



SACRIFICIO PER UN EROE

AVVENTURA DI NIGHTFELL
PER 4-5 PERSONAGGI DI LIVELLO 3-5

AVVENTURA

Avventura per Nightfell scritta da Federico "MangoKid" Dusi
e revisionata da Marco Bruno Belluti e Fabrizio "Lord Fabricius"
Picci

RESOCONTO PER IL NIGHTMASTER

GLI AVVENTURIERI FANNO PARTE DEL **Culto Lunare**, si occupano di proteggere il villaggio di **Piedicolle** ed i suoi abitanti dalle creature dell'oscurità e dagli **Echi della Morte**.

Un monaco viene a convocarli per nome di **Defrail**, la sacerdotessa del Culto Lunare che si occupa di una chiesetta ai margini del centro abitato, poco oltre il piccolo bosco, sulla sommità della collina che affianca il villaggio.

Dirigendosi verso il santuario, gli avventurieri troveranno lungo il cammino diversi cadaveri di monaci. Proseguendo, si renderanno presto conto che la piccola chiesa è assediata da creature Non Morte.

Sventato l'assalto, Defrail chiederà loro di scortarla attraverso il bosco, fino all'accampamento dei **Figli della Falce**, un gruppo di valorosi guerrieri che si occupano di tenere al sicuro la zona e di aiutare le resilienti comunità che cercano di sopravvivere all'oscurità permanente.

Verranno a conoscenza che **Rembrant Falling**, il loro capo, è caduto preda di **possessione**, e Defrail ha il dovere morale e religioso di tentare di annullarne l'effetto, attraverso il compimento di un rituale di **Interdizione del Maligno**.

L'accampamento dei Figli della Falce si sposta spesso per sopperire alle necessità dei vari villaggi, quindi trovarli non sarà facile, inoltre la foresta è piena di pericoli ed il tempo stringe, la possessione deve essere debellata prima che sia troppo tardi!

Gli avventurieri dovranno orientarsi nella foresta, proteggere la sacerdotessa da insidiosi pericoli e minacce e raggiungere infine l'accampamento dei Figli della Falce, dove dovranno aiutare Defrail prendendo parte alla realizzazione del Rituale.

NOTA BENE

Alcuni dei termini e dei luoghi citati all'interno di questa avventura sono un diretto riferimento al Manuale di Ambientazione e al Bestiario di Nightfell. Per poter cogliere appieno lo spirito di questa avventura è necessario prima aver letto tali manuali.

PNG PRINCIPALI

DEFRAIL

Gente Grigia / Chierico - Dominio della Creazione

Sacerdotessa del Culto Lunare della piccola comunità di Piedicolle. Si presenta come una ragazza tra i 25 e i 30 anni; indossa un abito lungo con cappuccio, di colore argento, un pendente con il simbolo del Culto è appeso al suo collo mentre diverse ciocche di capelli di un nero corvino, spuntano dove il cappuccio non riesce a contenerli. Gli occhi sono completamente bianchi tradendo la sua cecità, il bastone cerimoniale che tiene nella mano destra funge sia da strumento religioso che da guida. Amata e rispettata tanto dalla popolazione quanto dagli stessi avventurieri che non mancano di richiedere la sua Benedizione prima di ogni missione.

REMBRANT FALLING

Gente Grigia / Cultista Lunare Giuramento della Luna Piena

Uomo di 40 anni circa, capelli neri brizzolati, occhi azzurri come il ghiaccio e corpo muscoloso anche se segnato da molteplici cicatrici, segni distintivi delle battaglie combattute. Guerriero fondatore dei Figli della Falce, dopo aver perso la famiglia in un attacco al villaggio di Piedicolle ha deciso di creare questo gruppo di cacciatori di Aberrazioni, Non Morti e Mostrosità per mantenere più sicura la regione e i suoi villaggi. I ranghi di questo piccolo esercito si sono infoltiti sempre di più, soprattutto durante i pattugliamenti della pianura tra Piedicolle e Eran (la Provincia di Thur).

Si è dimostrato un condottiero valoroso e un combattente strepitoso, ispirando le decine di uomini e donne che hanno deciso di seguirlo. In più occasioni i Figli della Falce si sono dimostrati coraggiosi e caritatevoli verso la gente comune.

