

MEMORIE PERDUTE



Memorie Perdute è un'avventura per 4-5 personaggi di livello 8-9, concepita per essere giocata in una o al massimo due sessioni. La trama è piuttosto intricata e anche per questo, in appendice, è stata inserita una scaletta con gli eventi in ordine cronologico. Si consiglia al DM di familiarizzare bene con l'intreccio prima di proporre l'avventura ai propri giocatori. Per giocarla è necessario possedere i tre manuali base di D&D, più il Manuale Completo delle Arti Psioniche. Quest'ultimo manuale può essere utilizzato per ampliare l'avventura, ma se se ne vuole fare a meno è possibile sostituire il Cerebrilith con un qualsiasi altro diavolo di Grado di Sfida comparabile.

1. Medias res

Il gruppo si risveglia all'interno di una sala circolare dalla quale dipartono tre passaggi. La stanza è malamente illuminata dalla luce bluastra proveniente da tre sigilli magici che brillano di energia arcana vicino ad ognuna delle imboccature dei passaggi.

Nessuno dei personaggi ricorda nulla di quanto accaduto fino ad ora, come è giunto in quel posto, né se è stato aggredito e perché è stato condotto in questa stanza. I primi ricordi che affiorano sono annebbiati e sbiaditi, e comunque fanno riferimento ad azioni quotidiane che i PG stavano svolgendo prima di svegliarsi qui.

Analizzando i sigilli si noterà che si tratta di trappole magiche molto sofisticate. Con una prova di [Conoscenze (arcane) CD 15] si scoprirà che si tratta di incantesimi pronti a scattare all'entrata nella stanza e non all'uscita. Se la prova raggiunge 30 si identificheranno i simboli come delle magie che hanno come bersaglio la mente di chi oltrepassa la porta con lo scopo di cancellare ricordi e memorie precisi.

E' probabile che i personaggi indugeranno nella stanza per qualche minuto. Trascorsa una

breve quantità di tempo, sufficiente a parlare con Alizee e analizzare i simboli, apparirà in mezzo alla stanza un ologramma, un'immagine programmata del creatore del labirinto, un'illithid.

“Permettetemi di presentarmi, esseri sprovveduti che avete varcato la soglia della mia dimora senza le dovute precauzioni. Il mio nome è Enodd... questo perlomeno è il mio nome nella vostra lingua primitiva, composta da sibili, gemiti e schiocchi di lingua. Vi starete chiedendo cosa ci fate qui, senza idea di cosa è accaduto, senza ricordo di cosa vi ha condotto in questa stanza. Siete caduti in una delle mie trappole mentali. Il suo scopo è quello di cancellare dalla vostra mente qualsiasi ricordo che sia minimamente collegato a questo posto, e così è accaduto. Se per qualche strano effetto collaterale qualche altro brandello della vostra memoria fosse andato perduto, incolpate le vostre menti primitive e così vulnerabili ai poteri mentali. Ora che avete dimenticato perché siete qui, e qual è il vostro scopo, vi offro una scelta: di fronte a voi ci sono due passaggi. Se prenderete quello alla mia destra il passaggio vi condurrà alla superficie e sarete liberi di andarsene. Se prenderete invece il passaggio

alla mia sinistra raggiungerete le mie stanze e verrete condotti in mia presenza. In tal caso, spero per voi che abbiate dei buoni motivi per giustificare tale scelta. Addio.”

L’ologramma quindi scompare, lasciando liberi i personaggi di imboccare una delle due strade indicate dal Mind Flayer. Naturalmente possono dedurre da soli che il terzo passaggio deve essere quello dal quale sono entrati facendo scattare la trappola. Se decideranno di imboccare quel passaggio il Dungeon Master è libero di creare un labirinto casuale di mostri terribili, bloccare il passaggio poco più in là con una frana o un crollo, oppure inventare una nuova avventura di sana pianta che ripercorra il tratto di strada che il gruppo ha percorso e poi dimenticato. Il passaggio terminerà comunque di fronte al Marchese

Una volta oltrepassata la soglia di qualsiasi passaggio, tornare indietro farebbe scattare di nuovo la trappola, a meno che un ladro espertissimo [Disattivare Congegni CD 30] non la disattivi. In ogni caso la trappola non avrebbe effetto una seconda volta, avendo già eliminato tutti i ricordi attinenti al dungeon dalle menti delle vittime.

