

# Il Cavaliere Senza Testa di Harvestmoor

---

*Un'avventura one-shot per D&D 5a Edizione*

**Per 5 personaggi di 1° livello**

**Durata: 3-4 ore**

**Ambientazione: Forgotten Realms, Costa della Spada**

---

*"Il vento autunnale porta sussurri di vendetta, e la nebbia nasconde ciò che dovrebbe rimanere sepolto..."*

\columnbreak

## Crediti

**Design e Scrittura:** Avventura ispirata a *The Legend of Sleepy Hollow* di Washington Irving

**Ambientazione:** Forgotten Realms (Wizards of the Coast)

**Sistema:** D&D 5a Edizione

**Temi:** Mistero gotico, horror autunnale, vendetta dall'oltretomba

---

## Nota per il Dungeon Master

Questa avventura combina investigazione atmosferica e combattimenti tattici in un'ambientazione gotica autunnale. I giocatori dovranno raccogliere indizi, interrogare sospetti e affrontare un'antica maledizione prima che distrugga un intero villaggio.

L'avventura utilizza una struttura **hub**: il villaggio di Harvestmoor funge da punto centrale da cui i PG possono esplorare diverse location nell'ordine che preferiscono. Non esiste un percorso obbligato - i giocatori seguono gli indizi e le loro intuizioni.

**Contenuti sensibili:** Questa avventura include temi di tradimento, morte e non-morti. È appropriata per un pubblico maturo ma evita gore gratuito.

\pagebreak

## Riepilogo per il DM

### **Panoramica Rapida**

**Fronte:** Gareth Crane, ex capitano della milizia, è tornato come Revenant per vendicarsi dei tre consiglieri che dieci anni fa tradirono la sua carovana per avidità, causando la sua morte.

**Passi in Avanti:**

1. **Entro 2 giorni:** Il Cavaliere uccide Aldric (il locandiere) durante la Harvest Moon

- 2. **Entro 4 giorni:** Mirabel (l'erborista) viene rapita e portata al mulino
- 3. **Entro 6 giorni:** Bran (il fabbro) viene decapitato pubblicamente; Harvestmoor diventa un villaggio fantasma

10 Segreti da Scoprire:

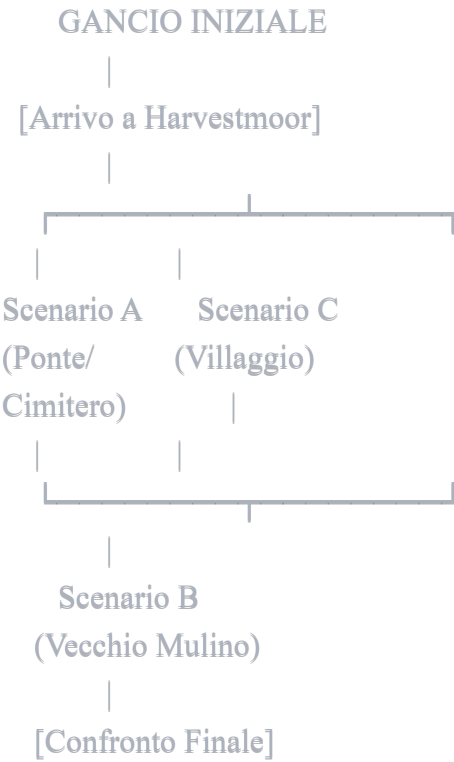
- 1. I tre consiglieri vendettero informazioni sui movimenti della carovana ai banditi
- 2. Il cranio di Gareth fu sepolto separatamente sotto una croce di ferro per impedirne il ritorno
- 3. L'armatura di Gareth, conservata nella fucina, è intrisa di energia necromantica
- 4. Il Ponte Coperto è un antico luogo di potere druidico attraverso cui il Cavaliere si manifesta
- 5. Le zucche con simboli sacri possono respingere temporaneamente il Revenant
- 6. Elara (figlia di Aldric) vide suo padre contare oro sospetto la notte del tradimento
- 7. Un diario nascosto in casa di Mirabel documenta gli incontri con i banditi
- 8. Le Rovine del Vecchio Mulino sono un nexus del Shadowfell dove il Revenant è più vulnerabile
- 9. Il druido Theron conosce un rituale per pacificare spiriti vendicativi
- 10. La spada di Gareth, appesa nella locanda, emette suoni quando il Revenant è vicino

Tre Modi per Risolvere:

- **Combattimento:** Affrontare il Revenant indebolendolo con cranio/armatura neutralizzati
- **Giustizia:** Esporre pubblicamente i consiglieri e permettere allo spirito di trovare pace
- **Rituale:** Eseguire il Rito della Foglia Cadente con l'aiuto del druido Theron

\columnbreak

Struttura dell'Avventura



**Nota:** I PG possono esplorare gli Scenari A e C in qualsiasi ordine. Lo Scenario B diventa rilevante dopo aver scoperto almeno 4 segreti.

---

## Adattamenti di Difficoltà

**Per 3-4 giocatori:** Riduci HP delle Shadows a 10 ciascuna; il Revenant al mulino ha 25 HP

**Per 6+ giocatori:** Aggiungi 1 Shadow al cimitero; il Revenant finale ha 85 HP e può chiamare 2 Skeleton come rinforzi

**Per PG di 2° livello:** Usa statistiche standard del Manuale dei Mostri senza modifiche; aggiungi un secondo Wight al mulino

\pagebreak

# Introduzione: L'Arrivo a Harvestmoor

## Gancio Iniziale (Scegli Uno)

### Opzione A: Il Cavaliere Emerge (Action)

{{descriptive Il Ponte Coperto di Harvestmoor si staglia davanti a voi nell'aria fredda del crepuscolo. Foglie morte turbinano nel vento, e una nebbia innaturale si avvolge attorno alle travi di legno coperte.

All'improvviso, un urlo lacera l'aria. Un contadino corre verso di voi attraverso il ponte, il terrore stampato sul volto. Dietro di lui, la nebbia si addensa e prende forma: una figura massiccia a cavallo, armatura di piastre lucente... ma dove dovrebbe esserci la testa, c'è solo oscurità.

