

# QUEST FORGE

LA TORRE NERA



# LA TORRE NERA

## P R E F A Z I O N E

*Da settimane, una sinistra ombra si allunga sulla regione. I villaggi vicini parlano di luci spettrali che si accendono nella notte e di un mormorio inquietante che riecheggia nel vento.*

*Al centro di questi racconti sorge la Torre Nera, un'antica fortezza abbandonata da secoli... o almeno così si credeva.*

*Ora, i servi dello stregone Malakar hanno ripreso possesso della torre. Gli esploratori parlano di un rito oscuro che sta per com-*

*piersi: se non verrà fermato in tempo, un'ondata di terrore e morte si abatterà su queste terre.*

*La vostra missione è chiara: infiltratevi nella Torre Nera, fermate il rituale e sconfiggete Malakar prima che il suo potere diventi inarrestabile!*

## R E G O L E S P E C I A L I

Questa missione è pensata per un grado di difficoltà elevato. Pertanto è possibile giocarla anche con 5 Eroi. In questo caso aggiungere una carta sia agli equipaggiamenti che alle pozioni nella fase del mercato.

Se il Mago fa parte del gruppo e vengono seguite le regole di preparazione di QuestForge, egli inizia con gli Incantesimi di Fuoco e Ghiaccio. Gli altri 2 set vengono scelti casualmente come da regolamento.