2. Verso la superficie

E’ probabile che i personaggi imboccheranno il passaggio che conduce alla superficie comunque, al limite dopo aver visitato la dimora di Enodd. Il passaggio risale fino ad un galleria secondaria, umida e colma di acqua putrida che scorre riempiendo il passaggio fino all’altezza delle ginocchia. La galleria conduce alle fogne di una città, e nei pressi dell’imbocco un gruppo di cavalieri starà aspettando il ritorno dei personaggi. I cavalieri sembrano possedere stemmi e scudi con simboli religiosi, e inviteranno i personaggi a risalire in superficie. In superficie si troveranno circondati da balestrieri. Un uomo in vesti nobili si avvicinerà loro. Scruterà per un attimo i personaggi attraverso una lente di cristallo illuminata da bagliori magici ed ignorerà ogni domanda.

“Bene, vedo che... anche se in maniera piuttosto... bizzarra... avete portato a termine la vostra missione. Non so cosa abbiate escogitato per arrivare a questo risultato ma... non posso fare altro che congratularmi!”

Poi si passerà una mano sulla fronte, come a biasimare se stesso per le parole che ha appena pronunciato.

“Ma cosa sto dicendo? Ci sono cascato anche io! Stavo parlando con voi come se voi foste gli avventurieri che ho ingaggiato!”

Si allontanerà dando l’ordine con un gesto veloce delle dita.

“Uccideteli”

Una pioggia di frecce cadrà sui PG. Potete evitare qualsiasi descrizione e semplicemente far cadere il buio su di loro.

A questo punto descrivete loro la scena “4.Finale”.

3. Le stanze di Enodd

Proseguendo nel cunicolo fino alla fine del passaggio, si aprirà davanti al gruppo una anticamera esagonale con una grossa porta di metallo alla parete opposta. Delle gabbie piene di persone apparentemente prive di sensi pendono dall’altissimo soffitto. Strumenti di tortura sono riposti con cura su scaffali e tavoli appoggiati alle pareti, da dove pendono catene e ceppi probabilmente usati per tenere ferme le vittime. Su una delle sei pareti laterali è disegnato un pentacolo ornato da altri simboli arcani: due colonne di marmo nero sono state poste ai suoi lati. Una prova di [Conoscenze (arcane) CD 15] sarà sufficiente a riconoscere i simboli e ad identificare l’area come l’uscita di un passaggio dimensionale a senso unico, dal quale si può arrivare ma non entrare.

Vicino alla porta metallica c’è una corda legata ad una campana di ferro. La porta non presenta serrature né maniglie, ma il meccanismo che la comanda non è magico e può essere aperta con una prova di [Scassinare Serrature CD 18]. Poi però occorre una prova di [Forza CD 16] per spingerla quel tanto che basta ad entrare. In alternativa si può suonare la campana e la porta di aprirà automaticamente dopo qualche secondo, attivata dall’interno. Questo però significa che Enodd sarà avvisato dell’arrivo e si preparerà adeguatamente.

Se il gruppo vorrà liberare i prigionieri dovrà attivare i comandi delle gabbie, che si trovano nascosti in un pannello segreto [Cercare CD 15] vicino ad uno dei tavoli di tortura. Piuttosto ovviamente il pannello è protetto da una trappola [Disattivare congegni CD 21] che farà scattare un *Allarme* ed avviserà Enodd della presenza di intrusi nella stanza precedente. Le gabbie caleranno giù dal

soffitto lentamente, per ognuna c'è una leva apposta che controlla il meccanismo. Purtroppo le persone all'interno delle gabbie sono ridotte a gusci vuoti senza alcuna volontà, completamente sotto il controllo di Enodd che li usa come cibo per nutrire il Cerebrilith suo alleato o per altri scopi ancora peggiori. Se vogliono portarli fuori dovranno caricarli in spalla come corpi morti, e comunque chiunque riesca in una prova di [Guarire CD 12] capirà che a parte una *Guarigione* o qualche altro potente incantesimo, si può fare ben poco per loro. Ad ogni modo sono circa una dozzina di persone.