Il cavaliere senza testa brandisce una longsword spettrale e carica verso la vostra posizione! }}

**Per il DM:** Il contadino (Thomas, usa stat di **Commoner**) è paralizzato dalla paura. Il Cavaliere è una manifestazione minore (usa **Shadow** con 16 HP). Se i PG intervengono, il Cavaliere attacca per 2 round poi si dissolve nella nebbia. Thomas li supplica di aiutare il villaggio.

**Esito:** I PG vengono considerati eroi locali; gli abitanti li accolgono con speranza disperata.

\columnbreak

### Opzione B: Il Festival Silente (Mystery)

{{descriptive Harvestmoor dovrebbe essere in festa. È la settimana del Festival del Raccolto, e i preparativi sono evidenti: balle di fieno, zucche intagliate, ghirlande di foglie. Ma il villaggio è ammantato di silenzio e nebbia.

Entrando nella locanda "La Zucca d'Oro", trovate una dozzina di abitanti raccolti attorno al camino. Parlano a voce bassa, nervosi. Un uomo corpulento dietro il bancone - il locandiere - vi nota e si avvicina con mani visibilmente tremanti.

"Forestieri? Nella *nostra* settimana maledetta? O siete folli o siete la risposta alle nostre preghiere. Il Cavaliere è tornato, e nessuno osa uscire dopo il tramonto..." }}

**Per il DM:** Aldric (il locandiere) offre vitto e alloggio gratuiti se i PG investigheranno. Gli abitanti forniscono informazioni frammentarie e contraddittorie sulla "leggenda del Cavaliere Senza Testa".

**Esito:** I PG iniziano con vantaggio alle prove sociali con gli abitanti (riconoscenti per l'aiuto).

## Opzione C: Il Messaggero Ferito (Social)

{{descriptive Un uomo malconco emerge dalla vegetazione lungo la strada per Neverwinter, coperto di fango e sangue. Si trascina verso di voi, collassando ai vostri piedi.

"Aiuto... Harvestmoor... mio fratello..." ansima. Ha una profonda lacerazione sulla spalla sinistra, come da una lama. "Il Cavaliere... senza testa... tre notti fa... mio fratello è scomparso... il villaggio offre ricompensa... cento monete d'oro... per favore..."

Perde i sensi. Sulla sua cintura, notate un medaglione con lo stemma di Harvestmoor: una zucca dorata su campo verde. }}

**Per il DM:** Il messaggero è Marcus (fratello di Thomas). Può essere stabilizzato con DC 10 Medicine. Se curato, fornisce dettagli sulle scomparse recenti e sul terrore che attanaglia il villaggio. Se non stabilizzato, muore ma i PG trovano una lettera nella sua bisaccia con la richiesta d'aiuto e la promessa di ricompensa.

**Esito:** I PG hanno motivazione economica oltre che morale; arrivano come salvatori attesi.

\pagebreak

## Background per il DM

**Dieci anni fa.** Gareth Crane era capitano della milizia di Harvestmoor, un uomo onorevole e rispettato. Quando una ricca carovana mercantile doveva attraversare la regione diretta a Neverwinter, Gareth fu incaricato di scortarla. Il percorso era segreto per evitare banditi.

Tuttavia, tre membri del consiglio del villaggio - Aldric Thorne (locandiere), Mirabel Thorngate (erborista) e Bran Hammerfall (fabbro) - furono avvicinati da un capo bandito noto come "Scar". Offrì loro 500 monete d'oro ciascuno in cambio di informazioni sul percorso della carovana.

L'avidità ebbe la meglio. I tre rivelarono il percorso, e la carovana fu attaccata presso le rovine del Vecchio Mulino. Gareth e sei soldati furono uccisi difendendo i mercanti. La carovana fu saccheggiata.

Per coprire il tradimento, i tre consiglieri dichiararono che Gareth era stato imprudente, scegliendo "un percorso pericoloso contro il loro consiglio". La sua reputazione fu macchiata. Fu sepolto con disonore nel Cimitero Vecchio, la sua testa separata dal corpo e sigillata con una croce di ferro (tradizione locale contro il ritorno dei vendicativi).

**Oggi.** Dieci anni dopo, durante l'Harvest Moon, il sigillo si è spezzato. La rabbia e il senso di tradimento di Gareth erano tali che il suo spirito è tornato come Revenant, corrotto dall'energia del Shadowfell che permea il Vecchio Mulino. Ora cerca vendetta contro i tre che lo tradirono.

La sua armatura, considerata "maledetta" dagli abitanti superstiziosi, fu conservata nella fucina di Bran invece di essere distrutta. Questa armatura funge da ancora che permette al Revenant di manifestarsi più facilmente nel mondo materiale.

\columnbreak

## Temi e Atmosfera

Questa avventura trae ispirazione da *The Legend of Sleepy Hollow* e dal gotico americano. Enfatizza:

- **Nebbia pervasiva:** Ogni scena dovrebbe includere nebbia, specialmente al crepuscolo
- **Colori autunnali:** Arancioni, rossi, marroni; foglie morte ovunque
- **Suoni inquietanti:** Rami che scricchiolano, zoccoli di cavallo lontani, sussurri nel vento

- **Contrasto:** La bellezza dell'autunno contro l'orrore del Cavaliere
- **Tradimento:** Il tema centrale è la corruzione dell'onore per avidità

## Citazioni Atmosferiche

Durante l'avventura, puoi inserire queste citazioni (adattate da *Sleepy Hollow*) per aumentare l'immersione:

*"Nella penombra autunnale, dove la luce si ritira e le ombre avanzano, antiche ingiustizie attendono di essere vendicate..."*

*"Chi si allontana dal sentiero tracciato dalla verità, scoprirà che certi debiti vanno pagati... anche dopo la morte."*

*"La nebbia non nasconde solo il presente, ma porta con sé echi del passato mai sopiti..."*

\pagebreak

## Scenario A: Il Ponte Coperto e il Cimitero Vecchio

{{descriptive Il ponte di legno scricchiola sotto i vostri piedi mentre la nebbia autunnale si avvolge attorno alle travi coperte. Foglie morte turbinano nel vento umido, e l'odore di terra bagnata e muschio pervade l'aria.

