le rovine. Sono lì a coprire un accesso piuttosto comodo ai sotterranei. I personaggi lo possono trovare con una prova di Wisdom (Perception) CD 16; spostando i massi rivelano un grande buco sul pavimento. I pg possono calarsi senza problemi usando una corda.

Una volta calati, se decidono di lasciare una corda legata (visto che è apparentemente l'unico modo di uscire), i Vaganti si adopereranno per rimuoverla. Risultato? I pg sono intrappolati e dovranno trovare un'altra uscita.

### ***Dungeon su 3 livelli***

Come anticipato, il dungeon è diviso in tre livelli: il primo è quello degli studi e dei laboratori, il secondo è la "tana" di mostri osceni e Amanda in attesa; il terzo è un piano interamente dedicato al Tormento, difficile da raggiungere.

L'avventura, da questo punto in poi consiste nella discesa verso gli abissi di Forte Blackenspire.



## **LIVELLO 1 (A): STRANI LUOGHI DI STUDIO**

Il passaggio tra le rovine scende in fondo al corridoio a sud della stanza 4. Per il resto, seguite le descrizioni dettagliate delle stanze.

Trovate dei descrittori in corsivo a seguire del titolo che servono a dare informazioni di base utili alla descrizione.

### **A1, Grande Salone**

*Luce fioca (lanterne); Incontro.*

Questo salone rappresenta uno strano connubio tra auditorium e stanza delle torture. Vi sono numerose sedie lungo le pareti e dei tavoli al centro della stanza su cui, visibilmente, sono state praticate arti piuttosto oscure (residui di sangue e carne parlano chiaro).

Una prova di Intelligence (Medicine) CD 15 rivela come parte dei resti disgustosi sulle tavole siano animali, a richiamare le aberrazioni descritte dal consiglio del villaggio.

All'arrivo, sia dal passaggio segreto a nord – che si collega alla via secondaria della torre – che dalla stanza 4, i personaggi troveranno un difficile incontro: nella stanza li attende una delle creature dei Blackenspire, che a differenza di altre è assai astuta e intelligente. Si tratta di un combattente con capacità molto fastidiose, aiutato dagli ormai celebri Vaganti e da bizzarre evocazioni.

### ***Incontro***

- Guerriero Arcano Mutato;
- Anima Vagante (debole, mischia) 2;
- Anima Vagante (debole, gittata) 1;
- Anima Vagante (forte, incantatore) 1.

### **Gregor, Guerriero Arcano Mutato**

#### ***Non Morto***

*Un uomo un tempo affascinante, il cui volto è segnato dalla morte e da atroci cuciture; lunghi capelli neri aleggiano come animati, mentre si muove convinto di sé, spada in una mano, una strana luce pulsante nell'altra....*

**Pf** 120

**CA** 16

**Caratteristiche:** FOR +3 DEX +2 COS +2 INT +2 WIS  
-2 CHA -1

**Resistenze** Danni elementali.

**Tiri Salvezza** Vantaggio nei tiri salvezza contro la magia.

**Movimento:** 30 ft.

**Innate Spellcasting:** Gregor può lanciare i seguenti incantesimi (+6 per colpire; spell save DC 14). Può lanciare il numero indicato di incantesimi al giorno per ogni livello.

*Cantrip (a volontà):* Vicious Mockery, True Strike.

*1st level (4):* Color Spray; Burning Hands; Shield.

*2Nd level (2):* Mirror Image; Misty Step; Blur.

**Combattimento:** esegue due attacchi di Spada; +7 per colpire; 1d10 + 4. Dopo aver colpito, può decidere di

tramutare i suoi danni in ghiaccio o fuoco.

**Speciale:** se usa l'azione per lanciare una Cantrip, può effettuare un attacco di Spada come azione bonus.

## **A2, Laboratorio**

*Luce fioca; incontro narrativo; inganno di Amanda.*

Questa stanza è colma di tomi e strumenti alchemici.

Vi si accede dalla porta segreta a sud della stanza 1; il corridoio che ne scaturisce conduce a scale che crollano a metà del percorso facendo cadere i pg nella stanza 2 del secondo livello dei sotterranei.

L'uscita a nord est da su altre scale fittizie che crollano a metà strada, lasciando precipitare gli sventurati nella caverna al secondo livello, vicino le stanze 2 e 3. Consultare l'apposita sezione per questa eventualità.

