

Atto II – L'eco della pietra spezzata

Per i giocatori

Guidati da sogni disturbanti e da un frammento d'osso inciso trovato nella locanda, raggiungete una zona abbandonata nei bassifondi portuali. Una botola murata sotto un vecchio magazzino conduce a una scala di pietra consumata dal tempo.

L'aria si fa più densa a ogni passo. Il silenzio si amplifica. Pareti ricoperte di muffa e simboli sbiaditi conducono a un enorme salone sotterraneo, dove l'acqua gocciola da una volta spezzata e il pavimento è disseminato di ossa annerite.

Un altare in frantumi sorge al centro. Su di esso, qualcosa si muove.

Una nenia comincia a echeggiare... non udibile con le orecchie, ma con il cuore.

Per il master

Questa cripta era un'antica sala di evocazione della prima Acadamae, sigillata secoli fa dopo un fallimento rituale. Ora è un punto d'accesso verso il piano onirico del dolore.

Elementi presenti:

- Un **altare spezzato** recante la scritta in Osiriano antico: "La carne piegata, la pietra spezzata, la voce perduta".
- **Prove di visioni oniriche**: ogni PG deve superare un TS su Volontà (CD 15) o avere un'illusione personale (es. visione del parente rapito, sé stesso da bambino mutilato, ecc.). Chi fallisce ha -1 a tutti i TS per il prossimo incontro.
- Una **statua acefala** di Zon-Kuthon che sanguina ombra se toccata.

Incontro: Il Custode del Rito

1x Golem d'Ossa Animato (corrotto da essenza onirica)

- **GS**: 5
- **CA**: 18 / **PF**: 65
- **Attacco**: 2 artigli +9 (1d8+4)
- **RD**: 5/magia e contundente
- **Immunità**: freddo, elettricità, influenza mentale, necromanzia

Capacità speciali:

- **Aura del Silenzio** (attiva al primo round): come l'incantesimo, 10m raggio centrato su di lui. Incantesimi con componente verbale falliscono automaticamente senza Concentrazione CD 20.
 - **Risonanza Ossuta**: ogni volta che subisce danni pari o superiori a 10 in un round, emette un'onda di frammenti ossei. Tutti i PG nel raggio di 6m subiscono 1d6 danni + riflessi CD 14 per dimezzare.
-

Ricompensa e collegamento all'Atto III

All'interno dell'altare, tra i frammenti, i PG trovano:

- Una **pietra nera lucida** che pulsa lentamente (cuore del sigillo).
- Una **visione condivisa**: si ritrovano bambini, chiusi in un cerchio rituale, con un'ombra che avanza da uno specchio liquido.

"La carne è la porta. L'anima è la chiave. Il dolore... il prezzo."

Chi tiene la pietra sogna, quella notte, un portale tra le rovine dell'Acadamae: l'ingresso per l'Atto III – *Il seme del dolore*.