Oltre il ponte, attraverso cancelli di ferro battuto corrosi, si intravede il Cimitero Vecchio: lapidi inclinate, angeli di pietra piangenti con volti erosi dal tempo, e al centro, una tomba chiaramente profanata con terra fresca smossa ai suoi lati. }}

## Descrizione per il DM

Il Ponte Coperto è una struttura di legno di quercia lunga 40 piedi che attraversa il torrente Harrow. Le travi sono decorate con intagli druidici antichi (risalgono a prima della fondazione di Harvestmoor). La nebbia qui è permanente dal tramonto all'alba - un effetto dell'energia del Shadowfell che permea la zona.

Il cimitero contiene 23 tombe. Quella di Gareth Crane è immediatamente identificabile: la lapide (una lastra di granito con iscrizioni in Common) è rovesciata, la terra scavata dall'*interno*, e una croce di ferro spezzata giace nelle vicinanze.

### Elementi Interattivi:

- **Lapide di Gareth:** Iscrizione leggibile ("*Gareth Crane, Capitano della Milizia, 1449-1482 DR. Qui giace il tradito. Non dimenticare.*")
- **Croce di ferro spezzata:** Ricoperta di iscrizioni druidiche (Druidico o DC 15 Arcana per tradurre: "*Sigillo contro gli irrequieti, che il tradito trovi pace*")
- **Terra smossa:** Prova di Investigation DC 12 rivela che la tomba è stata scavata dall'*interno*, non dall'esterno (inquietante!)
- **Impronte:** DC 13 Survival nota impronte di zoccoli che *non affondano* nella terra (innaturali)

\columnbreak

### Segreti Presenti:

- #2 (Cranio sepolto separatamente)
- #4 (Ponte come passaggio)
- #10 (Spada piange quando Revenant è vicino)

**Atmosfera:** Silenzio innaturale. Nemmeno uccelli o insetti. Solo il gocciolio dell'acqua dal ponte e il fruscio delle foglie.

# Prove di Abilità

## Prova di Esplorazione (DC 13)

Perception o Investigation per esaminare la zona:

**Successo:** I PG notano diversi dettagli critici:

- La tomba è stata scavata dall'*interno* (segni di graffi su legno marcio della bara)
- Frammenti della croce di ferro mostrano iscrizioni druidiche
- Le impronte di zoccoli non lasciano traccia fisica (spettrali)
- Presso il ponte, scorgono simboli druidici intagliati che brillano debolmente alla luce lunare

*Rivela Segreti #2, #4*

**Fallimento (Fail Forward):** I PG trovano la tomba profanata ma disturbano le **2 Shadows** che emergono dalle lapidi vicine (combattimento inizia con le Shadows che hanno sorpresa). Non identificano immediatamente il significato delle incisioni druidiche, ma possono tornare più tardi o consultare qualcuno (Theron).

## Prova Mentale (DC 12)

Arcana o Religion per analizzare il sigillo:

**Successo:** Il PG riconosce che la croce di ferro era un sigillo contro non-morti vendicativi (pratica druidica antica). La rottura del sigillo ha liberato qualcosa di potente legato alla tomba. Le incisioni suggeriscono un tradimento ("*il tradito*"). La natura del ponte come "soglia" tra mondi è evidente per chi ha addestramento arcano.

*Rivela Segreto #4 (natura del ponte)*

**Fallimento (Fail Forward):** Il PG percepisce energia necromantica intensa ma non ne comprende l'origine precisa. Sente un sussurro nel vento: "*Vendetta... sangue per sangue... giustizia...*". Questo sussurro attira le Shadows se non sono ancora state affrontate, o fa sì che la spada nella locanda inizi a vibrare (Segreto #10 parzialmente rivelato).

\pagebreak

# Incontro: Shadows del Cimitero

{{monster,frame

## Shadow

*Undead medio, caotico malvagio*

---

**Classe Armatura 12 Punti Ferita 16 (3d8 + 3) Velocità 40 ft.**

---

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

---

**Abilità** Furtività +4 (+6 in luce fioca o oscurità) **Vulnerabilità ai Danni** radiante **Resistenze ai Danni** acido, freddo, fuoco, fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici **Immunità ai Danni**

necrotic, veleno **Immunità alle Condizioni** esausto, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto, avvelenato **Sensi** scurovisione 60 ft., Percezione Passiva 10 **Linguaggi** — **Grado di Sfida** 1/2 (100 PE)

---

**Amorfo.** La shadow può muoversi attraverso uno spazio stretto quanto 1 pollice senza doversi stringere.

**Vulnerabile alla Luce Solare.** In luce solare, la shadow ha svantaggio ai tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza.

**Furtività nelle Ombre.** In luce fioca o oscurità, la shadow può effettuare l'azione Nascondersi come azione bonus.

---

## Azioni

**Prosciugamento di Forza.** Attacco con Arma da Mischia: +4 per colpire, portata 5 ft., una creatura. Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni necrotici, e il punteggio di Forza del bersaglio è ridotto di 1d4. Il bersaglio muore se questo riduce la sua Forza a 0. Altrimenti, la riduzione dura fino a quando il bersaglio non completa un riposo breve o lungo.

Se un umanoide non-morto muore per questo attacco, una nuova shadow emerge dal cadavere 1d4 ore dopo.  
}}

\columnbreak

**Numero:** 2 Shadows **Tattica:** Le Shadows emergono dalle lapidi quando i PG esaminano la tomba di Gareth o disturbano la croce spezzata. Attaccano silenziosamente (Stealth +6 in ombra), cercando di separare i PG più deboli.

**Modifica per PG livello 1:** Se un PG viene ridotto a Forza 1 dal Prosciugamento, la Shadow interrompe gli attacchi su quel bersaglio (istinto predatorio soddisfatto) e si sposta su un altro. I PG collassati recuperano 1 punto di Forza dopo 10 minuti.