## IMPRESA

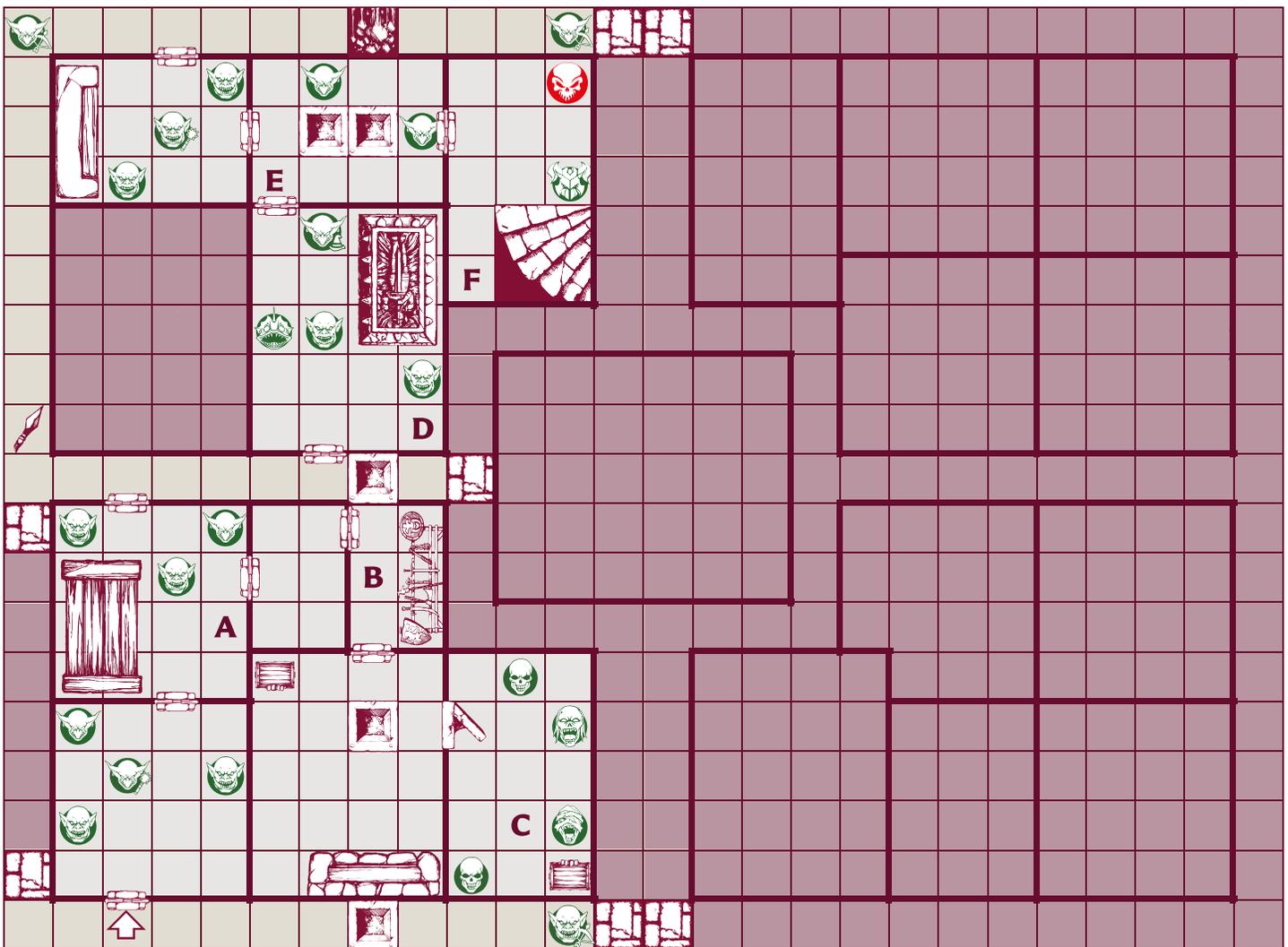
# ASSALTO ALLA TORRE - PIANO TERRA

La sfida che vi attende sarà insidiosa, ecco perchè partire ben equipaggiati sarà fondamentale per la buona riuscita dell'impresa. Il regno è generoso con chi si occupa di ri-

solvere le faccende più insidiose. Ecco perchè ogni Eroe avrà a disposizione 1.000 monete da spendere presso il fabbro e l'alchimista prima di tuffarsi in questa impresa.



Mostro Errante in questa Impresa: **Orco**



**A.** *“Seduti attorno ai tavoli, intenti a sbranare il loro pasto e a litigare tra loro, ci sono due Orchi Affamati e un Goblin cuoco, un esemplare più grosso e unto degli altri, armato di un'enorme mannaia da macellaio. Gli eroi irrompono proprio nel mezzo del banchetto, cogliendo i mostri di sorpresa con bocconi ancora tra le fauci!”*

Il primo Eroe che sconfiggerà il Goblin cuoco otterrà quel che resta del pasto, recuperando così 1PC.

**B.** *“L'aria qui è fredda e impregnata dell'odore di metallo e olio per armi. Fioche torce illuminano una stanza dalla struttura solida, con pareti di pietra rinforzata e un pavimento ricoperto di segni di battaglia: graffi di spade, bruciature di magia e persino qualche macchia di sangue secco.*

*Lungo la parete principale si erge una grande rastrelliera di armi, sulla quale sono disposti spadoni, asce, pugnali, archi e mazze, ognuno con incisioni che ne rivelano la provenienza. Alcune sembrano forgiate da abili artigiani, altre sono più grezze, forse rubate dai cadaveri di vecchi*

guerrieri caduti. Su un piedistallo al centro della stanza brilla una lama incantata, trattenuta da catene magiche che la fanno fluttuare a pochi centimetri dal suolo.”

Gli Eroi possono effettuare una ricerca normale sulla rastrelliera per ottenere nuovi equipaggiamenti, oppure possono interagire con la Spada Incantata. In questo caso l'Eroe dovrà effettuare una prova d'intelligenza.



#### PROVA DI INTELLIGENZA 16+

Se la prova viene superata, l'Eroe potrà ottenere un Equipaggiamento Leggendaro dal mazzo, in alternativa verrà evocato un **Mostro Campione Banshee**.

- C. *“Spingendo con forza il muro dal quale si sentono arrivare piccole correnti d'aria fredda, gli Eroi scoprono quella che sembra essere una stanza segreta. Nel momento in cui gli eroi mettono piede nella stanza, un vento gelido percorre il luogo e i ceri si spengono di colpo. Un mormorio inquietante si diffonde nell'aria, e poi... le ossa cominciano a scricchiolare.”*

In questa stanza è presente uno scrigno del tesoro protetto da una trappola velenosa. L'Eroe che interagisce con esso deve superare una prova di destrezza.