Per quanto riguarda la stanza: la parete a ovest è coperta da una fornitissima libreria arcana: è sufficiente avere la competenza nell'abilità Arcana per comprendere che si tratta di un vero e proprio tesoro per qualsiasi studioso, tra rituali e numerosi incantesimi. Con una consultazione approfondita, si evince che molti di quei tomi sono stati compilati a più di una mano: si tratta di raccolte iniziate da lord Blackenspire e proseguite da Amanda e Arthur. Le parti scritte da Amanda sono riconoscibili in quanto più caotiche e riproposte in varie scartoffie nel laboratorio; le parti compilate da Arthur sono più metodiche e a questo punto la distinzione dovrebbe essere chiara.

Sulla parete nord si stagliano enormi scaffalti zeppi di pozioni e qui Amanda ha ben pensato di ingannare gli avventori: ha un codice cromatico falso nella scrivani al centro della stanza, segnato in un grosso tomo scuro. Chiunque studi il registro apprende che le pozioni con targhetta verde sono benefiche, quelle blu sono incomplete (ma benefiche comunque) e quelle nere sono mortali. In realtà il codice è invertito: un solo assaggio delle pozioni verdi costringe a un Tiro Salvezza di Costituzione CD 15 o rende l'ignara vittima avvelenata (poisoned) per 1 ora. Le pozioni nere, sono in realtà (con quantità tra parentesi);

- Pozione di Cura (3);
- Pozione di Invisibilità (1);
- Pozione di Velocità (1).

Tutte le altre pozioni nere e tutte quelle blu sono realmente incomplete: scegliete voi se attribuire effetti benefici, venefici o nulla.

## **Le Pozioni**

### ***Pozione di Cura***

Cura chi la beve 2d4 + 2 punti ferita.

### ***Pozione di Invisibilità***

Per 1 minuto chi la beve è sotto l'effetto di Invisibilità. Un personaggio invisibile ha vantaggio nelle prove di attacco, gli attacchi contro di lui hanno svantaggio e può tentare di nascondersi con una prova di Dexterity (Stealth) normalmente. Se attacca o lancia un incantesimo torna visibile.

### ***Pozione di Velocità***

Chi la beve è sotto l'effetto di Haste per 1 minuto: guadagna +2 CA, ha vantaggio nei tiri salvezza di Dexterity e può compiere un'azione addizionale per turno che può usare nei modi seguenti:

- compiere un singolo attacco di arma;
- Dash o Disengage;
- Usare un oggetto.

Al termine dell'effetto, il personaggio non può compiere azioni né muoversi fino alla fine del suo prossimo turno.

## ***AVANZAMENTO: Passaggio Segreto per il Secondo livello***

Dietro le scaffalature a Nord vi è un passaggio segreto che apre delle scale di pietra illuminate da torce verso il secondo livello di sotterranei, nella stanza 1.

### ***Gli Spettri del Laboratorio***

Il laboratorio è la stanza più sicura dell'edificio, poiché Amanda a questo punto sarà già in attesa nei sotterranei ed eccezion fatta per la piccola trappola delle pozioni, non c'è molto da temere...

In questa stanza vivono però gli spiriti della famiglia di servitori citata in precedenza: si tratta di padre, madre e due bambini (un maschio e una femmina, gemelli), coloro che hanno implorato degli assediati troppo magnanimi di risparmiarli loro e i due figli dei Blackenspire... Si sono rintanati nei sotterranei, ma la famiglia è rimasta uccisa nell'assedio.

Amanda li "ospita" nel laboratorio e non ha alcuna intenzione di far loro del male con il Tormento, così come non lo farebbe Arthur: sono l'unica connessione "umana" (paradosso dei paradossi, si tratta di non morti) che hanno con la vita.

Inizialmente cercheranno di spaventare i pg mentre questi sono impegnati a studiare il materiale: se i pg cercheranno di comunicare o non daranno di matto, la famiglia potrebbe farsi viva. Parla sempre la moglie: suo marito ha il volto deformato probabilmente da uno schiacciamento e i bambini sono spaventati. Se i personaggi danno loro il tempo di interagire, gli spiriti racconteranno quanto accaduto nella notte dell'assedio (potete condire la descrizione come meglio credete) e forniranno la conferma definitiva che Arthur e Amanda sono realmente vivi e che non sono dei "prodotti" delle arti di famiglia.

