

# LO SCRIGNO DEGLI ANTICHI

---



Breve avventura *system-agnostic* per  
D&D e GdR simili (inclusi *statblock* per D&D 5e)

CC BY-SA-4.0 2023 *Dietro lo Schermo*  
by Lorenzo "Bille Boo" Bertini

[dietroschermo.wordpress.com](https://dietroschermo.wordpress.com)

**Revisione 1.0**

# Sommario

Introduzione .....	4
Temi sensibili.....	4
Aggancio .....	4
Retrosцена .....	5
Luoghi.....	7
1 – Approdo.....	8
2 – Promontorio.....	8
3 – Campo di battaglia.....	8
4 – Spiaggetta .....	9
5 – Ingresso del tempio .....	9
6 – Sala del fulmine .....	10
7 – Sala dei guardiani.....	11
8 – Sala da bagno .....	12
9 – Giardinetto.....	12
10 – Sala mensa .....	13
11 – Sala comune .....	13
12 – Sala da notte .....	14
13 – Santuario dello scrigno .....	14
Tempo e imprevisti.....	16
Spostamenti .....	16

Eventi casuali all'esterno .....	16
Eventi casuali all'interno .....	17
Mostri (per D&D 5e) .....	18
Golem di argilla .....	18
Golem di legno .....	19
Golem di pietra .....	20
Naga d'ossa .....	21
Serpente velenoso .....	22
L'autore.....	23
Link utili.....	23
Licenza .....	24

# Introduzione

## Temi sensibili

Questa avventura può contenere **violenza, guerra e bambini maltrattati o in difficoltà**.

## Aggancio

*La piccola Repubblica di Alfea è in difficoltà: le scorrerie dei pirati goblin e hobgoblin sono sfociate in una guerra senza quartiere. Le armi e le truppe disponibili sono insufficienti.*

*Su consiglio di certi saggi, le autorità vi hanno inviato, in gran segreto, sull'isola di Yula: si dice che una misteriosa civiltà scomparsa abbia nascosto lì lo Scrigno di Virens, un artefatto con cui controllava un'inarrestabile armata di golem.*

*I marinai non osano avvicinarsi all'isola: si dice che sia maledetta. Anche i più valorosi cavalieri si sono tirati indietro: per questo siete stati assoldati voi. La Libellula, la nave che vi ha portati lì, vi aspetterà solo per un tempo limitato.*

*Quali inquietanti insidie vi attendono?*

# Retrosцена

Lo **Scrigno di Virens**, artefatto creato dagli alchimisti di un'antica e progredita cultura, permetteva la creazione e il controllo di eserciti di golem.

Quando quella gloriosa civiltà arrivò al collasso, sconvolta da terribili guerre, alcuni saggi crearono un'isola-rifugio per **trenta bambini** superstiti, piccolissimi. Usarono lo Scrigno per mettere un gran numero di golem a proteggerla, e ad accudire i bambini. Inoltre lo usarono come chiave per un **potente sortilegio** che "congela" il tempo biologico nel santuario, impedendo ai bambini di crescere oltre i 6-7 anni di età.

I **bambini** sono lì da oltre un millennio. Il sortilegio "re-setta" periodicamente la loro memoria, per cui non sono in grado di quantificare quel tempo in modo preciso. Vivono una vita artificiale e beata, come un sogno.

Parlano la Lingua degli Antichi, un idioma ormai perduto, ma hanno imparato i rudimenti di altre lingue (come Elfico e Nanico).

Il sortilegio dovrebbe anche impedire le malattie, ma è imperfetto: di tanto in tanto qualche bambino si **ammala**. Malgrado le cure dei golem, due dei bambini sono morti; sono stati sepolti all'esterno. Uno è attualmente ammalato (riposa nel dormitorio).

Alcuni **nomi per i bambini** (se necessario). *Maschili*: Antonio, Ezio, Furio, Gavinio, Tito. *Femminili*: Cecilia, Elba, Lavinia, Petronia, Virginia.

