



[Download](#) [Cene con Delitto](#) [Giochi di Ruolo](#)  
[Feste a Tema](#) [Giochi Aziendali](#) [Escape Room](#)  
[Giochi a Scuola](#) [Ambientazioni](#) [Wargame](#)  
[Lupus in Live](#) [Interviste](#)

## Serata Avventura: I Demoni di Angalore



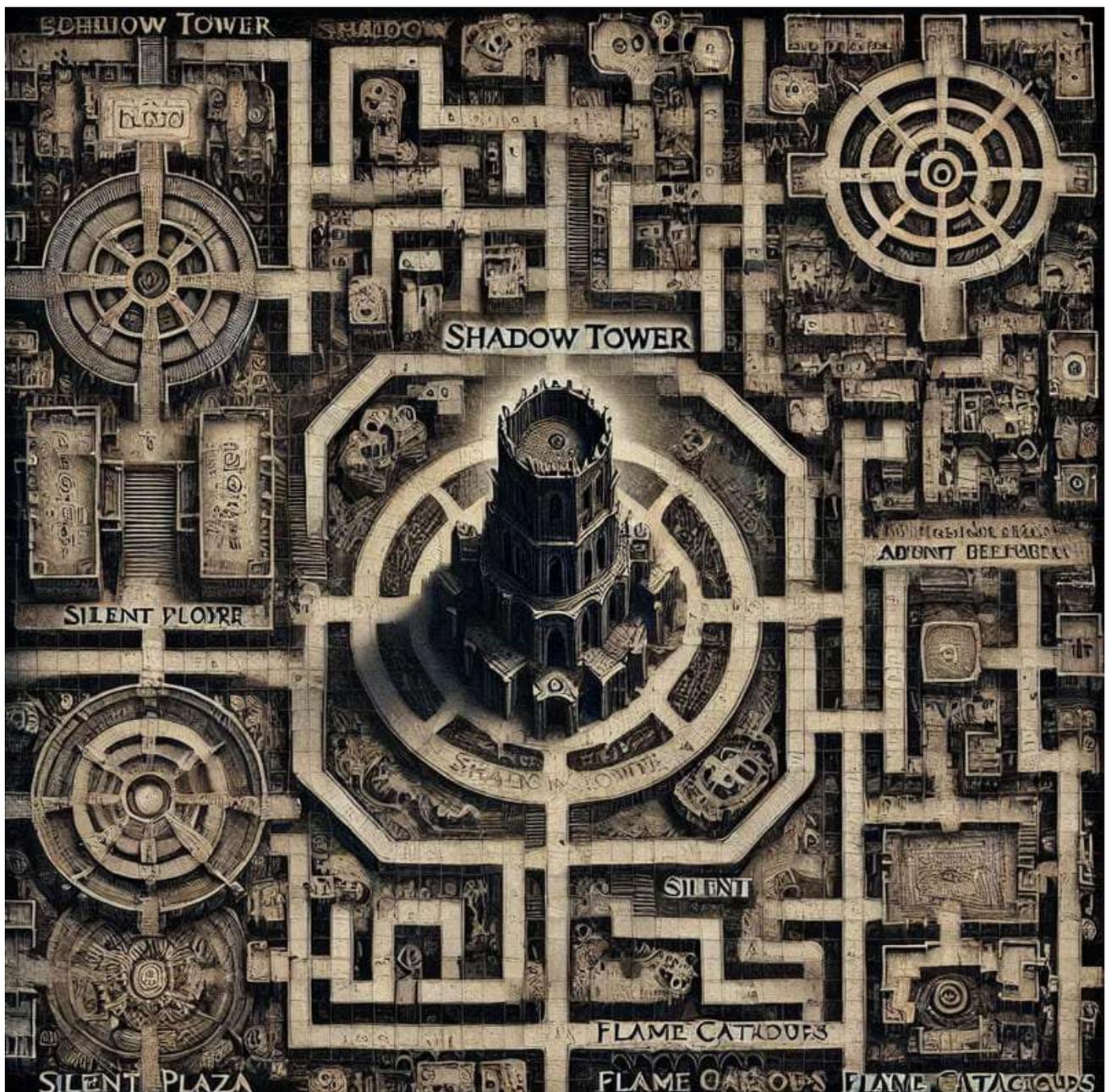
Scritto da [Primus](#) in [Ambientazioni](#), [Giochi di Ruolo](#)

**Introduzione** La città di Angalore, avvolta da antiche profezie e oscuri misteri, è il fulcro di un'avventura epica che intreccia destini, magia oscura e demoni inquietanti. Questa avventura è pensata per un gruppo di personaggi di livello 5-7 ed è ambientata in una città decadente sotto il controllo di un mago oscuro. Maylok, che utilizza demoni come strumenti di potere. I personaggi dovranno navigare tra alleati ambigui, trappole mortali e creature infernali per scoprire e fermare i piani del mago.