Avvertono il gruppo che l'uscita a nord-est conduce rapidamente al livello inferiore, ma che è un modo molto pericoloso per raggiungerlo; li mettono anche in guardia da Amanda, che è completamente adirata e che probabilmente ha raggiunto il Tormento. Sulla macchina, non sanno molto: sanno di aver udito grida strazianti e di farlo tutt'ora, con spiriti sofferenti che chiedono pietà.

La donna, al termine della conversazione (se trattata bene) dona un pendaglio al personaggio che ritiene più meritevole (il più pacato e saggio): il pendaglio è un semplice ninnolo d'argento a forma di

occhio chiuso che consente di individuare i non morti (vedi sotto).

**Speciale:** se il gruppo si rivela ostile dall'inizio, gli spettri combattono fino alla morte (di seguito soltanto i punteggi essenziali). Se sconfitti, svaniscono, ma si ri-materializzano nel laboratorio l'alba seguente.

**Spettri:** Hanno Resistenza a tutti i danni delle armi non magiche. Combattono con un attacco di Artiglio (+5 per colpire; 2d4 + 3 danni necrotici); se attaccano un bersaglio che ha un altro spettro entro 5 ft hanno vantaggio e infliggono 1d6 danni extra se l'attacco colpisce.

La donna può subire fino a 15 ferite per turno per curare un membro qualsiasi della famiglia.

### ***Pendaglio della Vista Spiritica***

Questo semplice pendaglio d'argento rappresenta un occhio chiuso. Sfregando la palpebra, l'occhio si apre e rivela al portatore la presenza di non morti entro 60 ft.

Le barriere più spesse di 10 ft bloccano queste percezioni. Il portatore apprende il numero di non morti, ma non il tipo (vampiro, zombi, etc). Ne avverte anche il grado di "rabbia", legato più che altro alla storia personale della creatura.

**Speciale:** questo pendaglio è identico a quello fornito al gruppo da Padre Sgomento, sebbene i poteri dei due oggetti siano speculari di fatto. Dovrebbe essere la prova "intellettuale" che il sacerdote sa più di quel che dice, avendo conservato segretamente un oggetto preso evidentemente dal Forte.

### **A3, Stanza delle Statue (accessibile dalla Torre)**

*Accesso segreto; Incontro; trappola (pavimento)*

Questa è la stanza delle statue descritta all'inizio di questo capitolo, accessibile tramite la botola nascosta al pian terreno della torre. Trovate lì ogni informazione per gestirla.

### **A4, Accesso dalle Rovine**

*Polvere, buio completo.*

I personaggi possono approdare in questa stanza calandosi dal buco tra le rovine. La porta a nord collega con la stanza 1 (Il Grande Salone delle torture), mentre il corridoio a sud è un vicolo cieco che culmina con una trappola: una falsa porta che, se aperta, apre gabbie e rifugi nascosti del secondo livello (vedi sotto), rendendo gli incontri successivi estremamente complessi.

La porta-trappola può essere notata con una prova di Percezione CD 18, ma solo se il gruppo

intende analizzarla con attenzione: chi nota l'inganno, intravede strani ingranaggi sui lati. Disattivarla è impossibile: o la si apre, o non la si apre.

### **LIVELLO 2 (B): CAVERNE MORTALI**

Il secondo livello di sotterranei è un piccolo complesso di caverne estremamente pericoloso, dove Amanda attende assieme a molte delle creature generate dagli esperimenti e la cui anima intrappolata nel Tormento. Vi sono anche creature naturali che difendono le proprie tane, anch'esse assoggettate alla volontà della "macchina".

Se i personaggi hanno aperto la porta-trappola al primo livello, noteranno diversi pertugi nelle pareti e gabbie aperte e vuote; in caso contrario non vedranno alcun foro sulle pareti e vedranno le gabbie occupate da creature deformi di ogni genere. Non ponete alcun limite alla vostra immaginazione in tal senso: gli esperimenti dei Blackenspire volti alla ricerca della perfezione hanno dato vita a creature inimmaginabili.