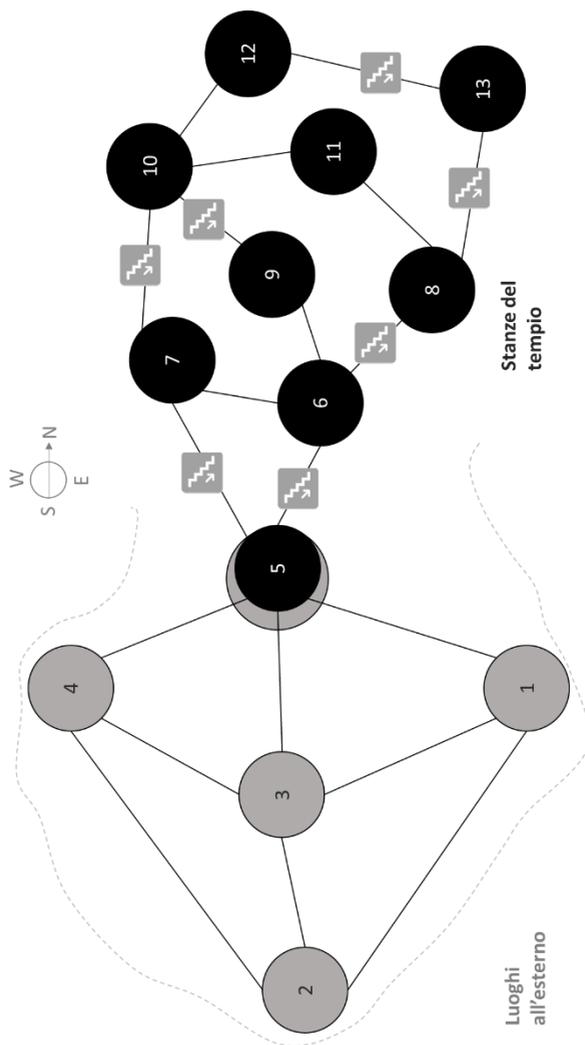
I **golem** incaricati di **accudire** i bambini non parlano. Mettono la protezione dei bambini al di sopra di tutto.

Altri golem sono invece programmati come **guardiani** e attaccano gli intrusi. L'isola ne era piena, ma sia per il passare del tempo, sia grazie alle numerose spedizioni di avventurieri, sono rimasti in pochi e spesso danneggiati. Fanno comunque del loro meglio.

Una millenaria creatura non morta è stata incaricata di custodire lo Scrigno e proteggere i bambini. Si chiama **Aita**, ma loro la conoscono come **Madre** e non l'hanno mai vista: interagisce solo attraverso una statua dalle fattezze materne. Aita odia e disprezza gli adulti umanoidi, e prende molto sul serio la necessità di proteggere i bambini impedendo loro di crescere e di entrare in contatto con il corrotto mondo esterno.

Se lo **Scrigno** viene **rubato** il sortilegio termina, tutti i golem smettono di funzionare, le luci magiche del tempio si spengono precipitandolo nel buio, e i bambini sono lasciati a se stessi. Aita rimane attiva, e sarà certamente furiosa.

# Luoghi



## 1 – Approdo

Spaggia rocciosa. Vegetazione (perlopiù pini e cespugli). Rumore della risacca. Odore di salsedine.

Tre sentieri: uno costeggia l'isola verso sud-ovest, gli altri si inoltrano nella boscaglia.

A nord-ovest si intravede il profilo di un edificio imponente in lontananza (sembra un tempio in rovina su un colle).

## 2 – Promontorio

Sentiero sale di quota fino a promontorio roccioso, a strapiombo sul mare. Ruggito delle onde. Vento. Due piccoli tumuli.

Si vedono molto bene, in lontananza, tutti gli altri luoghi dell'isola.

**Serpente velenoso** in agguato tra le sterpaglie intorno ai tumuli.

I **tumuli** sembrano vecchi (uno avrà più di un secolo, l'altro sembra più recente ma ha comunque parecchi anni). Dentro ci sono gli **scheletri** di un bambino e di una bambina.

## 3 – Campo di battaglia

Grande acquitrino fangoso. Odore di putrefazione.