Durante l'ultimo pattugliamento del lungo fiume nei pressi della Torre della Luna, capitanato proprio da Rembrant, il gruppo è stato colto di sorpresa e la battaglia contro le Aberrazioni si è conclusa nel peggiore dei modi; tutti i compagni di Rembrant sono morti, mentre lui, unico sopravvissuto è tornato a casa Posseduto.

BONEV DUSTVAR

Gente Grigia

Monaco devoto della chiesa del Culto Lunare, un uomo di 60 anni leggermente incurvato dal tempo, calvo e dalle folte sopracciglia ingrigite, indossa un semplice saio consumato dal tempo ed il pendente della dea della luna. Ha dedicato la sua vita ad aiutare ed assistere Defrail.

PREPARAZIONE

Lanciare un Dado Lunare o 1d8 per definire la fase Lunare attuale

INCONTRO INCIPIT

Numero Avventurieri	Livello Avventurieri	Incontro
4	3	1 confinato
5	3	2 confinati
4-5	4	2 confinati
4-5	5	3 confinati

INCIPIT

Durante la ronda, al sorgere della luna, gli avventurieri si imbattono in un monaco che si trascina a fatica, gravemente ferito, il quale si rivolgerà a loro come segue:

Finalmente vi ho trovati, sia lodata la Dea! Stavo venendo a convocarvi per desiderio della sacerdotessa Defrail con dei confratelli, ma siamo stati attaccati, vi prego, raggiungete la chiesa, presto!

Dopo aver riferito il messaggio il monaco cade ai piedi dei protagonisti esalando l'ultimo respiro.

In questa fase il NightMaster dà la possibilità ai giocatori di presentare i propri personaggi, con una descrizione del loro aspetto, qualcosa che li caratterizzi e che faccia capire quale classe stanno giocando, oltre il loro nome. Riconoscono il monaco come un membro del santuario del Culto della Luna.

Mentre i protagonisti si stanno muovendo verso la piccola chiesa che si trova nei pressi del villaggio di Piedicolle, leggere o parafrasare i seguenti paragrafi:

La strada di ciottoli dissestata porta all'ingresso del santuario, il cui campanile si erge solitario, alcune delle finestre sono illuminate dalla luce tremolante di piccole candele. Il bosco rinsecchito e nero che circonda questo luogo sembra un presagio nefasto.

- **Se la luna estratta è diversa da Nuova**

La bruma che aleggia attorno a voi non permette di vedere molto, ma una folata di vento smuove la nebbiolina e, grazie alla luna "inserire la fase di luna estratta in precedenza", riuscite ad individuare il cadavere di un monaco del Culto Lunare riverso a terra

- **Se la luna estratta è Nuova**

La bruma che aleggia attorno a voi non permette di vedere molto, ma una folata di vento smuove la nebbiolina e trasporta un forte olezzo, sintomo di qualcosa di marcescente, malvagio, oscuro. Appena fuori dal percorso vedete il cadavere di un monaco del Culto Lunare riverso a terra.

- Con una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Percezione) CD 10, si può osservare che almeno altri 3 corpi di monaci si trovano nella vicinanze, superando invece la CD 15 si possono sentire urla e rumori giungere dalla collina su cui si trova il santuario.
- Girando i cadaveri e controllando il viso si può subito constatare che la morte è stata causata da qualche creatura soprannaturale, i loro volti sono distorti dal terrore. Mentre con una prova di Medicina o Arcano CD 13 si può comprendere che gli è stata risucchiata la vita, non c'è alcun modo di rianimarle.
- Controllando se ci sono impronte o segni a terra non si troveranno tracce. Con una prova di Intuizione CD 15 si può capire che le creature coinvolte in questo attacco sono dei Confinati, solo queste creature avrebbero potuto risucchiare la vita dai monaci in questo modo.