Amanda attende nella stanza 3, pronta ad accogliere con ardore chiunque si avvicini.

Si può accedere al secondo livello in tre modi, tutti dalla stanza 2 del primo livello: il passaggio segreto dietro gli scaffali conduce alla parete nord della stanza 1 del secondo livello; se i pg precipitano dalla scala a nord-est, si ritrovano nella caverna vicina alle stanze 2 e 3 del secondo livello; se cadono dalla scala a sud, si ritrovano nella caverna 2 del secondo livello.

### **Creature Pericolose**

Nascosti nei rifugi segreti nelle pareti di roccia, individuabili con una prova di Wisdom (Perception) CD 17, si celano alcuni Vaganti e ragni. Nelle gabbie, vi sono le creature deformi frutto degli studi di famiglia: utilizzate le schede dei Vaganti già utilizzati in precedenza, ma descrivete qualsiasi aberrazione vi venga in mente pur di calzare la mano sull'inaccettabile ricerca dei Blackenspire.

Di seguito trovate sia le schede dei Vaganti deboli che quelle dei Ragni.

A scelta potete attribuire ai Vaganti alcune capacità extra come descritto di seguito, al fine di garantire un po' di differenziazione:

- *Resistenza a una forma di energia (Acido, Fuoco, Fulmine, Tuono):* è plausibile che gli esperimenti abbiano conferito a dei Vaganti una resistenza innaturale.

- *Attacchi di natura elementale o magica:* potrete attribuire un tipo di danno specifico agli attacchi di un Vagante o renderli magici per qualsiasi fine.

- *Incantesimi Innati:* una volta al giorno, il Vagante può lanciare su di sé *Greater Invisibility* o *Haste*.

- *Attacco Furtivo:* se il vagante ha vantaggio nella prova di attacco o se un suo alleato è entro 5 ft dal bersaglio, infligge 2d6 danni extra.



### Anima Vagante (Debole, Mischia)

*Non Morto*

Pf 38

CA 11

**Caratteristiche:** FOR +3 DEX +1 COS +3 INT -3 WIS -3 CHA -3

**Immunità** Veleno. Non può perdere i sensi.

**Vulnerabilità** -

**Movimento:** 30 ft.

**Sensi** Percezione Passiva 10

**Combattimento:** Artiglio; mischia 5 ft; +6 per colpire, 1d6 +5 taglienti.

**Speciale:** *Circondare*. infligge 3 danni aggiuntivi ogni volta che colpisce una creatura che abbia un suo alleato entro 5 ft.

### Anima Vagante (Debole, Distanza)

*Non Morto*

Pf 30

CA 13

**Caratteristiche:** FOR +1 DEX +3 COS +1 INT -3 WIS +1 CHA -3

**Immunità** Veleno. Non può perdere i sensi.

**Vulnerabilità** -

**Movimento** 35 ft.

**Sensi** Percezione Passiva 14

**Abilità:** Furtività +6.

**Combattimento:** Balestra; distanza 80/320; +6 per colpire, 1d8 +3 perforanti.

**Speciale:** *Dardo Infetto (2 volte al giorno)*: può lanciare un dardo infetto. Chi viene colpito deve effettuare un Tiro Salvezza su Costituzione o subire 1 livello di fatica. Questo livello può essere eliminato con un riposo breve.

### Ragno Gigante

Pf 60

CA 15 (+3 Dex; +2 Skin)

**Caratteristiche:** FOR +2 DEX +3 COS +3 INT -3 WIS -2 CHA -3

**Immunità** Veleno

**Vulnerabilità** Fuoco

**Movimento:** 30 ft; può muoversi in qualsiasi pendenza a piena velocità.

**Abilità:** Furtività +6; Percezione +0 (passiva 10)

**Combattimento:**

- Morso; 5 ft; +6; 2d6 + 3 perforanti. Tiro salvezza su Costituzione CD 15 o 2d4 danni da veleno (metà se riuscito).

- Infezione (1 volta al giorno): il ragno emette un fiotto velenoso in un cono di 15 ft (max 2 bersagli). Tiro salvezza su Destrezza o 2d4 danni da veleno e Avvelenato (metà danni se riuscito e no avvelenamento).