#### PROVA DI DESTREZZA 14+

Se fallisce, lo scrigno esploderà, avvelenando egli e tutti gli Eroi entro 2 caselle di distanza. Alla fine dei prossimi 2 turni gli Eroi colpiti perderanno 1PC a causa dell'avvelenamento. In caso di successo l'Eroe potrà pescare 2 carte dal mazzo equipaggiamenti.

- D. *“Al centro della stanza, poggiato su un basamento di pietra, si trova un grande sarcofago decorato con teschi e artigli incisi nel marmo scuro. Un'energia inquietante serpeggia lungo la sua superficie, segno evidente di un rituale in corso. Davanti ad esso, un Goblin Sciamano, vestito con pelli di animali e ossa legate a collane, si contorce mentre canta parole arcane in una lingua gutturale, le mani levate al cielo mentre canalizza la sua magia oscura.*

*Il goblin non è solo: due Orchi e un Abominio, armati di lance e scudi grezzi, pattugliano la stanza, pronti a difendere il loro capo e il suo sinistro operato.”*

Gli Eroi hanno 2 turni a disposizione per sconfiggere il Goblin Sciamano. Se non dovessero riuscirci, all'inizio del terzo turno degli Eroi, il Goblin Sciamano evocherà in gioco un **Mostro Campione Vampiro**.

- E. *“Attraversando la soglia, gli eroi si ritrovano in una stanza ampia e scarsamente illuminata. Le torce alle pareti ardono debolmente, gettando lunghe ombre tremolanti sul pavimento di pietra, consumato dal tempo e segnato da profonde crepe. L'aria è densa e immobile, come se il luogo fosse rimasto sigillato per secoli.*

*Qua e là si notano strani solchi nel pavimento, come se blocchi di pietra fossero stati spostati o sistemati in modo innaturale. Alcune lastre sembrano più consumate di altre, come se fossero state calpestate di frequente, mentre altre sono inspiegabilmente prive di polvere, nonostante l'apparente abbandono della stanza.”*

- F. *Sul lato opposto della stanza, una larga scalinata di marmo annerito sale verso il piano superiore, avvolta da un'atmosfera opprimente, quasi come se l'oscurità oltre la sommità la divorasse.*

*Ma gli eroi non saranno liberi di salirla indisturbati. Ai piedi della scalinata, appoggiato pigramente a una colonna, si erge un Troll delle Caverne, una creatura massiccia dalla pelle rugosa e grigiastra, gli occhi piccoli e crudeli che brillano nell'ombra. Non sembra particolarmente all'erta... ma i suoi muscoli tesi suggeriscono che è pronto a scattare al minimo segnale di pericolo.*

*Accanto a lui, immobile come una statua d'ebano, si erge un Guerriero del Terrore. La sua corazza scintilla appena sotto la luce fioca, mentre la mazza ferrata, lunga e minacciosa, non promette niente di buono per gli Eroi.*

Una volta eliminati i 2 nemici gli Eroi possono pescare 3 carte dal mazzo degli equipaggiamenti e distribuirle al gruppo come preferiscono.