# 1. Spunto Narrativo

## La Profezia Oscura

Una misteriosa profezia predice che “chi entra ad Angalore senza paura sarà preda dell’Ombra del Demone”. I personaggi vengono avvisati di non avventurarsi in città, ma una richiesta d’aiuto o la promessa di una ricompensa li spinge a ignorare l’avvertimento. Che si tratti di un amico rapito, un oggetto di potere nascosto nella città o la curiosità di sfidare il destino, i PG decidono di affrontare i pericoli.



## 2. La Città di Angalore

### scrizione Generale

Angalore è una città decadente, con edifici fatiscenti, strade strette e labirintiche, e un'aura di magia che permea l'aria. La città è governata dal mago oscuro Maylok, che ha stretto un patto con potenti demoni per mantenere il controllo. Gli abitanti vivono nella paura, evitando di uscire dopo il tramonto.

## Luoghi Chiave

1. **La Piazza del Silenzio:** Il cuore della città, circondato da edifici in rovina che un tempo ospitavano mercati e luoghi di ritrovo. Al centro della piazza si erge una fontana di marmo nero ormai asciutta, le cui iscrizioni sono consunte dal tempo. Si dice che ogni parola pronunciata in questo luogo venga ascoltata dai demoni, e l'aria sembra pesante, quasi soffocante. Gli abitanti evitano di attraversarla, preferendo passaggi laterali che sembrano più sicuri.
2. **Il Tempio Abbandonato:** Un luogo sacro ormai profanato, dove i personaggi possono trovare indizi sul patto di Maylok. L'interno è un susseguirsi di navate crollate e colonne spezzate, con simboli religiosi antichi che sono stati deformati o sovrascritti da rune oscure e sinistre. Al centro del tempio, un altare crepato irradia una debole luce rossa pulsante, suggerendo che sia stato utilizzato per rituali profani. Le pareti sono decorate con affreschi corrotti che mostrano scene di sacrifici e patti con entità demoniache. Alcuni passaggi laterali conducono a cripte nascoste, dove potrebbero trovarsi ulteriori indizi o trappole letali.
3. **Le Catacombe di Fiamme:** Un complesso sotterraneo pieno di trappole e demoni minori, che nasconde l'accesso al sancta sanctorum di Maylok. I corridoi sono illuminati da fiamme perenni che bruciano senza combustibile visibile, emettendo un calore opprimente che influisce sui tiri di Costituzione per resistere alla fatica. Le trappole includono piastrelle che rilasciano getti di fuoco, muri che si chiudono improvvisamente e un ponte instabile sopra un lago di magma. Alcune aree presentano enigmi legati al controllo delle fiamme, come spostare specchi magici per riflettere la luce e rivelare passaggi segreti. I giocatori dovranno muoversi con cautela per evitare di essere bruciati o intrappolati, aggiungendo una tensione costante. Sono poste sotto il Tempio Abbandonato ma possono essere raggiunte anche da un pavimento crollato all'interno di un edificio fatiscente che dà sulla Piazza del Silenzio.
4. **La Torre d'Ombra:** La residenza di Maylok, un luogo di magia oscura e sede dello scontro finale. La torre è alta tre piani, ognuno dei quali

presenta sfide specifiche. Il primo piano è una sala di ingresso protetta da demoni minori e trappole magiche. Il secondo piano ospita la biblioteca di Maylok, piena di tomi proibiti e artefatti magici, dove i PG potrebbero trovare indizi o affrontare nemici evocati dai libri stessi. Il terzo piano è il sancta sanctorum di Maylok, una sala circolare con un soffitto a cupola decorato da un'enorme mappa astrale. Qui avviene lo scontro finale, con Maylok che utilizza l'Amuleto di Catene per evocare un potente demone a suo supporto. La struttura è costruita in pietra scura e decorata con simboli runici che brillano debolmente, emanando un'aura inquietante. La torre è posta su di una bassa collina che domina la città ma, per quanto ben visibile, sembra apparentemente irraggiungibile: i Pg vagano tra le strade tortuose senza mai riuscire ad avvicinarsi. L'unico modo di accedervi è volando o passando dalle catacombe.