**Loot:** Le Shadows non lasciano tesori, ma tra le lapidi i PG possono trovare (Investigation DC 10):

- 8 gold pieces sparse (cadute dalla bisaccia di qualche visitatore passato)
- Una fiala di **acqua santa** (dimenticata da un chierico che tentò di benedire la tomba anni fa)
- Il **cranio di Gareth Crane** (sepolto 10 piedi a nord della tomba principale, sotto una piccola lapide senza nome) - richiede DC 13 Investigation o il suggerimento di Theron

## Collegamenti ad Altri Scenari

**Verso il Villaggio (Scenario C):** Portare le prove del profanamento e le informazioni sul tradimento ("*il tradito*") ai consiglieri. Confrontare Aldric sulla storia di Gareth Crane.

**Verso il Mulino (Scenario B):** Se i PG hanno scoperto indizi sul luogo dell'imboscata originale (richiede almeno 2 altri segreti dal villaggio).

**Verso Theron:** Un sentiero appena visibile (DC 12 Survival) conduce dalla parte nord del cimitero verso il bosco. Segue un torrente e porta alla capanna del druido (20 minuti di cammino).

---

## Opzione: Benedizione del Cranio

Se i PG portano il cranio di Gareth a Theron, il druido può eseguire un breve rituale (10 minuti) per benedirlo con energia druidica. Questo rende il cranio un oggetto sacro che può essere usato nel confronto finale:

- **Effetto in combattimento:** Mostrare il cranio benedetto a Gareth come azione bonus concede svantaggio al suo prossimo attacco (riconosce parte di sé)
- **Effetto nel rituale:** Componente essenziale per il Rito della Foglia Cadente

\pagebreak

## Scenario C: Il Cuore del Villaggio

{{descriptive Harvestmoor sembra sospeso in un eterno crepuscolo autunnale. Balle di fieno decorano le strade lastricate, ma le zucche intagliate sono appassite e le lanterne rimangono spente. La Locanda "La Zucca d'Oro" emana una luce fioca attraverso finestre appannate; dentro, una dozzina di abitanti sussurrano nervosamente attorno al camino.}}

Poco distante, la fucina di Bran Hammerfall emette ancora scintille e il suono ritmico del martello sull'incudine. Il cottage di Mirabel Thorngage profuma di lavanda e rosmarino essiccato, ma le finestre sono sbarrate.

Ogni sguardo degli abitanti si volge periodicamente verso il Ponte Coperto, avvolto nella nebbia, come se aspettasse qualcosa di inevitabile. }}

### Descrizione per il DM

Il villaggio di Harvestmoor conta circa 80 abitanti, ma durante gli eventi dell'avventura molti rimangono barricati in casa. Solo una ventina di persone si avventura fuori durante il giorno, e assolutamente nessuno dopo il tramonto.

Tre location principali costituiscono il centro investigativo:

#### 1. Locanda "La Zucca d'Oro"

Due piani, costruzione in legno e pietra. Piano terra: sala comune con camino (12 tavoli), cucina, dispensa. Piano superiore: 8 stanze per ospiti, quartieri del locandiere, stanza di Elara.

**Dettaglio chiave:** Sopra il camino pende una **longsword** in una teca di vetro con targa incisa: "*Capitano Gareth Crane - In Servizio del Villaggio 1470-1482 DR*". La spada emette un debole suono metallico (come vibrazioni) ogni 10-15 minuti - segno che il Revenant è attivo.

**Stanza di Elara** (solaio, accessibile tramite scala stretta):

- Letto singolo, cassapanca, scrittoio
- **Cassapanca chiusa a chiave** (DC 12 Thieves' Tools o Elara può fornire la chiave se guadagnano la sua fiducia)
- Contenuto: 47 **gold pieces** antiche (coniate 11 anni fa), una lettera sgualcita (vedi Handout A), vestiti, diario personale innocuo

\columnbreak

#### 2. Fucina di Bran Hammerfall

Edificio di pietra con tetto alto, fucina centrale sempre accesa. Attrezzi da fabbro, armi in lavorazione, ferri di cavallo.

**Dettaglio chiave:** Nell'angolo più buio, coperta da un pesante telo cerato, giace l'**armatura completa di Gareth Crane** (plate armor). È intrisa di energia necromantica visibile come sfumature violacee sulla superficie metallica.



**Prova DC 13 Arcana:** L'armatura funge da "ancora" necromantica. Finché esiste, il Revenant può manifestarsi più facilmente nel Piano Materiale.

Bran è estremamente protettivo dell'armatura. Se confrontato, diventa aggressivo e tenta di cacciare via i PG.

### 3. Cottage di Mirabel Thorngage

Casa halfling (tutto scalato per creature Small), un piano con solaio. Interno profumato di erbe essiccate appese al soffitto: lavanda, rosmarino, salvia, timo. Scaffali con vasetti etichettati, mortai, alambicchi, tavolo da lavoro con erbe fresche.

**Dettaglio chiave:** Nel solaio (accessibile tramite botola, DC 10 Investigation per notarla) c'è un nascondiglio dietro un'asse di legno mobile (DC 13 Investigation). Contiene il **Diario di Mirabel** (vedi Handout B) che documenta gli incontri segreti con i banditi.

Mirabel è tormentata dalla colpa. Se i PG si dimostrano compassionevoli invece che accusatori, potrebbe diventare un'alleata cruciale.

**Segreti Presenti:** #1 (tradimento), #3 (armatura maledetta), #6 (testimonianza Elara), #7 (diario), #9 (rituale di Theron)

## PNG del Villaggio

### Aldric "Mani Tremanti" Thorne

**Aspetto:** Umano corpulento sulla cinquantina, barba incolta color sale e pepe, occhi iniettati di sangue. Le mani tremano costantemente. Suda profusamente anche al fresco autunnale. Indossa un grembiule da locandiere macchiato.

**Comportamento:** Nervoso, evasivo. Beve whisky alle mele "per i nervi". Quando interrogato su Gareth Crane, tenta di cambiare argomento o fornire spiegazioni vaghe (*"È stata una tragedia, ma sono passati dieci anni..."*).