### Sciame di Ragni

Pf 30

CA 14

**Caratteristiche:** FOR -1 DEX +4 COS +3 INT -3 WIS -2 CHA -3

**Resistenza** danno tagliente e perforante

**Immunità** Veleno

**Vulnerabilità** fuoco e danni ad area

**Movimento:** 30 ft; può muoversi in qualsiasi pendenza a piena velocità.

**Speciale:** lo sciame può occupare lo stesso spazio di una creatura e si arrampica ad essa. Tutte le creature hanno vantaggio negli attacchi contro il bersaglio disturbato dai ragni.

**Combattimento:**

- Morsi (lo sciame attacca come un'unica creatura); 0 ft; +6; 2d4 +3 perforanti. Tiro salvezza su Costituzione CD 11 o 1d4 danni da veleno (metà se riuscito).





## **B1, Accesso principale**

*Luce fioca (torce); collegamento con passaggio segreto dalla stanza 2 del primo livello; Incontro.*

Si tratta di una grande caverna con piccoli elementi di mobilio: una rastrelliera per armi quasi piena (o quasi vuota se rifugi e celle sono stati aperti), un grosso baule di sulla parete a ovest contenente alcuni pezzi di armatura semplici e malridotti e qualche tavolo di torture. Le pareti sono tempestate di catene, alcune delle quali terminano sugli arti di cadaveri fortunatamente non rianimati.

Se la porta-trappola è stata aperta, i personaggi trovano un'accoglienza fragorosa da parte dei numerosi Vaganti in attesa, assieme ai Ragni giganti; in caso contrario trovano un numero contenuto di vaganti e basta.

Potete gestire questo incontro in due modi: trovate le opzioni "standard" e "cinematografico" per ogni opzione (gabbie chiuse o aperte): guardate solo quella che vi interessa e scegliete. Gli incontri standard sono tarati sui mostri come sono scritti; quelli cinematografici richiedono una rapida modifica ai Vaganti.

Se la porta non è stata aperta, come suddetto, lasciate solo un piccolo numero di Vaganti e tenete i ragni per un secondo momento.

Nell'arco di questo incontro, se sono ancora chiusi, Amanda apre i rifugi e le stanze successive si "popolano" in fretta.

Il corridoio verso est al termine della stanza 1 è un vicolo cieco in cui è possibile essere "schiacciati" se i pg decidono di ritirarsi in quella zona durante la battaglia. In compenso, se lo esplorano, trovano in fondo un cumulo di "torce" che di fatto sono vere e proprie torce esplosive (descritte sotto).

**Speciale:** I personaggi possono notare il movimento di Amanda oltre la nube di nemici con una prova di Wisdom (Perception) CD 16.

### ***Torce Esplosive (3)***

La torcia dev'essere lanciata e conta come arma a distanza con gittata 15 / 30 ft. La torcia dev'essere accesa per poter funzionare ed esplode non appena tocca qualcosa in caduta; esplode comunque al termine del turno seguente in cui è stata accesa se non viene lanciata. Può anche essere usata come arma da mischia quando accesa, ma esplode comunque a contatto, provocando il danno automatico al portatore.

L'esplosione si spande nel raggio di 15 ft dal punto di impatto: chiunque si trovi nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Destrezza CD 15 o subire 4d6 danni da fuoco (o la metà con un tiro riuscito). Chiunque subisca i danni (o qualsiasi oggetto infiammabile nell'area) prende fuoco e deve utilizzare 1 azione per dissolvere le fiamme. Chiunque sia in fiamme, subisce 1d6 danni da fuoco all'inizio del proprio turno.

## **Incontri con rifugi e gabbie ancora chiusi:**

- Standard: un numero di Vaganti assortiti pari al numero dei giocatori + 2. Inserite un vagante Forte a scelta.

- Cinematografico: un numero di Vaganti assortiti pari al doppio del numero dei giocatori + 2. Ricordate di ridurre i punti ferita dei Vaganti a 10, i tiri per colpire e i bonus ai danni di 1 e di ridurre di una taglia il dado dei danni.

## **Incontri con rifugi e gabbie aperti:**

- Standard: un numero di Vaganti assortiti pari al numero di giocatori; due Ragni giganti, due sciami.

- Cinematografico: un numero di Vaganti assortiti pari al numero di giocatori + 2; un Ragno gigante e tre sciami. Ricordate di ridurre i punti ferita dei Vaganti a 10, i tiri per colpire e i bonus ai danni di 1 e di ridurre di una taglia il dado dei danni.