## IMPRESA

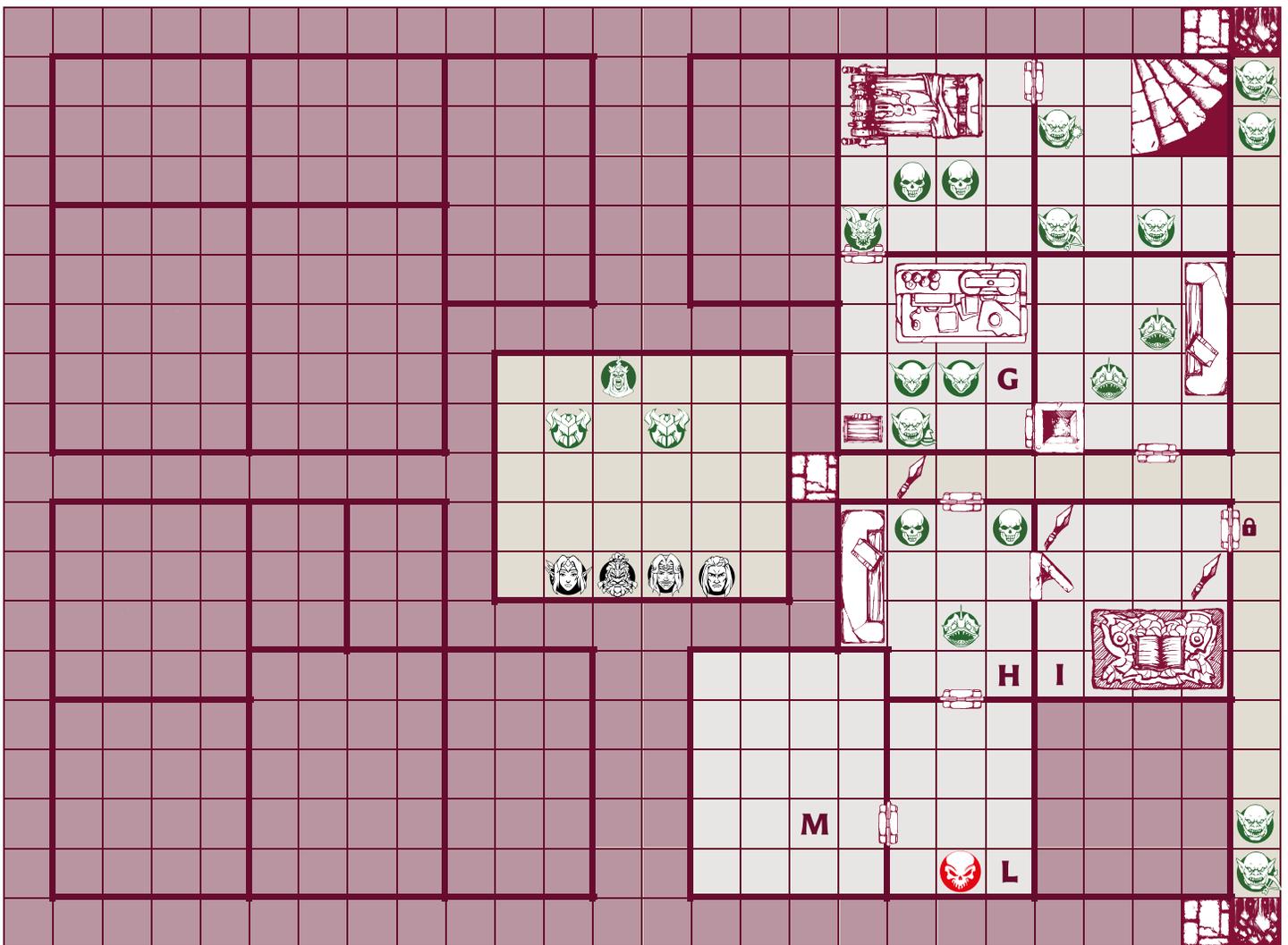
# ASSALTO ALLA TORRE - 1° PIANO

La sfida che vi attende sarà insidiosa, ecco perchè partire ben equipaggiati sarà fondamentale per la buona riuscita dell'impresa. Il regno è generoso con chi si occupa e risol-

ve le faccende più insidiose. Ecco perchè ogni Roe avrà a disposizione 1.000 monete da spendere presso il fabbro prima di tuffarsi in questa impresa.