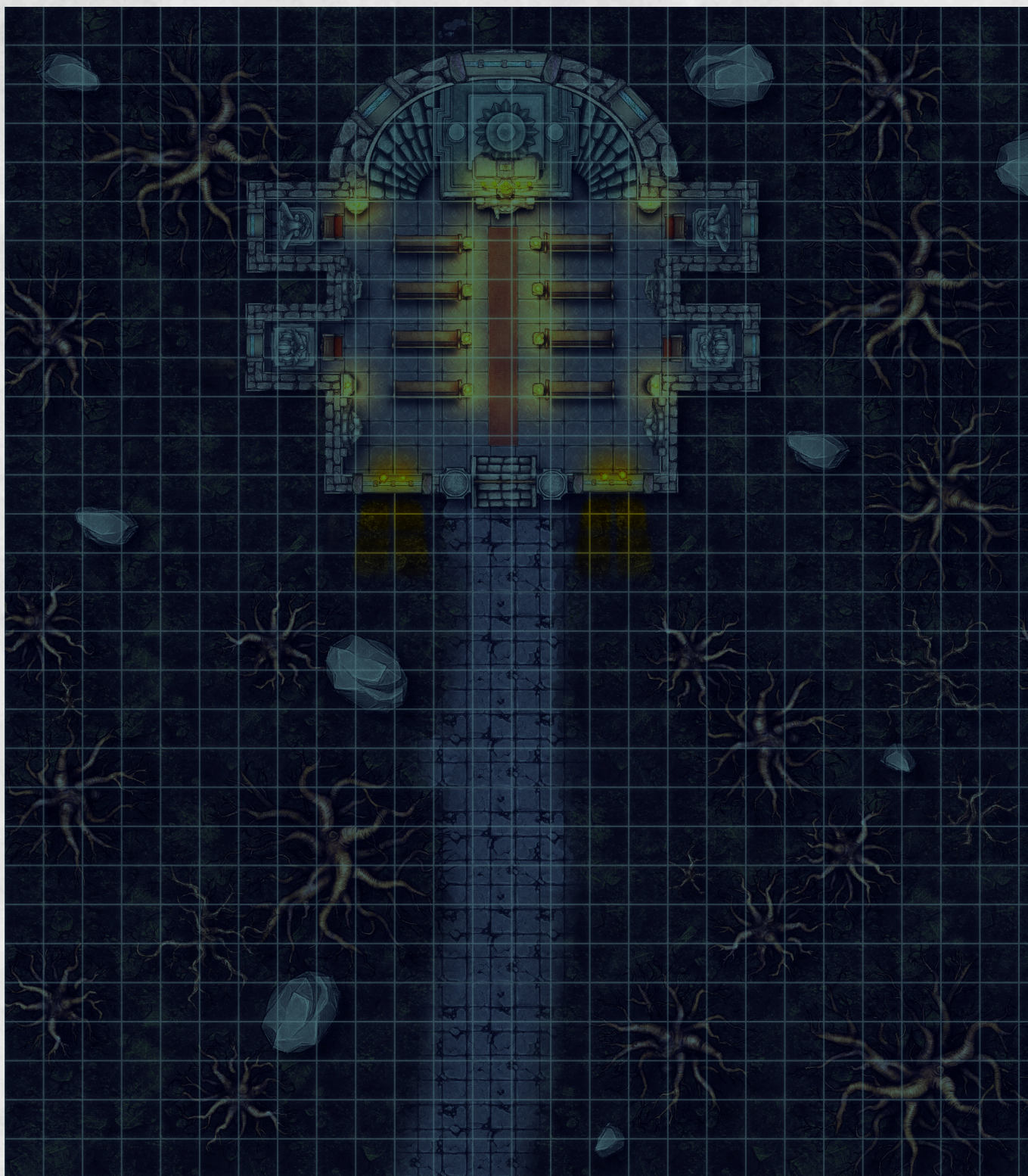
LO SCONTRO

In base alle scelte fatte al ritrovamento dei monaci morti lo scontro si può svolgere come segue:

a) Se si effettuano massimo 3 prove/azioni giunti alla piccola chiesa si trovano da 1 a 3 Confinati (Bestiario di Nightfell) che cercano di forzare la porta per entrare (per bilanciare l'incontro vedi tabella Incontro Incipit nella sezione Preparazione).

b) Se si effettuano 4 o più prove/azioni giunti alla piccola chiesa si trovano da 1 a 3 Confinati (Bestiario di Nightfell) che hanno sfondato una parte della porta della chiesa (per bilanciare l'incontro vedi tabella Incontro Incipit nella sezione Preparazione).