La stanza successiva, oltre la porta di ferro, è la stanza dove Enodd è solito ricevere le persone. La sala è sempre a pianta esagonale, e si sviluppa in altezza come fosse un cono. Dal centro del soffitto scende una lunga catena che tiene in aria un imponente candelabro sul quale splendono decine di candele, probabilmente incantate con *Fiamma Perenne*.

Altre due porte conducono fuori dalla stanza, una di esse è sbarrata con una porta di ferro circondata da simboli magici e probabilmente è lo studio di Enodd, o comunque conduce alle sue stanze private. Se l'allarme nella stanza accanto è stato attivato o se il gruppo ha suonato la campana per entrare, Enodd

accoglierà il gruppo standosene in piedi in mezzo alla stanza, circondato da quattro energumenti che controlla mentalmente e che usa come guardie del corpo.

Altrimenti il gruppo avrà la possibilità di guardarsi intorno per qualche minuto prima che Enodd entri nella stanza uscendo dalla porta più distante e meno protetta delle due. Con una prova di [Osservare CD 14] si noteranno dei simboli magici segnati sul pavimento con gesso e altri inchiostri. Una prova di [Conoscenze (arcane) CD 12] permetterà di collegare i simboli al portale

nell'altra stanza. Un ulteriore prova di [Conoscenze (arcane) CD 18] oppure [Sapienza Magica CD 18] metterà in collegamento i due pentacoli comprendendone il meccanismo, dal centro del pentacolo in questa stanza si può comandare il portale nell'altra... e forse anche quello che ne può uscire. Occorre una prova di [Disattivare Congegni CD 28] per cancellare con cura i simboli e rendere il pentacolo inattivo, ma se qualcuno dovesse riuscirci, lo scontro con Enodd sarà senz'altro più semplice!

Una volta che Enodd avrà di fronte il gruppo si rivolgerà loro con un tono decisamente sprezzante:

“Siete degli stupidi. Siete riusciti ad entrare nelle mie prigioni e a sottrarre dalle segrete l'equipaggiamento dei miei prigionieri... pensavo aveste intenzione di scappare con la vostra refurtiva, ed invece siete qui, davanti a me. Cosa vi fa pensare che risparmierò le vostre vite?”

E' probabile che il gruppo non abbia minimamente idea di cosa rispondere al Mind Flayer, ma Enodd saprà leggere il loro silenzio:

“Oh... adesso capisco. Voi siete caduti nella mia trappola mnemonica! L'incantesimo deve aver cancellato qualcosa di più del dovuto... e quindi siete qui senza sapere nemmeno perché...”

L'illithid scoppi in una risata sinistra, fatta di gorgogli e brevi rilasci di aria. Quando riapre gli occhi non darà ai personaggi

l'opportunità di porre domande.

“Farò qualcosa per voi allora: vi libererò per sempre dalla vostra inconsapevolezza!”

Detto ciò attiverà il pentacolo sotto i suoi piedi (ammesso che sia ancora attivo e che possa raggiungerlo). Nel contempo le sue guardie attaccheranno il gruppo. Se le guardie non sono presenti, arriveranno nel round successivo e Enodd tenterà di raggiungere il pentacolo oppure di fuggire. Se il pentacolo viene attivato, un Cerebrilith sarà evocato nell'anticamera, uscendo dal portale. L'illithid ha stretto un patto con l'essere extraplanare, le



anime dei suoi schiavi in cambio di alleanza. Il cerebrilith irromperà nella stanza dei ricevimenti nel round successivo e sarà davvero un osso duro da abbattere.

Enodd naturalmente non combatterà fino alla morte. Quando si vedrà alle strette, si teletrasporterà via, grazie ad una pergamena, oltre la porta pesantemente sbarrata, lasciando le sue guardie e il cerebrilith a sbrigare il lavoro sporco. Anche il cerebrilith potrebbe decidere di abbandonare la battaglia, ma solo se veramente le cose si mettono male e non prima di aver tentato di evocare i drench suoi alleati.