**Obiettivo:** Nascondere a ogni costo il suo ruolo nel tradimento. Tenta di depistare i PG verso spiegazioni naturali (*"Probabilmente sono lupi feroci", "Qualche bandito che si maschera"*).

**Reazione se scoperto:** Tenta la fuga verso Neverwinter. Se bloccato, crolla in lacrime e confessa, supplicando pietà.

---

### Mirabel "La Saggia" Thorngage

**Aspetto:** Halfling femmina, 62 anni, capelli grigi raccolti con rametti di lavanda intrecciati. Volto segnato da rughe di preoccupazione. Veste sempre un grembiule verde pieno di tasche con erbe. Profumo costante di lavanda.

**Comportamento:** Parla con voce cantilenante, cita proverbi halfling (*"Erba amara cura ferite dolci"*). Sembra saggio ma porta un peso emotivo evidente. Se pressata, gli occhi si riempiono di lacrime.

**Obiettivo:** Espiare il suo peccato ma teme la vendetta sia di Gareth che degli altri consiglieri (potrebbero ucciderla per silenziarla).

**Reazione se i PG si dimostrano alleati:** Confessa il tradimento, fornisce il diario volontariamente, offre aiuto per il rituale di pacificazione. Diventa un'alleata fondamentale.

**Quote memorabili:**

- *"Il passato è un'ombra che si allunga... specialmente in autunno."*
- *"Ho cercato di dimenticare, ma la terra ricorda. E i morti ricordano ancora meglio."*

\columnbreak

## Bran Hammerfall

**Aspetto:** Umano massiccio, metà quarantina, braccia muscolose da anni di lavoro alla fucina. Capelli neri corti, barba curata. Sguardo duro, mascella serrata. Cicatrici da ustioni sulle mani e avambracci.

**Comportamento:** Brusco, difensivo, aggressivo se provocato. Nega qualsiasi accusa con veemenza. Gesticola minacciosamente con attrezzi da fabbro quando nervoso.

**Obiettivo:** Proteggere se stesso e il segreto. A differenza degli altri due, prova meno rimorso - *"Ho fatto quello che dovevo per la mia famiglia"*.

**Reazione se minacciato:** Combatte (usa statistiche **Bandit**). Se ridotto a metà HP, tenta di fuggire verso il bosco.

---

## Elara Thorne

**Aspetto:** Umana di 17 anni, figlia di Aldric. Capelli castani lunghi, occhi verdi curiosi. Magra, vestiti semplici da cameriera. Più sveglia e coraggiosa del padre.

**Comportamento:** Inizialmente timida e leale al padre. Ma se i PG sono gentili con lei, la sua coscienza prevale. Vuole fare la cosa giusta.

**Obiettivo:** Proteggere suo padre ma anche scoprire la verità. Sospetta da anni che ci sia qualcosa di oscuro nel passato di Aldric.

**Informazioni:** Ricorda la notte del tradimento (aveva 7 anni). Vide suo padre contare "montagne di monete d'oro" alla luce di candela, ridendo con Bran e Mirabel. Il giorno dopo, il villaggio piangeva Gareth.

### Quote memorabili:

- *"Mio padre... non è sempre stato così nervoso. Da quella notte, dieci anni fa, qualcosa è cambiato."*
  - *"A volte sento mio padre piangere di notte. Mormora un nome... Gareth."*
- 

## Theron "Foglia Sussurrante"

**Aspetto:** Umano anziano (78 anni), druido ritirato. Barba lunga color muschio, intrecciata con piccoli rami e bacche. Bastone di quercia nodoso alto quanto lui. Veste tuniche di lana grezza color terra. Ha un corvo nero di nome "Memoria" sempre sulla spalla.

**Comportamento:** Parla lentamente, come se ogni parola richiedesse energia. Pause lunghe tra le frasi. Guarda attraverso le persone, non a loro (sguardo da chi vede oltre il velo).

**Obiettivo:** Mantenere l'equilibrio naturale tra vita e morte. Non interferisce nelle questioni umane... ma il Revenant è un'aberrazione dell'equilibrio naturale.

**Aiuto offerto:** Se i PG dimostrano rispetto per i cicli naturali e la giustizia, Theron spiega:

- La natura del Revenant (spirito vendicativo corrotto dal Shadowfell)
- Il Rito della Foglia Cadente (vedi Appendice C)
- Come neutralizzare l'armatura maledetta (acqua benedetta + erbe autunnali)

## Quote memorabili:

- *"La morte è naturale. La vendetta è naturale. Ma quando si intrecciano con l'Ombra... l'equilibrio si spezza."*
- *"Gareth Crane cerca giustizia. Gli umani spesso confondono giustizia con vendetta."*

\pagebreak

## Prove di Abilità

### Prova Sociale: Interrogare Aldric (DC 14)

#### Persuasion o Intimidation con Aldric alla locanda:

**Successo:** Aldric, di fronte a prove crescenti o pressione emotiva, inizia a crollare. Ammette che *"forse qualcuno tradì Gareth, anni fa"*, ma insiste di non sapere chi con certezza. Menziona che Mirabel e Bran erano *"molto interessati ai movimenti della carovana"*. Rivela che il Festival del Raccolto fu cancellato quell'anno per "lutto collettivo".

*Rivela Segreto #1 (parziale - i PG capiscono che c'è stato un tradimento ma non tutti i dettagli)*

**Fallimento (Fail Forward):** Aldric diventa ostile e caccia rumorosamente i PG dalla locanda: *"Forestieri impiccioni! Portate solo disgrazia! Fuori dalla mia locanda!"*. Gli altri clienti mormorano disapprovazione verso i PG.

**Tuttavia:** Dopo la scena, Elara segue i PG all'esterno. A voce bassa, tremante, sussurra: *"Mio padre nasconde qualcosa nel suo ufficio. Monete d'oro... tante. Più di quante un locandiere dovrebbe avere. Forse... se guardaste quando dorme..."*

Questo apre l'opzione di un'infiltrazione notturna (Stealth DC 12 per entrare nella stanza di Aldric, Investigation DC 10 per trovare la cassapanca di Elara che contiene le prove).