MAPPA DELLA CHIESA



NELLA CHIESA

Una volta terminato il combattimento, vengono accolti all'interno della chiesa dalla sacerdotessa e dagli altri monaci.

Se nella fase precedente si saranno affrettati a giungere al santuario (a) troveranno Defrail incolume, che li ringrazierà elargendo su di loro la sua magia curativa (2d6+2 punti ferita ed 1d6+2 punti spirito ristorati per ogni PG).

Diversamente, se si saranno mossi più lentamente (b) la sacerdotessa sarà stata ferita nell'assalto e la troveranno intenta a curarsi con la magia.

DESCRIZIONE DELLA CHIESA:

L'ambiente interno della chiesetta è relativamente spoglio, alcune panche in legno, finestre laterali illuminate da moccoli di candele ed un altare appoggiato su presbiterio in pietra rialzato di un paio di gradini. Su alcuni tavoli di fortuna sistemati vicino alle pareti si trovano diversi monaci feriti e doloranti e un paio di ancelle, probabilmente attaccate dai Confinati, che vengono medicate da chi invece risulta incolume.

Se ci si avvicina all'altare, sulla pergamena si può leggere:

“Ci serve aiuto! Rembrant Falling, dopo un combattimento estenuante, è caduto preda di possessione, può resistere ancora poco, se una sacerdotessa non eseguirà un rituale di 'Interdizione del Maligno su di lui, lo dovremo liberare definitivamente dalle sue sofferenze. Siamo accampati a nord della foresta Malmorte. Lascерemo ardere i fuochi fino a quando potremo.”

Defrail si rivolge agli avventurieri:

Questo attacco inaspettato delle creature dell'Enferun ci mette ancora più in difficoltà, vi ringrazio con tutto il cuore per essere intervenuti in nostro soccorso, ma qualcosa di più urgente richiede la nostra attenzione, dobbiamo recarci verso l'accampamento dei Figli della Falce. Rembrant Falling ha un disperato bisogno del mio aiuto, ma sola non potrei mai raggiungerlo.

Purtroppo non sappiamo esattamente dove si trovi il luogo in cui si sono accampati, ma il messaggio ci indica a nord della foresta Malmorte. L'unica indicazione che abbiamo è che ci saranno grandi bracieri ad ardere per indicarci la via.

Comunque non c'è tempo da perdere, Bonev sta già preparando il carro per metterci in viaggio, voi dovrete farmi da scorta. Entro il calare di questa luna dobbiamo essere da Rembrant, altrimenti temo sarà troppo tardi.

Se vengono richieste maggiori informazioni su Figli della Falce e Rembrant Falling si possono ottenere le seguenti informazioni:

- Rembrant Falling è considerato un eroe nelle terre di Thur
- I Figli della Falce sono un gruppo di avventurieri fondato da Rembrant Falling per aiutare e proteggere le popolazioni di questa provincia
- Si muovono tra i vari villaggi nel tentativo di debellare le creature di Enferun, o per lo meno di contenerle
- Più volte Rembrant e i suoi sono venuti in soccorso del villaggio
- Defrail una volta è stata salvata da Falling motivo in più che la spinge a fare tutto ciò che è in suo potere per salvarlo.

La fretta deve essere percepita dai giocatori, quindi non avranno tempo per acquisti o per altre raccolte di informazioni.

Prima di partire però, la sacerdotessa e gli adepti del tempio effettuano un rituale di **Divinazione Lunare** come buono auspicio (Manuale di Ambientazione di Nightfell).

VIAGGIO

Una volta pronti, leggere o parafrasare quanto segue:

La piccola carrozza chiusa si muove lentamente sulla strada che interviene grosse lastre di pietra a zone fangose, Bonev, con sguardo impaurito si premura di guidare i cavalli evitando buche e pantani, rallentando inesorabilmente l'andatura del gruppo, tant'è che i fuochi lasciati ad indicare la via oramai non sono più visibili oltre. Gli alberi neri attorno al sentiero che state percorrendo sembrano grandi scheletri che cercano di spaventarvi. A guidarvi c'è solo la luna (in caso venga tirata la luna nuova ad inizio sessione "ci sono solo le stelle") che veglia su di voi dalla sua posizione sopraelevata. Voi proseguite a piedi affiancando la carrozza, fungendo da scorta.