Affiorano scudi, lance, stendardi, scheletri, nonché mani e piedi di golem (di legno, di argilla, di carne...).

Si aggirano ancora **3 golem di legno** e **1 golem di pietra**, malmessi (metà HP).

Cercando accuratamente si trova un *martello da guerra* +1 con inciso, in Nanico, il motto “dritto alla capoccia”.

## 4 – Spiaggetta

Piccola spiaggia sabbiosa circondata da pineta. Rumore del mare, brezza leggera, odore di sottobosco.

Rottami di golem (di legno e di carne) e scheletri umanoidi, più lo scheletro di un cavallo.

Uno degli scheletri umanoidi porta un'armatura completa da cavaliere; è tutta arrugginita tranne la parte del busto, lucente e come nuova (piastra pettorale in adamantio). Al collo ha un *amuleto della candela*, che emana luce (come quella di una candela) solo quando è completamente al buio; permette di ripetere un tiro salvezza ma poi si disgrega.

Un altro scheletro è avvinghiato a uno scrigno arrugginito. È chiuso a chiave, la chiave si è persa, ma non è più molto robusto. Contiene, avvolta in un drappo rosso, una pesante **chiave d'argento**, dalla forma complicata.

## 5 – Ingresso del tempio

In cima a un colle. Imponente tempio in rovina, frontone triangolare, doppio colonnato. Avvolto dai rampicanti. Qualche colonna spezzata. Statue ormai irriconoscibili.

**Portone di pietra** a due ante, una con diverse crepe, incise con bassorilievi di golem che indicano il centro. Al centro, grossa serratura con due grossi fori ai lati.

Sopra, scritta in linguaggio antico dice: “Non disturbate la nostra eterna pace”.

Si apre in 3 modi:

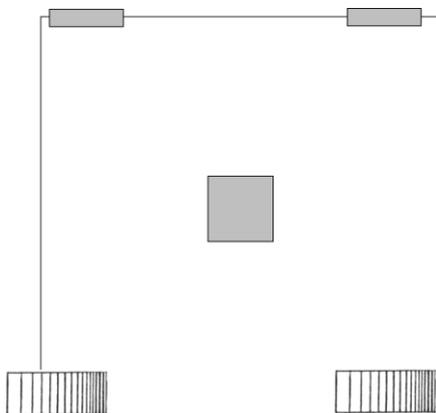
- Con la chiave d’argento dell’area 4.
- Se due persone diverse inseriscono due dita di golem nei due fori ai lati della serratura.
- Finendo di spaccare l’anta crepata, cosa che richiede almeno 2 perdite di tempo significative (con strumenti adatti).

Oltre le porte c’è un **atrio spazioso**, con un immenso colonnato, e due rampe di scale che scendono (rispettivamente all’area 6 e 7).

## 6 – Sala del fulmine

Grande stanza quadrata, buia.

Le scale arrivano in un angolo (in basso a sinistra nella figura che segue). In un angolo adiacente, altra rampa di scale che va a scendere. Dalla parte opposta, due porte chiuse. Al centro, colonna quadrata con incisi fulmini.



La colonna **scaglia fulmini** solo a chi avvicina alle scale che scendono. Fa un discreto ammontare di danni da elettricità; si possono dimezzare con un tiro salvezza, chi indossa molto metallo o impugna arma/scudo metallico ha svantaggio.

[Per D&D 5e: 3d6 danni, TS su Des CD 13 per dimezzare.]

Buttarsi tutti insieme permette di spartirsi equamente i danni.

La chiave d'argento dell'area 4 attira e assorbe questo fulmine, ma quando lo fa fonde e si distrugge.

Un parafulmine rudimentale, se ben costruito, può rendere innocua la trappola.

## 7 – Sala dei guardiani

Stanza spoglia, buia.

Ospita **2 golem di legno** con l'ordine di respingere gli intrusi. Hanno grosse **asce bipenni** a due mani. Lanciano prima un avvertimento verbale "pre-registrato", nella Lingua degli Antichi e poi in Elfico, Nanico e Draconico: "*quest'area è riservata, tornate da dove siete venuti*".