---

### 3. PNG Principali

#### Lylthia, l'Ambigua Alleata

- **Descrizione:** Una mezzelfa misteriosa con lunghi capelli argentei e occhi penetranti. Qui di seguito il link con statistiche e descrizione completa: <https://www.cenacoldrigo.it/png-completo-lylthia-lambigua-alleata/>
- **Ruolo:** Lylthia offre informazioni utili, ma il suo scopo finale è sconosciuto. Potrebbe tradire o aiutare i personaggi a seconda delle loro scelte.
- **Motivazione:** Ha un conto in sospeso con Maylok, ma teme il suo potere.

#### Maylok, il Mago Oscuro

- **Descrizione:** Un uomo anziano con una lunga barba nera e occhi che brillano di un rosso infernale. Qui di seguito il link con statistiche e descrizione completa: <https://www.cenacoldrigo.it/png-completo-maylok-il-mago-oscuro/>
- **Ruolo:** L'antagonista principale, che controlla i demoni attraverso un antico artefatto noto come l'Amuleto di Catene.
- **Motivazione:** Vuole utilizzare i demoni per estendere il suo dominio oltre Angalore.

#### Niall delle Terre dell'Ovest

- **Descrizione:** Un guerriero barbaro, stanco e diffidente, che vaga per la città in cerca di vendetta contro Maylok. Qui di seguito il link con statistiche e

descrizione completa: <https://www.cenacoldrigo.it/png-completo-niall-delle-terre-dellovest/>

- **Ruolo:** Un alleato temporaneo o una fonte di informazioni preziose.
  - **Motivazione:** Ha perso il suo gruppo a causa delle trappole di Maylok e cerca redenzione.
- 

## 4. Sfide e Incontri

### 4.1. Enigmi e Trappole

Le trappole e gli enigmi sono distribuiti strategicamente nei luoghi chiave della città e del dungeon, ciascuno con caratteristiche uniche che riflettono il tema:

• Angalore:

- **La Porta del Silenzio (Tempio Abbandonato):** Un grande portale in pietra all'interno del tempio, decorato con simboli di bocche cucite. Per aprirla, i personaggi devono confessare un segreto personale ad alta voce. I demoni che ascoltano il segreto potrebbero usarlo contro di loro in seguito.
- **Le Scale dei Lamenti (Catacombe di Fiamme):** Una scala a chiocciola situata vicino all'ingresso delle catacombe. Ogni gradino porta rune incise che infliggono danni psichici (1d6) a chi mente durante l'attraversamento. L'unico modo per evitare il danno è rispondere onestamente a domande poste da un eco magico che riecheggia.
- **Il Ponte Instabile (Catacombe di Fiamme):** Un ponte sospeso sopra un lago di magma. Ogni passo richiede un tiro di Destrezza (CD 13) per evitare che le assi marcite si spezzino. Se un PG cade, subisce 4d10 danni da fuoco.
- **Specchi della Confusione (Torre d'Ombra, Secondo Piano):** Una stanza circolare con specchi incantati che riflettono immagini distorte dei personaggi. Ogni volta che un PG guarda uno specchio, deve superare un tiro salvezza su Saggezza (CD 15) o essere confuso per 1 minuto (come l'incantesimo *Confusione*).

Queste trappole e enigmi possono essere scoperti tramite:

- **Prove di Percezione (CD 14):** Per individuare rune, piastrelle sospette o crepe nel ponte.
- **Prove di Arcano (CD 15):** Per comprendere la natura magica delle trappole e anticipare gli effetti.
- **Prove di Indagine (CD 13):** Per trovare indizi visivi o strutturali che suggeriscono un pericolo imminente.