---

### Prova Mentale: Esaminare l'Armatura (DC 13)

#### Investigation o Arcana nella fucina di Bran:

**Successo:** Esaminando l'armatura (idealmente quando Bran è distratto o assente), il PG nota:

- Emana freddo innaturale al tatto (-5°C rispetto all'ambiente)
- Le giunture sono macchiate di una sostanza nera oleosa (corruzione del Shadowfell)
- Sotto uno spallaccio, incisione: *"Capitano G. Crane, Milizia di Harvestmoor, 1482 DR - In Onore al Servizio"*
- DC 15 Arcana aggiuntivo: L'armatura è un'ancora necromantica. Distruggerla o purificarla indebolirebbe significativamente il Revenant

*Rivela Segreto #3 (armatura maledetta come ancora)*

**Fallimento (Fail Forward):** Bran li scopre mentre rovistano e diventa minaccioso. Afferra un martello da guerra: *"Cosa credete di fare?! Questa fucina è proprietà privata!"*.

Se i PG insistono o lo provocano, Bran attacca (usa stat **Bandit** con Warhammer invece di Scimitar). Se i PG si ritirano diplomaticamente, Bran li caccia ma lascia cadere un'osservazione rivelatrice: *"Quell'armatura non doveva mai tornare in questo villaggio. Avrei dovuto distruggerla anni fa, ma... ma non potevo. Qualcosa mi tratteneva."*

Questo suggerisce la natura magica dell'armatura.

\columnbreak

## Prova di Esplorazione: Cercare nel Cottage (DC 12/15)

### Investigation nel cottage di Mirabel:

**DC 12 (se Mirabel è assente o collaborativa):** I PG notano la botola nel soffitto del solaio. Salendo, trovano l'asse di legno mobile dietro cui è nascosto il diario.

**DC 15 (se Mirabel è presente e non collaborativa):** Più difficile perché devono cercare mentre lei osserva sospettosa.

**Successo: Il Diario di Mirabel** (vedi Handout B) documenta incontri segreti tra i tre consiglieri e un uomo chiamato solo "Scar" (capo banditi). Descrive:

- Data: 15 Eleint 1482 DR (mese prima dell'imboscata)
- Luogo: Vecchio Mulino (quindi i banditi lo usavano come base!)
- Accordo: 500 GP ciascuno per informazioni sul percorso della carovana
- L'ultimo appunto: *"Gareth è morto. Abbiamo sangue sulle mani. Che gli dei ci perdonino."*

*Rivela Segreti #1 (completo - identità dei traditori), #7 (diario), #8 (mulino come luogo dell'imboscata)*

**Fallimento (Fail Forward):** Se Mirabel è presente, li scopre prima che trovino il diario. Ma invece di arrabbiarsi, scoppia in lacrime inconsolabili. Si siede pesantemente su una sedia e, tra i singhiozzi, confessa parte della verità:

*"Dieci anni... dieci anni mi porto questo peso. Gareth Crane era un uomo buono, e noi... noi lo vendemmo per avidità. Io, Aldric, Bran... tutti complici. Ora lui è tornato per reclamare il suo sangue. E io... io forse lo merito."*

Non può (o non vuole) dire dove si trova il diario, ma offre aiuto alternativo:

- 2x **Potion of Healing** dalle sue scorte
- Informazioni sul rituale di Theron
- Erbe autunnali necessarie per purificare l'armatura (vedi sotto)

---

## Prova Sociale: Guadagnare Fiducia di Elara (DC 10)

### Persuasion o Insight con Elara:

**Successo (quasi automatico se i PG sono gentili):** Elara si fida dei PG e condivide il suo segreto più pesante:

*"Avevo sette anni... la notte dopo l'imboscata. Non riuscivo a dormire - c'era troppa confusione nel villaggio. Scesi al piano di sotto e vidi mio padre, Bran il fabbro e la signora Mirabel seduti al tavolo. Contavano monete d'oro... tante, più di quante ne avessi mai viste. Ridevano, anche se nel villaggio tutti piangevano Gareth. Ricordo che Bran disse: 'Questo ripagherà anni di fatica'. Mio padre mi vide e mi rimandò a letto, ma io... io non ho mai dimenticato."*

*Rivela Segreto #6 (testimonianza oculare del tradimento)*

**Utilizzo:** Questa testimonianza è cruciale per la Risoluzione Sociale (Giustizia Pubblica). Elara, se i PG le dimostrano che Gareth merita giustizia, è disposta a testimoniare pubblicamente contro suo padre.

\pagebreak

# Purificazione dell'Armatura

Se i PG vogliono neutralizzare l'armatura maledetta per indebolire il Revenant, ci sono due metodi:

## Metodo 1: Distruzione (Approccio Brutale)

### Requisiti:

- Fucina ardente (disponibile nella bottega di Bran)
- 1 ora di lavoro
- DC 15 Smith's Tools o Strength (Athletics) check

**Effetto:** L'armatura viene fusa. Il metallo emette un urlo ultraterreno quando viene distrutto. Gareth perde 20 HP massimi e non può più manifestare l'armatura spettrale (AC ridotta a 15).

**Conseguenza:** Bran, se presente, tenta disperatamente di fermarli (combattimento inevitabile).

## Metodo 2: Purificazione (Approccio Rituale)

### Requisiti:

- Acqua santa (trovabile nel cimitero o ottenibile da Theron)
- Erbe autunnali: salvia, achillea, foglie di quercia (Mirabel può fornirle)
- 10 minuti di rituale druidico o preghiere sacre (DC 13 Religion o Theron può guidare)

**Effetto:** L'armatura viene purificata della corruzione del Shadowfell. La sostanza nera oleosa evapora. L'armatura diventa innocua e può persino essere indossata (diventa **+1 Plate Armor** se Gareth viene pacificato).

**Vantaggio:** Approccio più sottile. Bran, vedendo la purificazione, potrebbe interpretarla come "onorare Gareth" piuttosto che distruzione vandalica.