## 8 – Sala da bagno

Grande sala coperta di piastrelle azzurre, rischiarata da luci magiche sul soffitto. Quattro vasche azzurre piene d'acqua (a diverse temperature), con fontane scolpite. Lavabi. Armadietti. Profumi floreali.

Al centro, botola di pietra circolare (porta all'area 13).

Ospita **7 bambini** intenti a lavarsi, accuditi da un **golem di argilla** non aggressivo, che non parla: lo chiamano "zia Tullia". Si oppone con forza solo a una cosa: l'apertura della botola. Anche i bambini sanno che è pericolosa e va tenuta chiusa.

## 9 – Giardinetto

Ampia sala ovale. Il soffitto sembra (per magia) cielo con luce crepuscolare.

Bellissimo giardino: alberelli da frutto, erba verde, aria pura, un piccolo stagno con pesci rossi. Alcuni giochi per bambini (altalena, scivolo etc.).

C'è un **golem di legno giardiniere**, non aggressivo (i bambini lo chiamano "zio Camillo"), con grandi forbici da potatura. E ci sono **5 bambini** a giocare a nascondino.

## 10 – Sala mensa

Grande sala con cucine, quattro tavoli bassi con piccole graziose sedie. Caminetto magico acceso con pentola che bolle. Gialle luci magiche sul soffitto.

C'è un **golem di argilla cuoco**, non aggressivo (i bambini lo chiamano “zia Antonella”).

C'è anche un **triangolo** per chiamare a tavola.

## 11 – Sala comune

Grande sala con pavimento in legno. Luci magiche bianche sul soffitto. Pareti tappezzate di arazzi, dipinti e bassorilievi (con carte geografiche, animali, tabelline, come in una scuola).

Ci sono **15 bambini** a fare ginnastica.

In una nicchia, **statua di donna** a grandezza naturale, dal volto benevolo, con zaffiri per occhi (400 mo l'uno). I bambini la chiamano “Madre”. Parla (in realtà è Aita – vedi area 13 – che la fa parlare). Coordina la ginnastica. Di solito racconta fiabe o insegna cose.

Se vede degli stranieri li interroga gentilmente per capire se sono soli e quanto sanno, poi cerca di indurli ad andarsene senza turbare la pace di quel luogo.

## 12 – Sala da notte

Grande sala buia, con soffici tappeti e **30 letti**. Diversi armadietti.

In uno c'è un **bambino ammalato**. Ad accudirlo un **golem di legno infermiere**, non aggressivo (lo chiamano “zio Fabio”). Il bambino ha una febbre non grave.

Nell'**armadietto dei medicinali** ci sono, tra l'altro, diversi kit medici, 3 fiale di pozione curativa, e 2 fiale di antidoto universale.

[Per D&D 5e: ogni curativa cura 1d8+1 danni, l'antidoto annulla qualsiasi veleno e rende immuni ai veleni per 1 minuto.]

Al centro, nascosta non molto bene da un tappeto, botola di pietra circolare (porta all'area 13). Il golem si oppone con forza alla sua apertura. Anche il bambino ne è terrorizzato.

## 13 – Santuario dello scrigno

Tempio buio, con lo **Scrigno** al centro, su un piedistallo.

Lo abita **Aita, naga d'ossa**, guardiana millenaria. Il suo compito è assicurarsi che tutto rimanga com'è. È lei a impersonare la “Madre” della stanza 11.

È colta, molto intelligente. Odia e disprezza gli umanoidi adulti, come odiava il mago e alchimista Virens, creatore dello Scrigno.

Prova a dissuadere eventuali ladri prospettando le conseguenze terribili che avrebbe lo scrigno là fuori, nonché

sui bambini, mettendo fine all'incantesimo che li preserva in eterno come tali. Come ultima risorsa attacca.

## Tempo e imprevisti

Ad ogni perdita di tempo significativa (diciamo circa 10 minuti):

- Segnare un **passaggio di tempo**.
- Tirare **1d8** per un evento casuale; si verifica solo con risultati da 1 a 4 (vedi elenchi seguenti).