Mostro Errante in questa Impresa: **Orco**



**G.** *“L'aria in questa stanza è densa di odori pungenti: zolfo, erbe bruciate e un vago sentore di metallo fuso. Le pareti di pietra sono annerite da antiche esplosioni alchemiche, e macchie irriconoscibili decorano il pavimento, lasciando intuire esperimenti falliti o... riusciti troppo bene.*”

*Al centro della stanza troneggia un ampio tavolo alchemico, ingombro di fiale di vetro, alambicchi e libri consunti. Liquidi dai colori inquietanti gorgogliano in piccoli calderoni, e pergamene ricoperte di formule incomprensibili sono sparse ovunque.”*

Gli Eroi prima di interagire con il tavolo alchemico dovranno sconfiggere l'Orco Sciamano. Una volta eliminato potranno interagire con il tavolo affrontando prima una prova d'intelligenza.



**PROVA DI INTELLIGENZA 16+**

Se la prova dovesse fallire, le pozioni presenti sul tavolo esploderanno, ferendo tutti gli Eroi nella stanza i quali perderanno 1PC. In caso contrario, l'Eroe potrà ottenere una pozione extra casuale dal mazzo pozioni oltre alla

ricompensa ottenuta dalla normale ricerca nell'arredamento.

- H. *“L'aria in questa stanza è umida e maleodorante, impregnata di un sentore di alghe marce e carne putrescente. Il pavimento è coperto da una sottile patina di umidità, e l'acqua gocciola dalle pareti come se questa camera fosse stata sommersa in un tempo remoto. Ai lati della stanza, due scheletri armati di spade arrugginite si ergono immobili, le orbite vuote rivolte verso l'ingresso, come sentinelle silenziose in attesa di un comando.*

*Al centro della sala, una creatura innaturale scruta i nuovi arrivati con occhi vitrei e neri. Il suo corpo squamoso, dalla pelle viscida e bluastro, sembra appartenere più a un mostro degli abissi che a un abitante della torre. La testa, simile a quella di un pesce, si muove a scatti, mentre la bocca si apre e si chiude ritmicamente, rivelando file di denti sottili e affilati. Nelle mani artigliate impugna una lunga lancia corallina, le cui punte sembrano stillare un veleno scuro.”*

L'Abominio detiene le chiavi per entrare dalla porta che conduce alla Stanza del Mago. Una volta ucciso esposti agli Eroi il seguente testo:

*“La creatura emette un urlo soffocato e gorgogliante, il suo corpo si contorce in spasmi innaturali, e la pelle squamosa si spacca in più punti mentre cade sulle ginocchia. Gli occhi vitrei si spengono lentamente mentre la sua mano artigliata si apre, lasciando cadere un mazzo di chiavi arrugginite, che tintinnano debolmente sul pavimento umido.*

*Uno sguardo attento rivela che le chiavi sono marchiate con un sigillo arcano, simile a quelli visti sulle porte più imponenti della torre. Forse aprono qualcosa d'importante...”*

- I. *Superata una porta nascosta attivata dalle chiavi, gli eroi si ritrovano in un ambiente molto diverso dal resto della torre. Qui l'aria è satura di energia magica, e una luce violacea filtra da cristalli incastonati nel soffitto, proiettando ombre danzanti sulle pareti coperte di scaffali.*

*Al centro della stanza, un tavolo da lavoro ingombro di pergamene, libri e strumenti magici testimonia la presenza di un potente stregone. Fiale contenenti sostanze sconosciute brillano fiocamente, mentre un antico calamaio è ancora aperto accanto a una penna d'oca e un libro con pagine fitte di rune.*

Prima di leggere il seguente testo, attendi che uno degli Eroi esegua una ricerca sul Tavolo del Mago. L'Eroe

NON esegue la normale ricerca nell'arredamento.

*Frugando tra i documenti, gli eroi trovano una pergamena misteriosa, il cui testo è scritto con inchiostro scuro e pulsante. Studiandola, comprendono che si tratta di un incantesimo in grado di indebolire Malakar nel combattimento finale, spezzando temporaneamente parte della sua protezione magica. Ma attenzione... Malakar è un mago potente, e governare la sua magia, potrebbe risultare pericoloso...”*

L'Eroe che ha effettuato la prova, possiede ora la pergamena con l'incantesimo, che potrà decidere di lanciare in un qualsiasi momento del suo turno durante lo scontro con Malakar. L'Eroe deve conoscere la magia per poter gestire l'incantesimo.