In questa parte Gli avventurieri si trovano a fronteggiare una serie di sfide (elencate più avanti), superandone almeno 6 riescono a raggiungere il campo dei "Figli della Falce" senza altri imprevisti, mentre raggiunti 4 fallimenti e attireranno le ire di un Masca (Bestiario di Nightfell).

Sconfiggendo la creatura si considerano le due prove successive come superate e si prosegue con quelle rimanenti.

Tutte le prove elencate di seguito contribuiscono all'avanzamento e ogni prova ha difficoltà CD 14. Si consiglia di alternare le prove singole alle prove di gruppo per variare l'esperienza di gioco e di sentirsi liberi nel aggiungere, modificare e creare nuove sfide nel viaggio.

PROVE SINGOLE

Di seguito alcuni esempi di prove che dovranno superare sul loro cammino gli avventurieri:

- Per individuare la via per giungere nella zona nord della foresta di Malmorte si deve superare una prova di Saggezza (Sopravvivenza). Questo permette di orientarsi con le stelle e trovare la direzione corretta.
- Per evitare minacce e pericoli si deve superare una prova di Saggezza (Percezione)
- Così da individuare la presenza di resti di umanoidi quasi completamente smembrati da qualcosa che non è un animale selvaggio, e prendere un'altra strada.
- Giunti ad un bivio, è necessario capire dove dirigersi superando una prova di Saggezza (Sopravvivenza) così da individuare rumori sospetti provenienti dalla via di sinistra (come ansimi, ringhi sommessi e lo strusciare di metallo contro gli alberi), oppure una prova di Intelligenza (Natura) per individuare alcune orme piuttosto pesanti che presentano resti di decomposizione al loro interno come se la creatura stessa sia in disfacimento. Questi indizi indicano una via più sicura percorrendo la via di destra.

- Ad un incrocio è possibile con una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Percezione) scoprire alcuni segni abbastanza freschi che rappresentano il simbolo dei Figli della Falce incisi sulla corteccia di alberi o disegnati su rocce a terra che indicano la via corretta da percorrere continuando dritti.

PROVE DI GRUPPO

Alcuni inconvenienti che potrebbero verificarsi durante la percorrenza e che devono essere superati con una prova di gruppo sono:

- La ruota del carro si incastra in una buca piuttosto profonda ed è necessario tirarlo fuori per proseguire
- I cavalli si imbizzarriscono per la presenza di ombre minacciose ed è necessario calmarli
- Il cocchiere viene colpito da un ramo basso che non aveva notato e sviene ed è necessario svegliarlo o sostituirlo

Nel caso delle prove di gruppo qui sopra elencate, si consiglia di lasciare ai giocatori piena libertà sulle soluzioni da adottare per risolverle, ognuno di loro potrebbe fare leva sulle proprie abilità per approcciare il problema. Potrebbero ad esempio tentare di tirare fuori dalla buca la ruota del carro con una prova di Forza (Atletica), calmare i cavalli con una prova di Saggezza (Addestrare Animali), oppure potrebbero utilizzare incantesimi come Amicizia con gli Animali per ottenere lo stesso effetto.

NPC DURANTE IL VIAGGIO

Durante il viaggio Bonev non avrà alcuna interazione attiva, se non guidare la carrozza, le sue statistiche sono quelle del Popolano. Per mettere in difficoltà il gruppo, in caso di combattimento, Il NM potrebbe decidere di bersagliare la carrozza e quindi Bonev con degli attacchi. In caso di morte del cocchiere, uno dei personaggi dovrà prendere il suo posto alla guida dei cavalli, per manovrarli è necessario superare una prova di Addestrare Animali con CD 13, in caso di fallimento il viaggio proseguirà lo stesso, ma con difficoltà, ritardando l'arrivo all'accampamento e causando l'aumento della CD di 1 nelle prove per esorcizzare Rembrant Falling (vedi Il Rituale di seguito e Interdizione del Maligno nel Manuale d'Ambientazione di Nightfell).