Dopo  $12+1d6$  passaggi di tempo, la **nave** che dovrebbe riportare i PG sulla terraferma **riparte**. Avvertiteli che c'è questo rischio, ma tirate il numero in segreto.

## Spostamenti

Spostarsi da un'area all'altra, all'esterno, richiede un passaggio di tempo (compresa l'esplorazione della nuova area, se è veloce). All'interno si può far passare il tempo ogni 2 stanze visitate.

Uscire dal tempio richiede un solo passaggio di tempo, se si segue un percorso già noto. Tornare alla nave una volta fuori richiede un solo passaggio di tempo, se si segue un percorso già noto.

## Eventi casuali all'esterno

1. Numerosi **corvi** si radunano gracchiando e osservano i PG con aria di attesa. Sono affamati, ma non al punto di attaccare personaggi in forze.

Potrebbero disturbare i feriti o cercare di rubare piccoli oggetti. Cibo e regali li placano.

2. **Serpente velenoso** disturbato.
3. **Golem di legno errante**, malmesso (braccio mancante e 10 pf mancanti), malfunzionante, attacca a casaccio.
4. **Maltempo**. Si rannuvola e si mette al brutto. Se questo risultato è già uscito, inizia un temporale. Se il temporale è già in corso, la nave riparte.

## Eventi casuali all'interno

1. In sala comune cessa la ginnastica ed inizia la **musica**. I bambini hanno dei piccoli flauti, una musica d'organo magica (creata da Aita) li accompagna. Il concerto non dev'essere interrotto!
2. In sala **mensa** (stanza 10) il golem suona il triangolo: tutti i 27 bambini si radunano pian piano in quella stanza per mangiare.
3. **Golem di legno** di pattuglia, con scudo e ascia da battaglia. Ha una frase "pre-registrata" per intimare a eventuali intrusi di seguirlo fuori; ricorre alla forza se non obbediscono con le buone. Se si mette in assetto di combattimento eventuali bambini, spaventati, fuggono in altre stanze.
4. **Maltempo**. Come sopra.

# Mostri (per D&D 5e)

## Golem di argilla

*Costrutto Grande, non allineato*

**CA** 14

**PF** 133 (14d10+56)

**Vel** 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Tratti:

- Scurovisione
- Immune ai danni da veleno e psiche
- Resistenza ai danni fisici eccetto adamantio
- **Assorbire acido:** i danni da acido lo curano
- Immune alle condizioni: *Charmed, Exhaustion, Frightened, Paralyzed, Petrified, Poisoned*
- **Resistenza alla magia:** vantaggio ai TS contro magia
- **Forma immutabile:** immune a effetti che cambiano la sua forma

Azioni:

- **Multiattacco:** 2 attacchi di schianto
- **Schianto:** +8 mischia (2d10+5)

## Golem di legno

*Costrutto Medio, non allineato*

**CA 14**

**PF 52** (8d8 + 16)

**Vel 9 m**

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

- Scurovisione
- Immune ai danni da veleno e psiche
- Vulnerabile ai danni da fuoco
- Resistenza ai danni perforanti e contundenti eccetto adamantio
- **Conficcato:** un'arma tagliente o perforante che lo danneggia rimane conficcata nel suo corpo a meno che chi la impugna non superi un TS su For CD 13; si può fare un nuovo TS come azione che provoca attacchi di opportunità
- Immune alle condizioni: *Charmed, Exhaustion, Frightened, Paralyzed, Petrified, Poisoned*
- **Resistenza alla magia:** vantaggio ai TS vs. magia
- **Forma immutabile:** immune a effetti che cambiano la sua forma

Azioni:

- **Schianto:** +6 mischia (1d8+4). Quelli dell'area 7 hanno invece: **Ascia bipenne:** +6 mischia (1d12+4)

## Golem di pietra

*Costrutto Grande, non allineato*

**CA 17**

**PF 178 (17d10+85)**

**Vel 6 m**

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

- Scurovisione
- Immune ai danni da veleno e psiche
- Immune ai danni fisici eccetto adamantio
- Immune alle condizioni: *Charmed, Exhaustion, Frightened, Paralyzed, Petrified, Poisoned*
- **Resistenza alla magia:** vantaggio ai TS vs. magia
- **Forma immutabile:** immune a effetti che cambiano la sua forma