Il gruppo potrebbe vincere lo scontro oppure semplicemente battere in ritirata. In fondo l'uscita è aperta e la trappola non ha più effetto sul gruppo. Se il gruppo fugge il DM segua la descrizione degli eventi descritta nel paragrafo "2.Verso la superficie". Nessuno li inseguirà. Se invece vincono, si accorgeranno di non poter inseguire Enodd: la porta è chiusa e schermata magicamente. Possono però frugare nell'altra stanza, che sembra essere una specie di magazzino per gli oggetti che potrebbero essere utili alle guardie-schiavo.

Con una prova di [Cercare CD 10] tra la ferraglia arrugginita e gli stracci si rinverranno due spade corte perfette, un'ascia e uno scudo di ferro grande in buone condizioni. Ottenendo [Cercare CD 15] si riverrà anche un sacchetto di gemme del valore complessivo di 300 MO e una spilla, attaccata ad un mantello stracciato, che essendo in argento vale ancora 30 MO. Con [Cercare CD 20] troveranno in uno stivale una *Pozione di Cura Ferite Moderate* ed una chiave di bronzo che reca un numero: 9987.

Potranno cercare anche nella stanza delle udienze. Ci sono arazzi di valore (120 MO l'uno, sono quattro) e candelabri in argento (80 MO l'uno, sono due). Bisogna però organizzarsi per portare via il tutto.

Alla fine l'unica via d'uscita è tornare indietro.

4.Finale

Questa sequenza va affrontata subito dopo quella descritta nel paragrafo "2.Verso la superficie". I membri del gruppo si sveglieranno senza equipaggiamento, con pochi stracci al buio in una cella. Se hanno già combattuto contro Enodd e vissuto le vicende descritte nel paragrafo 3, troveranno di fronte a loro, appena fuori dalle sbarre della cella, l'Illithid stesso.

"Quei maledetti doppelganger!"

Esclamerà il Mind Flayer. Poi si accorgerà che il gruppo sta riprendendo i sensi.

"Ascoltatemi patetiche creature dalla mente imprigionata nel cranio: dei doppelganger hanno insultato me e profanato la mia dimora, derubandomi di alcuni averi. Non voglio indietro quel poco che mi hanno rubato, potete tenerlo... quello che voglio è che li uccidiate!"

Enodd è chiaramente accecato dall'ira ma come avrà modo di ribadire ai personaggi il loro equipaggiamento è in mano a quei doppelganger che vuole vedere morti. Ai personaggi non costa nulla accettare, tanto più che ci guadagnano la libertà.

Se uno dei PG sarà abbastanza furbo da chiedere come farà Enodd a sapere se veramente una volta liberati porteranno a termine la missione,

l'Illithid svelerà loro che sono stati incantati, mentre ancora incoscienti, con una *Costrizione inferiore*.

Il gruppo potrà porre tutte le domande che vuole. Ciò che Enodd sa è che il gruppo ha accettato una qualche missione che li ha condotti nel suo covo, ma sono caduti nella trappola mnemonica di sua invenzione. Lui li ha recuperati, spogliati di ogni oggetto e rinchiusi. Dei doppelganger si sono infiltrati nel suo covo ed hanno rubato l'equipaggiamento dei PG, poi si sono mutati in loro stessi con l'intento di ingannare i loro alleati una volta usciti dal covo. Ma anche loro sono caduti nella trappola mnemonica e in qualche modo la trappola deve aver sostituito



parte delle loro memorie con quelle che le creature hanno rubato ai PG per impersonarli. Così i doppelganger non sapevano di essere tali e credevano di essere i reali avventurieri. Ora Enodd li vuole morti, e il gruppo ha la sua occasione di riguadagnare l'equipaggiamento rubato.

Se i doppelganger non hanno sfidato Enodd come descritto nel paragrafo 3, significa che hanno deciso di risalire in superficie e sono stati uccisi. Enodd quindi non ha motivo di liberare il gruppo, e gli avventurieri dovranno scappare da soli.