Defrail invece, dovendo pregare per raccogliere le forze per il rituale che l'attende, non potrà dare nessun aiuto durante le prove per trovare la strada verso l'accampamento. In caso di combattimento rimarrà il più possibile al sicuro all'interno della carrozza. Defrail ad ogni inizio round dopo il primo userà l'incantesimo Parola Guaritrice di livello 1 per aiutare il gruppo nella battaglia (L'incantesimo cura 4+2 punti ferita per utilizzo).

MAPPA SCONTRO PER IL VIAGGIO



IL RITUALE

Giunti all'accampamento dei guerrieri, leggere o parafrasare quanto segue:

Una bassa palizzata circonda quelle che sono un agglomerato di tende e un paio di baracche di fortuna, pronte per essere abbandonate in poche ore. Al centro di quella che sembrerebbe una piazzetta si trova incatenato un uomo dalla carnagione pallida, quasi bluastrea. Attorno a lui è disegnato un glifo nel terreno e del sale ne ricalca le linee, alcune candele profumate non riescono a coprire l'odore pestilenziale che scaturisce da quel corpo. A stento si riesce a riconoscere Rembrant Falling nei tratti dell'uomo incatenato.

Defrail scende dalla carrozza aiutata da Bonev con le lacrime agli occhi e viene accompagnata al luogo del rituale.

Dopo qualche secondo di sconforto si rivolge agli avventurieri: "Venite, mi servirà il vostro aiuto!"

In questo momento si introduce il rituale di Interdizione del Maligno (Manuale di Ambientazione di Nightfell) ai giocatori, si spiegano le meccaniche e mentre la sacerdotessa comincia a intonare una litania accompagnata da gesti ben distinti i giocatori dovranno recitare a turno i versi del rituale e fare le prove per liberare dalla possessione Rembrant Falling.

Uno alla volta devono fare la loro parte nel rituale, se una prova viene superata si possono evocare le seguenti immagini al tavolo:

- Il corpo dell'eroe, che fino a quel momento sembrava quasi privo di vita, viene alzato da una qualche forza, una luce lo illumina e un leggero filo di vapore si alza dalla sua pelle.
- Il corpo comincia ad avere degli spasmi e la bocca si spalanca, un urlo disumano prorompe dal posseduto insieme a parole demoniache
- Gli occhi di Rembrant si illuminano della stessa luce della luna e gli spasmi aumentano, un'ombra viene estratta a forza dalla sua bocca
- Un'ombra che prende la forma di un demone che aleggia sulle spalle dell'eroe, dopo un urlo bestiale viene completamente dissipata alla luce della luna. Rembrant si accascia tra le braccia di Defrail e lentamente riprende il suo colorito.

Se una prova del rituale non viene superata, si possono evocare le seguenti immagini al tavolo:

- Il corpo di Rembrant ha dei violenti spasmi e della schiuma nera fuoriesce dalla sua bocca
- Una voce demoniaca parla tramite la sua bocca urlando imprecazioni e minacciando chi sta effettuando il rituale
- Un'ombra nera ricopre il corpo dell'eroe come un mantello mentre gli occhi di Rembrant si colorano di rosso e vene pulsanti si diramano su tutto il corpo

NON COINVOLTI NEL RITUALE (OPZIONALE)

Se il gruppo di personaggi è ancora in forze e/o i **giocatori** non sono tutti coinvolti nel rituale oppure semplicemente se si vuole aumentare la difficoltà dell'avventura, si può aggiungere questa parte durante il rituale nell'accampamento. Mentre alcuni membri del gruppo sono coinvolti nel rituale, quelli esclusi dal rito vengono attaccati da 2 **Ombra** (Manuale dei Mostri di Dungeons & Dragons). In questo caso il combattimento e il rito dovranno essere gestiti a turni, le Ombre compariranno all'inizio del rito e l'ordine dei turni degli officianti, che deve essere deciso come da regole del Manuale di Ambientazioni di Nightfell, sarà in coda a quello dei combattenti che agiranno invece in base all'iniziativa.