Azioni:

- **Multiattacco:** 2 attacchi di schianto
- **Schianto:** +10 mischia (3d8+6)
- **Lentezza (ricarica 5-6):** bersaglia una o più creature entro 3 m che può vedere; ognuna deve superare un TS su Sag con CD 17 o essere rallentata. Una creatura rallentata ha velocità dimezzata, non può fare reazioni, e non può sferrare più di un attacco per turno; può compiere un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. L'effetto dura 1 minuto, ma alla fine di ogni turno il soggetto può ripetere il TS per liberarsi.

## Naga d'ossa

*Non morto Grande, LM*

**CA** 15

**PF** 58 (9d10+9)

**Vel** 9 m

**FOR**    **DES**    **COS**    **INT**    **SAG**    **CAR**

15 (+2)  16 (+3)  12 (+1)  15 (+2)  15 (+2)  16 (+3)

- Scurovisione
- Immune ai danni da veleno
- Resistenza ai danni perforanti e ai danni da freddo
- Immune alle condizioni: *Charmed, Exhaustion, Paralyzed, Poisoned*

Incantesimi:

- CD 12, +4 attacco
- Incantatore di 5° livello, usa solo componenti verbali
- Trucchetti: *mending, sacred flame, thaumaturgy*
- Livello 1 (4 slot): *command, shield of faith*
- Livello 2 (3 slot): *calm emotions, hold person*
- Livello 3 (2 slot): *bestow curse*

Azioni:

- **Morso:** +5 mischia (2d6+3 e veleno; 3d6 danni da veleno, TS Cos CD 10 dimezza)

## Serpente velenoso

*Bestia Minuscola, non allineato*

**CA** 13

**PF** 2 (1d4)

**Vel** 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

- Vista cieca 3 m

Azioni:

- **Morso:** +5 mischia (1 e veleno; 2d4 danni da veleno, TS su Cos CD 10 dimezza)

## L'autore

Faccio il Dungeon Master di D&D da alcune Ere.

Ho imparato davvero a farlo quando il mio gruppo originario si era praticamente dissolto.

Così uso la mia saggezza per dispensare consigli non richiesti. Quelli che avrei voluto avere io quand'ero giovane. Quelli che sui manuali purtroppo non si trovano.

*Perché la gente dà buoni consigli se non può più dare cattivo esempio (De André).*

Nel mondo reale mi chiamo Lorenzo Bertini e vivo a Pisa.

**Come potete supportarmi?** Semplicemente consigliando il mio blog, se vi va, ai vostri amici DM. E soprattutto ai *vostr*i DM. Potreste guadagnarci anche voi 😊.

## Link utili

- [Chi sono.](#)
- Le [altre cosucce che ho pubblicato](#) gratis.

# Licenza

Il testo di questo modulo è rilasciato sotto licenza [CC BY-SA-4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) internazionale.

È consentito copiare e redistribuire il testo con qualunque mezzo e formato, a queste condizioni:

- Con attribuzione: è obbligatorio citare esplicitamente l'autore e la licenza.
- Cambiamenti espliciti: se si apportano modifiche a quest'opera è obbligatorio dichiararlo, in maniera tale da non far sembrare che il vostro contenuto o uso sia attribuibile all'autore originale.
- Condivisione allo stesso modo: ogni copia o derivato di quest'opera dev'essere obbligatoriamente distribuito con questa stessa licenza.

L'**SRD** di *Dungeons & Dragons* quinta edizione (qui citato ma non incluso) è distribuito con licenza CC-BY-4.0 ed è consultabile qui: <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>

La copertina di questo modulo è stata realizzata con

**Night Café Studio:**

<https://creator.nightcafe.studio/>

Il logo a fianco è stato rilasciato come immagine di pubblico dominio da **Zeruhur** di Zotiquest Games:

<https://zeruhur.itch.io/>