- L. *“Un freddo innaturale avvolge questa stanza, come se la luce e il calore fossero stati banditi da tempo immemore. Le torce lungo le pareti bruciano con una fiamma blu spettrale, gettando ombre inquietanti sulle colonne nere che sorreggono il soffitto. Il pavimento è di pietra lucida, levigata dal tempo, ma solcata da profonde crepe che sembrano pulsare di energia oscura.*

*Sul lato opposto della stanza, una massiccia porta di ferro, decorata con simboli demoniaci e incrostata di rune arcane, rappresenta l'ultimo ostacolo prima di raggiungere Malakar. Ma gli eroi non sono soli.*

*Davanti alla porta, immobile come una statua di pietra, si erge Draven, il Gargoyle del Chaos, il primo e più letale generale di Malakar. La sua figura è colossale, un mostro di pietra vivente, ricoperto da un'armatura nera come la notte, decorata con spuntoni e incisioni maledette. Le sue ali di granito, ripiegate dietro la schiena, trasudano un'aura di minaccia imminente. Il suo volto mostruoso è parzialmente celato da un elmo d'ossidiana, da cui sporgono solo occhi fiammeggianti di odio puro.*

*Nella mano destra impugna una spada frastagliata, la cui lama sembra brillare di un'energia oscura, mentre nella sinistra stringe una frusta intrecciata con spine metalliche, capace di strappare carne e anima con un solo colpo.*

*Appena gli eroi mettono piede nella stanza, Draven si anima, muovendo lentamente la testa verso di loro. Poi, con una voce profonda e cavernosa, parla:*

*“Avete osato sfidare Malakar, ma non varcherete mai quella soglia. Io sono Draven, Primo Generale dell'Oscurò Stregone... e qui troverete solo la morte!”*

*Con un poderoso battito d'ali, solleva una nube di polvere e oscurità, pronto a scatenare tutta la sua furia contro gli intrusi.”*

Una volta aperta la porta, tutti gli Eroi devono sottoporsi a una prova di forza per cercare di reggersi al primo appiglio disponibile.



#### PROVA DI COSTITUZIONE 14+

Il fallimento della prova scaraventerà l'Eroe indietro di una casella, facendogli perdere 1PC.

Draven difende utilizzando gli scudi bianchi.

Draven modifica l'iniziativa. Ogni 2 Eroi che terminano il loro turno, il Master tira 1 DC. Se esce teschio, Draven agisce immediatamente, riprendendo poi il normale turno degli Eroi. Draven agisce in ogni caso regolarmente durante il turno di Zargon.

Una volta ucciso Draven, leggete il seguente testo:

*“Con un ruggito colmo di frustrazione e agonia, il gigantesco Gargoyle si inginocchia, le ali spezzate e l'armatura crivellata di fendenti e magie. La sua spada cade con un clangore sordo, e il fuoco nei suoi occhi si spegne lentamente.”*

*Con un ultimo respiro gorgogliante, Draven sussurra:*

*“Malakar... il tuo regno... non cadrà...”*

*Poi il suo corpo si incrina, fratture luminose si aprono sulla sua superficie, e con un'esplosione di energia oscura, si sgretola in polvere e frammenti di pietra.*

*Dietro di lui, la porta maledetta si spalanca, rivelando l'ultimo passaggio verso il cuore della Torre Nera... e lo scontro finale con Malakar.”*

Come ricompensa per aver sconfitto Draven gli Eroi possono pescare 2 Equipaggiamenti Leggendarie e distribuirli tra il loro gruppo come preferiscono.