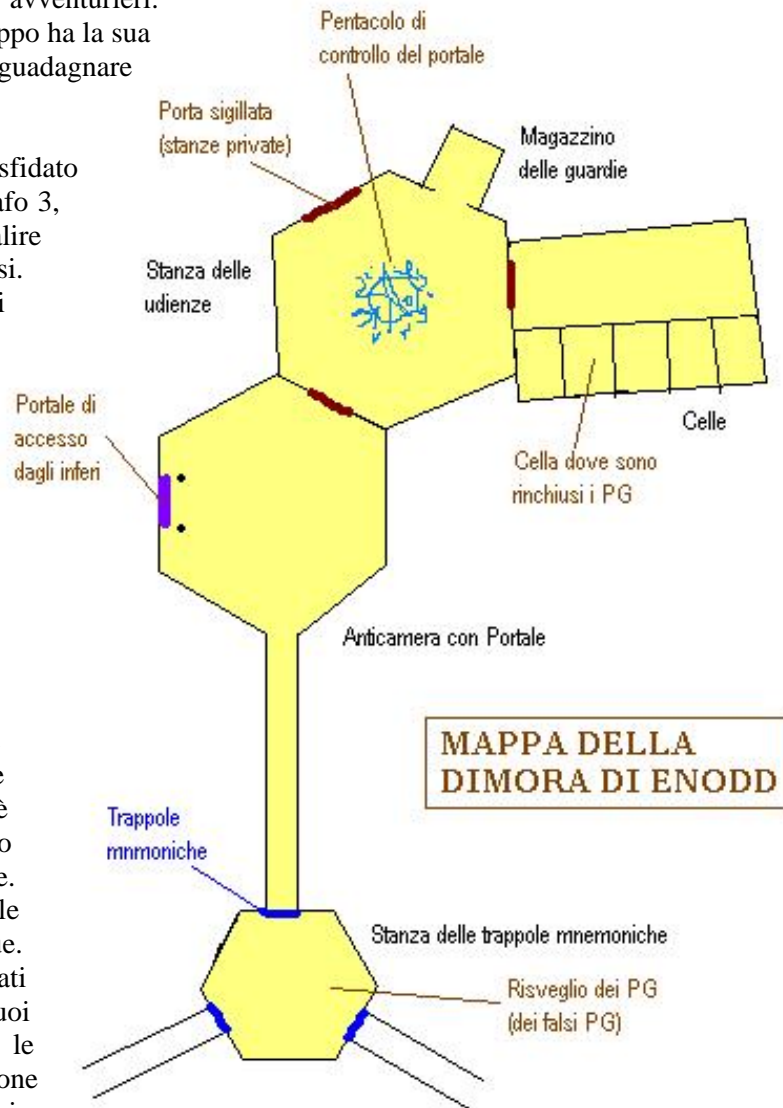
Si sveglieranno e troveranno di fronte a loro un doppelganger mutato in uno dei personaggi e gravemente ferito. Il doppelganger, di nome Alizee, spiegherà di essere l'unico sopravvissuto del suo gruppo. Avevano tentato di prendere il loro posto ma all'uscita hanno trovato le guardie che li stavano cercando e sono stati massacrati. Alizee è l'unico sopravvissuto ed è tornato fin qui per "espiare" le sue colpe. Nella mano stringe le chiavi delle prigioni, lorde del suo sangue. Anche se i PG erano stati incaricati di inseguire e uccidere lui e i suoi compagni, ha capito leggendo le loro menti che si tratta di persone "buone" e esalerà l'ultimo respiro tendendo la chiave oltre la cella.

Il gruppo potrà quindi uscire. Avrà a disposizione solo parte dell'equipaggiamento (quello indossato da Alizee), ma il DM faccia in modo che l'eventuale ladro del gruppo recuperi gli arnesi da scasso e l'incantatore le componenti.

La stanza delle udienze è deserta, se sono sufficientemente furtivi potranno frugare nella stanza magazzino delle guardie e trovare qualche arma (vedi pagina 3). Se il DM ritiene che il gruppo sia sufficientemente forte, può far incontrare loro alcune guardie, alle quali, una volta uccise, sarà possibile rubare l'equipaggiamento.