## **B2, Accesso incidentale: Incontro mortale con Amanda**

*Buio (torce spente); Incontro.*

Quest'area è sostanzialmente un'arena per un secondo incontro: a questo punto, le gabbie e i rifugi segreti sono comunque aperti, per cui inserite un nuovo incontro la cui difficoltà varia a seconda delle vostre esigenze. Realisticamente, la zona è zeppa di nemici, ma Amanda può (per una qualche ragione ruolistica, per orgoglio o per banale egoismo, decidere che questi al momento non uccidano il gruppo, poiché vuole avere lei il grande onore).

Dopo 1 turno, dalla stanza 3 esce Amanda, accompagnata da 1 Vagante (debole, distanza) o 2 se utilizzate i Vaganti "cinematografici". Non entra nella battaglia, ma osserva: in realtà si tratta di un'illusione che può (e deve) distrarre i pg. Chiunque si avvicini effettua un Tiro Salvezza su Wisdom CD 16: chi riesce, smaschera l'illusione e Amanda coi suoi "compagni" scompaiono.

## **B3, Amanda attende**

Dopo pochi istanti dal termine dello scontro, Amanda inizia a ridere follemente ed è percepibile in fondo alla stanza 3, nella penombra, avvolta dalla luce tremolante delle lanterne. Con lei attendono due Vaganti (deboli, distanza) in attesa al suo fianco e un grosso ragno sul soffitto, circondato dalla prole.

### ***Affrontare Amanda giocando di ruolo***

Il tutto dipende da quanto raccolto e concluso finora. Se Arthur è ancora vivo, il gruppo può trattare con Amanda, che comunque li attaccherà, ma potrebbe rinsavirsi durante la battaglia: anche qui, alternate momenti di combattimento feroce con rapidi scambi di battute.

Se Arthur è morto, Amanda lo sa ed è su tutte le furie: lotterà fino alla morte. Una chance (se non sono stati temporaneamente distrutti) possono essere i servitori: se il gruppo è sufficientemente persuasivo, può indurre Amanda ad arrendersi e a compiere un

atto di clemenza finale concedendo loro di distruggere il Tormento. Amanda in ogni caso non bluffa: da segni di squilibrio e schemi mentali caotici, ma rende chiara la decisione presa in ogni caso.

Ad ogni modo, entra comunque in battaglia: l'evoluzione dipende da come i pg hanno giocato finora e da come gestiscono la situazione. In linea di principio, Amanda all'inizio della battaglia ordina ai suoi accompagnatori di non attaccare: i Vaganti guardano, il Ragno resta appeso. Se la vita di Amanda è in serio pericolo, questa ordina loro di aggredire i pg, colta dalla codardia; i compagni attaccano anche se Amanda perde i sensi.

## Amanda Blackenspire

**Armor Class** 18

**Hit Points** 16d10 + 16 (medi 110, max 176)

**Speed** 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (-1)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	10 (0)	14 (+2)

**Saving Throws** Dexterity +9, Intelligence +6

**Damage Resistances** Fire

**Damage Immunities** Cold

**Condition Immunities** Immobilized, restrained, stunned

**Senses** Passive Perception 10

**Languages** All

**Challenge** 10

**Magic Resistance.** Amanda ha vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

**Innate Spellcasting.** La caratteristica di lancio incantesimi innato di Amanda è l'Intelligenza (spell save DC 16, +6 per colpire con gli attacchi degli incantesimi). Amanda può lanciare istintivamente i seguenti incantesimi, senza la necessità di usare componenti materiali.

At will: *Expeditious Retreat*, *Spider Climb*, *Invisibility*

**Dead Twin Empathy.** Se Arthur è morto, Amanda diventa immune al danno da fuoco.

**Gang attack.** Una volta per round, Amanda infligge 3d6 danni addizionali con un attacco con un'arma da mischia se ha un alleato entro 5 ft dal bersaglio.