Prima di entrare nella stanza e affrontare Malakar, agli Eroi viene concessa la possibilità di ottenere un parziale ristoro. Ogni Eroe può tirare 1DC ed applicare i seguenti risultati:

- Teschio: l'Eroe recupera fino a 2PC
- Scudo Bianco: l'Eroe recupera fino a 2PM
- Scudo Nero: l'Eroe può recuperare un incantesimo/abilità precedentemente utilizzato.



**Draven**

**FRUSTATA**

Draven una volta per turno può usare la frusta per colpire un Eroe aggiuntivo fino a 3 caselle di distanza tirando 2DC.

mov	att	dif	pc	pm
4	5	3	10	6

# SCONTRO CON MALAKAR

M. *“Oltre la soglia spalancata, gli eroi varcano l'ultima barriera della Torre Nera e si ritrovano in un'immensa sala circolare, avvolta da un'oscurità pulsante. Alte colonne d'ossidiana si ergono fino a un soffitto che sembra non avere fine, mentre il pavimento è un mosaico di rune maledette che brillano di una luce vermiglia, come vene che pulsano in un corpo morente.*

*Al centro della sala, avvolto da un'aura di energia oscura, Malakar li attende. Il signore della Torre Nera non è un semplice stregone: la sua figura alta e scheletrica, avvolta in un mantello nero come la notte, sembra sfidare le leggi della realtà. Il suo volto è nascosto da un elmo spettrale, i cui occhi ardono di una fiamma violetta. Nelle sue mani affusolate stringe un bastone d'osso e cristallo, che crepita di potere proibito.*

*Ai suoi fianchi, immobili e minacciosi, si ergono due Guerrieri del Terrore. Coperti da spesse armature d'ebano incise con simboli demoniaci, impugnano spadoni maledetti, il cui filo sembra assorbire la luce stessa. Sono i suoi campioni, i guardiani della sua oscura maestà.*

*Malakar solleva lentamente una mano e la sua voce riecheggia nella sala, sibilante e inumana:*

*“Siete giunti fino a me... Sciocchi. Il vostro coraggio è ammirevole, ma anche inutile. Questo luogo non sarà il vostro trionfo... ma la vostra tomba.”*

*Con un gesto improvviso, il pavimento sotto i piedi degli eroi si dissolve nel nulla, inghiottendoli in un vortice di tenebre. L'aria si fa densa e opprimente mentre vengono trascinati via, il loro stesso corpo sospeso in un limbo senza tempo né spazio.*

*Poi, con un bagliore accecante, si ritrovano in una sala ancora più grande, un'arena infernale, dove le ombre danzano attorno a fiamme nere e il suolo stesso sembra composto da pietra e carne pulsante.*

*Di fronte a loro, Malakar e i suoi guerrieri li attendono, pronti a scatenare il vero inferno.*

*La battaglia finale ha inizio. “*

Malakar, lo Stregone Oscuro possiede le seguenti statistiche:

Punti Movimento	Dadi Attacco	Dadi Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
8	3	2	20	10

Ogni volta che Malakar subisce un attacco il Master tira 1D20:

- **1-14:** Malakar difende normalmente e poi subisce un danno in meno.
- **15-18:** Malakar difende normalmente e poi subisce due danni in meno.
- **19-20:** si innesca la barriera magica e il danno viene completamente parato.

Malakar possiede 5 incantesimi del terrore casuali e può lanciarne uno per turno oltre ad effettuare un attacco normale.

Malakar colpisce a distanza.

Malakar possiede **TELETRASPORTO** perennemente attivato, che gli consente di spostarsi all'interno della stanza come preferisce, attraversando anche gli Eroi.

Se l'Eroe che possiede la pergamena con l'incantesimo di Malakar decide di lanciarlo, dovrà superare una prova d'abilità:



**PROVA DI INTELLIGENZA 12+**

Superando la prova, fino alla fine del turno Malakar non potrà più usufruire della barriera magica, affidandosi ai soli dadi per la difesa. In caso contrario, la magia oscura di Malakar si riverserà contro l'incantatore, causandogli 1 danno.