Una volta guadagnata l'uscita (come descritto nel paragrafo 2) troveranno ad aspettarli le

guardie e il Marchese Dulkaff. Le loro reazioni stavolta saranno diverse.



5. Epilogo

Il Marchese Dulkaff mostrerà loro i corpi dei doppelganger, crivellati di frecce. Quello che eventualmente è fuggito (Alizee) è morto per liberare i PG. Alla vista dei corpi dei doppelganger morti, l'eventuale *Costrizione* posta sui personaggi da Enodd si dissolverà.

Il Marchese abbraccerà il gruppo e li inviterà a recuperare il loro equipaggiamento dai corpi. Poi chiederà loro come abbiano fatto a convincere i doppelganger che erano incaricati di stanare ed uccidere, ad uscire e consegnarsi alle guardie. Ma la questione sarà complicata da spiegare!

Il gruppo si ritroverà con una ricompensa di 2.000 monete d'oro in mano, pari alla taglia della banda di doppelganger, in più c'è l'eventuale refurtiva portata in superficie dalle creature se hanno affrontato e sconfitto Enodd. E' probabile che il DM dovrà riassumere e chiarire la dinamica di tutto ciò che è successo... semmai dovesse, qui di seguito troverà uno schema che potrà aiutarlo!

Appendice 1. Schema degli eventi prima dell'avventura

1. Il gruppo accetta la missione del Marchese Dulkaff che ha messo una taglia di 500 monete d'oro sulla testa di ognuno dei quattro doppelganger che da qualche tempo stanno mettendo a segno una serie di colpi clamorosi in città, ultimo dei quali è stato presso la sua dimora.
2. Il gruppo insegue i doppelganger nelle fogne della città, le quattro creature si infilano senza saperlo nella dimora di un potente illithid chiamato Enodd.
3. Gli avventurieri cadono nella trappola mnemonica di Enodd e vengono catturati da Enodd, privati dell'equipaggiamento e imprigionati.
4. I doppelganger vengono a sapere della cattura, si infiltrano nelle celle di Enodd e rubano l'equipaggiamento dei PG, assumendone la forma. Ma tornando in superficie fanno scattare anche loro la trappola mnemonica che in qualche modo cancella anche la consapevolezza di essere doppelganger e fa credere loro di essere veramente i personaggi.
5. I doppelganger si risvegliano... e inizia l'avventura.

Appendice 2. Personaggi non giocanti e Mostri

Per il profilo di Enodd si consiglia di utilizzare quello del Mind Flayer stregone di 9° livello descritto a pagina 183 del Manuale dei Mostri. Le Guardie di Enodd sono guerrieri generici di 3° livello di razze diverse, umani, elfi, mezz'orchi, nani. Per loro può essere utilizzato il profilo generico del combattente di terzo livello descritto a pag. 117 della Guida del Dungeon Master.

I doppelganger sono descritti a pag. 65 del Manuale dei Mostri. In realtà l'avventura è strutturata in maniera che il loro profilo come

doppelganger risulti superfluo, ma non si può mai prevedere come andrà a finire...

Il Cerebrilith è descritto a pag. 190 del Manuale Completo delle Arti Psioniche. La creatura può essere sostituita con un qualsiasi diavolo di grado di sfida equivalente presente nel Manuale dei Mostri o in altri manuali, se non si desidera far uso del Manuale Completo delle Arti Psioniche.

Scritta da
Luigi Cecchi
pauldeggan@yahoo.it
www.pauldeggan.it

Playtesters:
Emanuele Di Benedetto
Francesco Di Girolamo
Pietro Del Vecchio
Paola Del Zoppo
Rosario Giacomantonio
Stefano Serpi



Questa avventura è protetta da una licenza Creative Common. Non può essere riprodotta per fini di lucro, non può essere modificata, può essere utilizzata in qualsiasi altro modo citando l'autore. Le immagini utilizzate sono copyright dei rispettivi autori.