FINALE

In base all'esito del rituale, leggere o parafrasare uno dei seguenti finali.

RITUALE RIUSCITO

Rembrant viene liberato dalla possessione e nessuno dei partecipanti al rituale viene posseduto. Si può procedere in due modi, il primo chiude l'avventura con il rituale:

Defrail accudisce tra le sue braccia il corpo di Rembrant che, lentamente e con fatica, riprende a respirare regolarmente. Da questa scena si propaga una luce mistica, quasi divina, che illumina tutto l'accampamento e dalle barricate si sente un'esultanza. Le ombre nella piana vengono dileguate mentre gli esseri in agguato nell'oscurità fuggono. Questa notte nessuno verrà portato nell'Enferun.

Il secondo è un incontro con l'Eco della Morte che possedeva Rembrant:

Defrail accudisce tra le sue braccia il corpo di Rembrant che, lentamente e con fatica, riprende a respirare regolarmente. Un'ombra sembra però ancora aleggiare ancora attorno alla scena di misericordia e amore che si sta tenendo al centro dello spiazzo. Infine questa presenza si concretizza, e quello che gli avventurieri si trovano dinanzi è un **Fantasma** che si scaglia contro di loro (Manuale dei Mostri di Dungeons & Dragons).

Dopo aver sconfitto il Fantasma, leggere o parafrasare quanto segue:

Anche l'ultimo rimasuglio di oscurità viene estirpato dall'accampamento, questa notte nessuno verrà portato nell'Enferun.

RITUALE FALLITO

Uno degli officianti viene posseduto. Si può procedere in due modi, il primo chiude l'avventura con il fallimento del rituale:

"Nome dell'officiante posseduto" mentre recita la strofa, comincia a distorcerne le parole, qualcosa non va, il suo corpo si agita in preda alle convulsioni. In uno spasmo incontrollato si lancia verso Rembrant, distruggendo il glifo necessario per il rituale. Un'ombra oscura dilaga nell'accampamento dal corpo dei due posseduti, nel buio completo si sentono solo le grida dei guerrieri che sulle barricate vengono sopraffatti. Il cantico di Defrail viene spezzato improvvisamente. Quando le ombre si ritirano la sacerdotessa giace morta ai piedi di quello che un tempo era Falling e gli echi della morte scaturiti dall'oscurità sciamano nell'accampamento mentre distruggono e ogni cosa... Questa notte l'Enferun ha reclamato il suo tributo.

Oppure affrontando i due posseduti, in questo caso leggere o parafrasare:

"Nome dell'officiante posseduto" mentre recita la strofa comincia a distorcerne le parole, qualcosa non va, il suo corpo si agita in preda alle convulsioni. In uno spasmo incontrollato si lancia verso Rembrant distruggendo il glifo necessario per il rituale. Un'ombra oscura dilaga nell'accampamento dal corpo dei due posseduti, non c'è più nulla da fare, bisogna porre fine alle loro sofferenze.

In questo caso si procede con un combattimento in cui il giocatore posseduto mantiene le sue statistiche, ma può utilizzare le caratteristiche del Posseduto, mentre Rembrant acquisisce la scheda del **Apostata Selvaggio** (Bestiario di Nightfell) si consiglia di non usare l'attacco con arco essendone inizialmente sprovvisto.

In caso di vittoria da parte dei posseduti leggere o parafrasare quanto segue:

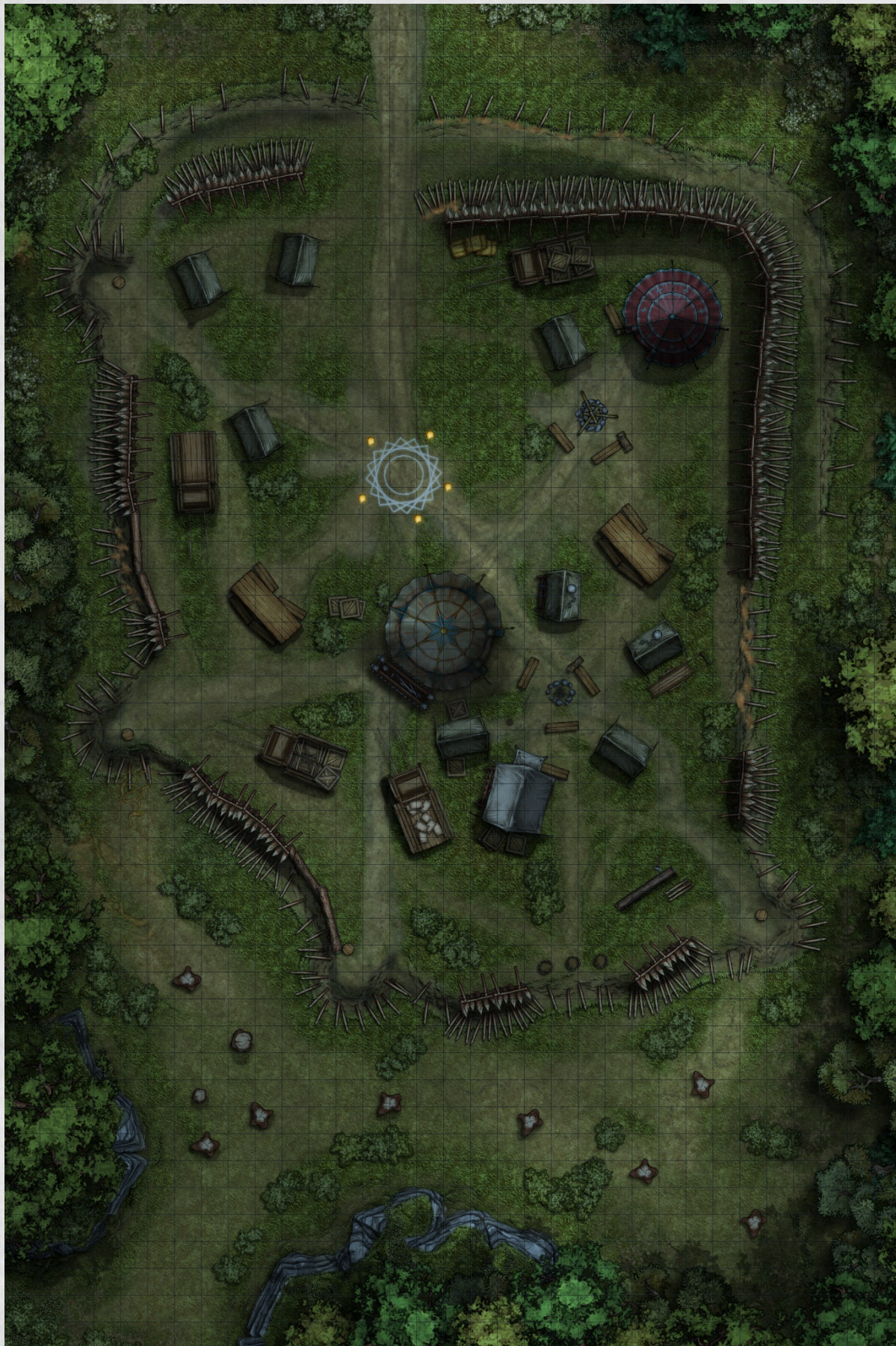
La battaglia sanguinaria ha finalmente fine, le ombre e gli orrori che attendevano nell'oscurità invadono l'accampamento, tutto è perduto. Le schiere dei dannati si sono ampliate, e validi eroi hanno perso la vita nel tentativo di impedirlo. Questa notte l'Enferun ha reclamato il suo tributo.

In caso di sconfitta dei posseduti leggere o parafrasare quanto segue:

La battaglia sanguinaria ha finalmente fine ma non è una vera vittoria, un Eroe è caduto e con lui anche un vostro compagno. Non siete riusciti a salvare Rembrant, ma per lo meno avete evitato la nascita di un mostro. Il mondo terreno ha perso alcuni dei suoi protettori, ma non la speranza. Questa notte l'Enferun ha reclamato il suo tributo.



CAMPO DEI FIGLI DELLA FALCE



SACRIFICIO PER UN EROE

Di seguito trovate i nostri riferimenti dove potete contattarci e seguirci:



Per altri contenuti, avventure, campagne, classi e mostri homebrew seguitemi su tutti i social.