## 4.2. Incontri con Demoni

- **Demoni Ombra:** Queste creature, basate sui "Demoni Ombra" presenti nel *Manuale dei Mostri*, possono essere modificate aggiungendo l'abilità di diventare invisibili in condizioni di luce fioca o oscurità. Ideali per incontri furtivi o imboscate nei vicoli di Angalore.
  - **Statistiche di Riferimento:** *Ombra* (Manuale dei Mostri, pg. 269), con punti ferita aumentati a 30 e un attacco aggiuntivo di tipo necrotico che infligge 1d6 danni extra.
- **Custodi di Fiamme:** Demoni massicci che proteggono le catacombe, ispirati ai *Barlgura*. Aggiungi un'aura di fiamme che infligge 1d6 danni da fuoco a chiunque inizi il turno entro 5 ft da loro.
  - **Statistiche di Riferimento:** *Barlgura* (Manuale dei Mostri, pg. 56), con l'aggiunta dell'"Aura Ardente" descritta sopra.

- **Il Guardiano dell'Amuleto:** Un demone maggiore evocato da Maylok per proteggere l'Amuleto di Catene. Usa il profilo del *Glabrezu*, ma modificalo aggiungendo resistenza ai danni magici e un attacco speciale che imprigiona un PG in una sfera oscura per 1 minuto (tiro salvezza su Saggezza CD 17 per resistere).
  - **Statistiche di Riferimento:** *Glabrezu* (Manuale dei Mostri, pg. 58), con le modifiche sopra.

Ogni incontro dovrebbe essere ambientato in luoghi distintivi:

- **Demoni Ombra:** Nei vicoli stretti e oscuri di Angalore, dove possono sfruttare l'ambiente per imboscate.
- **Custodi di Fiamme:** Nei corridoi delle Catacombe di Fiamme, circondati da getti di magma che fungono da ostacoli naturali.
- **Guardiano dell'Amuleto:** Nella sala centrale della Torre d'Ombra, circondata da specchi infranti che riflettono immagini distorte dei PG, aumentando la tensione e l'atmosfera inquietante.

---

## 5. Ricompense e Conclusione

### 5.1. Ricompense

Le ricompense sono suddivise in tre categorie principali: oggetti magici, informazioni utili e risorse narrative per arricchire le future avventure. Ogni ricompensa dovrebbe essere distribuita strategicamente in base ai progressi del gruppo e al superamento delle sfide chiave.

- **L'Amuleto di Catene:** Questo potente artefatto magico è custodito dal Guardiano dell'Amuleto nella Torre d'Ombra. Permette al portatore di controllare temporaneamente demoni con un tiro di Carisma (CD 18). Tuttavia, l'uso prolungato potrebbe portare a corruzione, con il rischio che il portatore subisca effetti negativi come visioni spaventose o difficoltà nei tiri salvezza contro paura.
- **Segreti di Angalore:**
  - **Biblioteca di Maylok:** Contiene informazioni su antichi rituali e mappe di regioni inesplorate. Ogni tomo richiede una prova di Arcano (CD 15) per essere interpretato.
  - **Catacombe di Fiamme:** Una stanza nascosta nelle catacombe racchiude un'antica pergamena che descrive l'ubicazione di un leggendario artefatto celato in un regno lontano.
- **Oggetti Magici Minori:**

- **Anello di Resistenza al Fuoco:** Trovato nei corridoi delle Catacombe di Fiamme. Conferisce resistenza ai danni da fuoco.
  - **Pozioni di Guarigione Superiore:** Sparse in nascondigli difficili da individuare (Prova di Percezione CD 14 per trovarle).
  - **Daga della Nebbia:** Recuperata nella biblioteca di Maylok, questa arma magica consente di lanciare *Nebbia Oscurante* una volta al giorno senza consumare slot incantesimo.
- **Ricompense Narrative:**
    - **Alleanza con Lythia:** Se i PG guadagnano la sua fiducia, potrebbe diventare un'alleata stabile, offrendo aiuto in missioni future.
    - **Liberazione di Angalore:** La città, liberata dal dominio di Maylok, potrebbe diventare una base sicura o un luogo ricco di spunti per missioni successive.

## 5.2. Conclusione

I personaggi affrontano Maylok nella Torre d'Ombra. Se vincono, liberano Angalore dal suo dominio, ma potrebbero dover affrontare le conseguenze di lasciare l'Amuleto di Catene in mani sbagliate. Se falliscono, la città potrebbe cadere definitivamente nell'oscurità, o i PG potrebbero fuggire, costretti a pianificare una seconda incursione.

---

Avanzato

---

← **[PNG completo: Niall delle Terre dell'Ovest](#)**

## Commenti

.scia un commento