---

# Incontri Potenziali

## Confronto con i Consiglieri Colpevoli

Se i PG accusano apertamente i tre consiglieri senza prove solide o tatto, può sfociare in violenza:

**Bran Hammerfall:** Attacca immediatamente (usa **Bandit** con Warhammer +1 to hit, 1d8+3 damage)

**Aldric Thorne:** Tenta di scappare, ma se bloccato combatte debolmente (**Commoner** con club improvvisato)

**Mirabel Thorngate:** Fugge e si nasconde, oppure crolla e confessa se i PG hanno un approccio compassionevole

**Abitanti:** 3-4 abitanti spaventati (**Commoners**) potrebbero intervenire, ma non per combattere - per separare i contendenti e chiedere spiegazioni

**Risoluzione Ideale:** Nessun combattimento. I PG presentano prove schiaccianti (diario, testimonianza di Elara, monete d'oro) e i consiglieri crollano emotivamente, aprendo la strada alla Giustizia Pubblica (Risoluzione Sociale).

\columnbreak

## Abitanti Spaventati

Se i PG si comportano in modo sospetto, causano scene violente, o sembrano "portare ancora più disgrazia", alcuni abitanti possono tentare di cacciarli:

**Gruppo:** 4-5 **Commoners** armati di forconi, zappe, torce **Motivazione:** Terrore superstizioso - *"I forestieri hanno risvegliato il Cavaliere! Devono andarsene!"* **Tattica:** Circondano i PG, gridano minacce, ma evitano combattimento letale. Se i PG li calmano (DC 12 Persuasion) o li intimidiscono (DC 10 Intimidation con dimostrazione di forza), si disperdono mormorando scuse.

**Risoluzione Non Violenta:** Il più anziano del gruppo (Harlan, contadino 60enne) può essere ragionato. Se i PG spiegano che stanno *fermando* il Cavaliere, non causandolo, e mostrano progressi (cranio recuperato, prove del tradimento), Harlan li supporta: *"Forse... forse loro sono la nostra salvezza, non la nostra condanna."*

---

## Collegamenti ad Altri Scenari

**Verso il Cimitero (Scenario A):** Dopo aver appreso di Gareth Crane e della sua morte disonorevole, i PG vogliono esaminare la sua tomba. Aldric o altri abitanti possono fornire direzioni: *"Tomba profanata... nel Cimitero Vecchio, oltre il Ponte Coperto."*

**Verso il Mulino (Scenario B):** Dopo aver letto il diario di Mirabel o raccolto informazioni sul luogo dell'imboscata originale. Mirabel o Theron possono confermare: *"Il Vecchio Mulino... là dove tutto cominciò. E dove tutto deve finire."*

**Verso Theron:** Mirabel, se alleata, indica la capanna del druido: *"Theron Foglia Sussurrante vive nel bosco a nord. È vecchio, ma saggio nelle vie dell'equilibrio. Se qualcuno può aiutarvi a pacificare uno spirito, è lui."*

---

## Handout A: Lettera Sgualcita

{{note **Trovata nella cassapanca di Elara**

*Scrittura tremante, inchiostro sbavato (acqua o lacrime?)*

**Scar,**

*Il pacco che avete richiesto è pronto. Il percorso sarà quello concordato - attraverso il Vecchio Mulino, all'alba del 23 Eleint. Gareth non sospetta nulla.*

*La nostra quota, come pattuito: 500 pezzi d'oro ciascuno. Niente sangue di innocenti, avevate promesso.*

*Che gli dei ci perdonino per questo.*

— A.T.

*[Nota del DM: "A.T." = Aldric Thorne. Questa lettera è una copia, l'originale fu probabilmente bruciata. Elara la trovò anni fa nascosta nel camino.] }}*

\pagebreak

## Handout B: Estratti dal Diario di Mirabel

{{note **Diario rilegato in pelle, pagine ingiallite**

---

## 12 Eleint, 1482 DR

*Scar ci ha contattati di nuovo. L'offerta è tentante - 500 pezzi d'oro ciascuno. Aldric dice che è "senza rischi". Bran è già d'accordo. Io... io non so. Mi sembra tradimento.*

---

## 15 Eleint, 1482 DR

*Abbiamo incontrato Scar al Vecchio Mulino. Un uomo orribile, con una cicatrice che gli attraversa il volto. Ma i suoi uomini sono molti e ben armati. Ha promesso che i mercanti non saranno uccisi, solo derubati. E che Gareth sarà "lasciato incosciente, nulla di più".*

*Ho accettato. Che gli dei mi perdonino. Ho accettato.*

---

## 23 Eleint, 1482 DR

*Gareth è morto. SEI soldati morti. I mercanti massacrati. Scar ha mentito. Noi abbiamo... abbiamo sangue sulle mani. Sangue innocente.*

*Aldric dice di tacere. Bran dice che "ormai è fatto". Ma io vedo il volto di Gareth ogni notte. Il suo sguardo prima di partire quella mattina - fiducioso, coraggioso.*

*Noi lo abbiamo tradito. Tutti noi.*

---

## 30 Eleint, 1482 DR

*Il consiglio ha deciso: Gareth sarà dichiarato "imprudente". La sua reputazione verrà macchiata per coprire il nostro crimine. Bran ha preso la sua armatura "come ricordo". Io non riesco a guardarla.*

*La croce di ferro sulla sua tomba dovrebbe impedirgli di tornare. Ma io... io spero che torni. Spero che ci porti la giustizia che meritiamo.*

---

*[Le pagine successive sono vuote, ad eccezione di macchie che sembrano lacrime essiccate.] }}*

\pagebreak

# Scenario B: Le Rovine del Vecchio Mulino

{{descriptive Il sentiero verso il mulino è disseminato di foglie marce e rami caduti, come se nessuno lo percorresse da anni. Il torrente Harrow scorre veloce e nero come inchiostro, gorgogliando su rocce coperte di muschio viscido.

Le rovine emergono dalla nebbia autunnale come uno scheletro: un mulino a metà tra legno marcio e pietra crollata. La grande ruota idraulica è spezzata, ferma in un angolo innaturale, gocciolante di acqua scura. Sui muri esterni, visibili solo al crepuscolo, strani simboli viola pulsano debolmente - linee geometriche intrecciate che fanno male agli occhi se fissate troppo a lungo.