Raggiunti i 10 PC, leggere il seguente testo:

*Mentre la battaglia infuria, il potere di Malakar si manifesta in tutta la sua terrificante grandezza. Ogni incantesimo scagliato dagli eroi sembra appena scalfire il*

*suo manto oscuro, ogni colpo inflitto lascia solo ferite superficiali che si richiudono con un bagliore violaceo. Ma anche lo stregone non è invulnerabile: il suo respiro si fa più affannoso, il fuoco nei suoi occhi fiammeggia di rabbia e la sua mano stringe il bastone con una forza tale da farne crepitare il cristallo incastonato sulla sommità.*

*D'improvviso, Malakar solleva il bastone al cielo e urla parole in una lingua antica e blasfema, una cantilena oscura che risuona attraverso l'arena come un rintocco funebre. Le fiamme nere attorno al campo di battaglia si agitano furiosamente, e il suolo stesso trema sotto i piedi degli eroi.*

*Dalle ombre più profonde, una fenditura cremisi si spalanca nel vuoto, e da essa emergono tre nuove minacce.*

*Per primo appare un colosso di muscoli e furia: un Orco Campione, più alto di qualsiasi guerriero umano, coperto di placche d'acciaio annerite e con in pugno un'enorme ascia da guerra a doppia lama, i cui bordi grondano un'energia malefica. I suoi occhi rossi brillano di una malvagità brutale, e con un ruggito possente batte l'arma sul suolo, pronto a scatenare la sua furia.*

*Ai suoi lati, due Orchi Guerrieri, più piccoli ma non meno feroci, emergono con grugniti gutturali, brandendo spadoni sbrecciati e scudi decorati con teschi. Le loro zanne scintillano nella luce spettrale dell'arena mentre i loro sguardi assetati di sangue si fissano sugli eroi.*

*Malakar ride con disprezzo, la sua voce carica di derisione:*

*"Vi illudevate di potermi fermare? Ah... Sia allora il vostro sangue a nutrire i miei campioni!"*

*Con un gesto imperioso, il signore della Torre Nera ordina ai suoi nuovi servitori di annientare gli intrusi, mentre il combattimento raggiunge il suo apice ed egli cerca di soggiogare la mente degli Eroi.*

Prima di continuare, gli Eroi dovranno sottoporsi a una prova d'abilità per riuscire a resistere ai poteri mentali di Malakar.



#### PROVA DI INTELLIGENZA

1-8: la presa mentale di Malakar è troppo potente da contrastare. L'Eroe perde 1PC e 1PM.

9-13: l'eroe mantiene il controllo ma a fatica. Perde 1PM.

14+: l'Eroe riesce a respingere completamente Malakar. Non subisce alcun effetto.

20+: la tua mente è forte, nessun può controllarti. Il solo pensiero che qualcuno ci stia provando ti fa infuriare. Trovi nuovo vigore dentro di te. Recuperi 1PC e 1PM.

Una volta sconfitto Malakar, leggi quanto segue ai giocatori:

*"Malakar vacilla, il suo corpo avvolto da crepe di energia oscura che si espandono come vene incandescenti. Il suo bastone cade a terra, frantumandosi in mille schegge di cristallo maledetto. Gli occhi dello stregone, un tempo fiammeggianti di potere, si spengono in un vuoto senza luce.*

*Con un ultimo respiro carico di odio, sussurra:*

*"Avete vinto... ma l'Oscurità... non muore mai..."*

*Poi, con un boato assordante, il suo corpo esplode in un vortice di ombre, dissolvendosi nell'aria come cenere nel vento.*

*Il silenzio cala sulla Torre Nera. Il regno di terrore di Malakar è giunto alla fine. Ma nell'aria aleggia ancora un brivido... questa vittoria sarà davvero definitiva?"*



LA TORRE NERA

QUEST  
FORGE

Realizzato da Rondina Michele  
Altro materiale disponibile su [www.the-forge.it](http://www.the-forge.it)