## ACTIONS

**Multiattack.** Amanda effettua due attacchi con la Scimitarra.

**Cold Scimitars.** *Melee Weapon attack:* +9 to hit, reach 5ft., 2d6 + 7 (15) cold damage. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, questi effettua un tiro salvezza su Costituzione (DC 16). Se fallisce, subisce 2d6 danni da freddo ed è immobilizzato (se riesce, subisce metà dei danni e non è immobilizzato). Una creatura immobilizzata non può muoversi dal suo spazio e ha svantaggio su qualsiasi tiro di attacco, prove di caratteristica o tiri salvezza di Forza e Destrezza.

**Crossbow.** *Ranged Weapon attack:* +9 to hit, range 80/320, 2d8 + 7 (17) damage.

## LAIR ACTIONS

A conteggio iniziativa 20 (perde i pareggi), Amanda compie una delle seguenti azioni:

- Genera una tempesta di ghiaccio in un punto che può vedere entro 30 ft da lei. Ogni creatura entro un raggio di 20 ft a partire da quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione (DC 16) o diventare rallentato (una creatura rallentata si muove a metà della sua velocità). Inoltre, qualsiasi attacco a distanza effettuato entro la fine del prossimo turno che si origina dalla tempesta o la attraversa ha svantaggio.

- Amanda genera del gelo sulle sue ferite. Diventa rallentata (si muove a metà della velocità) fino alla fine del suo prossimo turno, ma si cura immediatamente 3d8 ferite.



## In fin di vita...

Se ridotta in fin di vita o messa alle strette ruolisticamente, Amanda indica sconfitta il passaggio segreto (in fondo alla stanza 3) che conduce al Tormento.

Quando pronuncia parole arcane, il passaggio si apre, rivelando una ripida scalinata a chiocciola di pietra. Chiunque possiede la proficienza in Arcana, intuisce il significato delle parole pronunciate: "Per l'orgoglio della lady mia madre; per la volontà del lord mio padre."



### LIVELLO 3 (C): NEL TORMENTO

Questo terzo e ultimo livello di sotterranei esiste solo per custodire il Tormento. E' composto di due stanze, una delle quali è solo un atrio che precede il mastodontico portone che racchiude la spietata macchina. Quale che sia il modo con cui i giocatori hanno raggiunto questo punto, quest'area comporta alcune scelte fondamentali e un ultimo, immane pericolo.

#### **Aura di Orrore**

Sin dai primi passi lungo l'interminabile scala a chiocciola che scende dal livello B, i giocatori possono avvertire sottili sussurri, l'odore del sangue e lamenti disperati, assieme al suono ossessivo di ingranaggi cigolanti e ammassi di materiale in movimento.

Tutti i presenti devono effettuare un Tiro Salvezza di Saggezza CD 18 o cadere in una sorta di oscuro silenzio di terrore. Possono parlare e interagire tra loro, ma non si avvicineranno in prima persona alla porta. E' buona cosa consentire Vantaggio al Paladino o, in sua assenza, al personaggio che ha giocato in modo più coerente e sicuro.

#### **C1, Ingresso**

*Corridoio buio (torce spento); Aura di Orrore.*

Questo accesso è un breve corridoio che precede un grande portone di legno e metallo dall'aspetto solido: qualsiasi incantesimo o capacità che possa rivelare la presenza di zone profanate o energia arcana conferma la presenza di una forza negromantica e ammaliante travolgente, cosa che accompagna degnamente i suoni macabri provenienti da oltre il portone. La porta può aprirla soltanto Amanda con un'apposita chiave: chiunque le sottragga la chiave e tenti di aprire la porta e chiunque si trovi entro 10 ft dall'accesso deve effettuare un Tiro Salvezza su Saggezza CD 18 o impazzire e attaccare il primo alleato vicino con tutte le forze (solo attacchi di arma o a mani nude). La follia termina dopo 1 minuto o prima se il pg viene immobilizzato e fatto ragionare.

In ogni caso, l'effetto ha luogo nel momento in cui la porta si sblocca, per cui l'accesso è garantito... a patto che la compagnia non si sia auto massacrata per effetto della follia indotta dal portone.

#### **C2, Il Tormento**

Oltre il portone incantato giace una grande stanza desolata, ai cui lati vi sono prigionieri non morti incatenati. Il Tormento pulsa come una creatura viva ed emana sussurri che sembrano assordanti. Chiunque si avvicini entro 10 ft avverte il suono dei lamenti di tutte le vittime divorate negli anni e le risate folli dei Blackenspire (per qualche ragione, sanno che sono le loro).

### **Il Tormento**

*Il tormento è un artefatto unico di immane potere. E' un agglomerato di ingranaggi, strutture in legno, pelle e carne in cui pulsa una luce oscura che emana lamenti.*

E' possibile officiare un rituale di sacrificio che consente due effetti:

- legare l'anima di un soggetto alla macchina, alimentandone il potere e assoggettando la vittima al volere di chi la controlla (i Blackenspire);
- sacrificare la vita di una creatura alla macchina, alimentandone estremamente il potere.

Entrambi i rituali sono molto pericolosi e conducono lentamente alla follia chi li officia. A piacimento, potete portare al terrore o alla disperazione chiunque si avvicini o che non dimostri sufficiente tempra spirituale.

Il tormento può essere distrutto o addormentato attraverso un rituale che nessuno dei soggetti in vita è in grado di officiare. Qualsiasi tentativo in tal senso assopisce l'artefatto, ma libera gran parte delle entità intrappolate, assieme alla mente di molti Vaganti che inizieranno ad agire secondo la propria volontà. La distruzione fisica e totale del Tormento comporta lo stesso risultato. Il Tormento può essere "ignorato", ma continuerà a chiedere anime e a condurre alla follia chiunque non glie le conceda e trascorra troppo tempo sotto la sua influenza.

#### **Possibili Finali**

A questo punto, tutto sta ai giocatori: se Amanda è stata miracolosamente convinta a collaborare, questa può decidere di disattivare il congegno officiando un rituale... purtroppo lo farà in modo errato, in parte risolvendo il problema, in parte liberando un buon numero di spiriti e Vaganti dall'influenza della macchina, con conseguenze imprevedibili. Questa eventualità è scongiurata se Arthur è vivo. Se con Amanda il gruppo è particolarmente pragmatico, è possibile infierire sul Tormento colpendolo con forza, fino alla sua distruzione. Questa via non è più sicura della precedente, ma spegne per sempre la macchina: alcuni spiriti e Vaganti saranno comunque liberati.

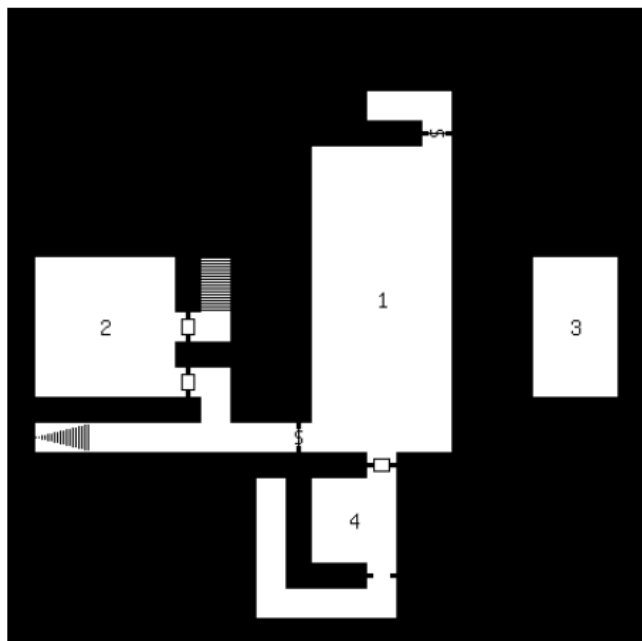
#### **Un finale drammatico...**

In un'eventualità estrema in cui i due Blackenspire sono vivi o almeno uno lo è ed è stato spinto a cooperare, è plausibile che si renda conto di quanto sia impossibile determinare se il tormento è distrutto o meno: il gruppo può proporre al gemello (o entrambi) di restare a vegliare sull'artefatto, potendo così redimersi, giurando di non utilizzarlo mai più.

Se questa versione drammatica dovesse avere luogo, al ritorno al villaggio Padre Sgomento decide di unirsi al gemello o ai gemelli "sacrificati" allo scopo e li raggiunge nel Forte, così da concludere la sua vita con onore e fungere da garanzia per la riuscita dell'impresa finale di redenzione.

## MAPPE

Primo Livello Sotterraneo (A)



Secondo Livello Sotterraneo (B)