L'aria è pesante, odora di ferro arrugginito e qualcosa di più sinistro - decomposizione e freddo. Uno dei vostri compagni nota ossa sparse nel fango: cavalli, e forse... umani. }}

## Descrizione per il DM

Il Vecchio Mulino era operativo fino a 15 anni fa, poi fu abbandonato quando il proprietario morì senza eredi. Dieci anni fa, divenne la base temporanea della banda di Scar. Qui organizzarono l'imboscata alla carovana di

Gareth Crane.

Il sito è ora un **nexus del Shadowfell** - un punto dove il confine tra il Piano Materiale e il Shadowfell è sottile. L'energia necromantica di Gareth, amplificata dalla sua rabbia e dal tradimento, ha trasformato il mulino in un portale.

## Layout del Mulino

### Esterno:

- Ruota idraulica spezzata (10 ft di diametro, metà sommersa)
- Simboli necromantici incisi sui muri (visibili con DC 12 Perception, leggibili con DC 15 Arcana)
- Zucche intagliate sparse (6 totali, con simboli druidici sacri - protezioni fallite)
- Ossa: 3 scheletri di cavallo, 2 scheletri umani parziali (resti dell'imboscata)

### Piano Terra (40 ft x 30 ft):

- Macine giganti rotte (inutilizzabili, pericolose se disturbate)
- Ingranaggi arrugginiti appesi al soffitto
- **Cerchio necromantico** disegnato con sangue secco al centro (10 ft di diametro)
- Resti di accampamento bandito: focolari spenti, zaini marciti
- Ossa umane sparse

### Piano Superiore (scala pericolante, DC 11 Acrobatics per salire senza cadere):

- Pavimento di legno marcio (alcuni punti cedono, DC 13 Perception per evitare)
- Stanza di stoccaggio crollata
- **Cassa di legno** nascosta sotto travi cadute (DC 12 Investigation)

\columnbreak

### Contenuto della Cassa:

- 50 **gold pieces** (parte del bottino originale)
- **Mappa della regione** con il percorso della carovana segnato in rosso e annotazioni in Thieves' Cant: "*Here, dawn, easy prey*" (Il Vecchio Mulino è cerchiato)
- **Stemma di famiglia** in argento (famiglia mercantile Trevino di Waterdeep - vittime dell'imboscata) - valore 25 GP, ma più importante come prova
- Pugnale arrugginito (inutilizzabile)

**Segreti Presenti:** #5 (zucche lo fermano), #8 (mulino come portale del Shadowfell)

**Atmosfera:** Silenzio opprimente rotto solo dal gocciolio dell'acqua. Temperatura -5°C rispetto all'esterno. Sensazione costante di essere osservati.

## Prove di Abilità

### Prova di Esplorazione (DC 14)

**Perception o Survival per esaminare la zona:**

**Successo:** I PG notano dettagli cruciali:

- Le impronte di zoccoli equini che *entrano* nel mulino (attraverso la ruota idraulica spezzata) ma non *escono* mai - il Cavaliere si manifesta qui e poi si dissolve
- Le **6 zucche intagliate** sparse attorno al perimetro hanno simboli druidici sacri (DC 13 Nature per riconoscerli come protezioni contro non-morti)



- Le zucche sono disposte in un pattern specifico - tentativo fallito di creare un cerchio di protezione
- Tra le ossa, trovano un **medaglione di un soldato** con inciso: "*G.C. - Milizia di Harvestmoor*" (Gareth Crane)

*Rivela Segreti #5 (zucche sacre come protezione), #8 (parziale - il mulino è un luogo di manifestazione)*

**Fallimento (Fail Forward):** I PG entrano nel mulino senza precauzioni. Se è **crepuscolo o notte**, il Cavaliere Senza Testa si manifesta immediatamente con sorpresa (vedi Incontro sotto).

Se è **giorno**, non c'è manifestazione, ma mentre esplorano, uno dei PG calpesta una zucca marcia e la rompe. Un sussurro ultraterreno riempie l'aria: "*Traditori... vendetta... sangue...*". I PG devono superare un DC 11 Wisdom saving throw o diventare **Frightened** per 1 minuto (possono ripetere il save alla fine di ogni turno).

Tuttavia, anche nel fallimento, trovano la cassa al piano superiore (vedi contenuto).

\pagebreak

## Prova Mentale (DC 15)

**Arcana per analizzare i simboli necromantici:**

**Successo:** Il PG con addestramento arcano riconosce che i simboli formano un "**portale d'ombra**" - un cerchio rituale che consente a creature del Shadowfell di manifestarsi più facilmente nel Piano Materiale.

Il cerchio è attivo (pulsava debolmente di luce violacea). Può essere distrutto in due modi:

1. **Fuoco:** Versare olio e incendiare (10 minuti per bruciare completamente)
2. **Energia Radiante:** Incantesimo come *Sacred Flame* o acqua santa (1 minuto per purificare)

Distruggere il cerchio ha effetti tattici nel confronto finale:

- Il Revenant non può più ritirarsi nel Shadowfell per rigenerarsi
- Non può chiamare rinforzi ombra (Shadows o Specters)
- AC ridotta di 2 (perde protezione spettrale)

*Rivela Segreto #8 (completo - mulino come nexus del Shadowfell)*

**Fallimento (Fail Forward):** Il PG tenta di analizzare i simboli ma il feedback necromantico è violento. Subisce **1d6 danni necrotici** (energia del Shadowfell) e deve superare DC 12 Constitution saving throw o guadagna 1 livello di **exhaustion** (nausea e vertigini dal contatto con energia oscura).

Tuttavia, anche fallendo, intuisce che il mulino è un "**luogo di potere oscuro**" e che distruggere i simboli potrebbe indebolire il Cavaliere. Non capisce i dettagli tecnici, ma sa che fuoco o magia sacra potrebbero aiutare.

## Opzione: Usare le Zucche come Protezione

Se i PG hanno scoperto Segreto #5, possono usare le zucche sacre tatticamente:

**Durante l'esplorazione:** Tenere una zucca in mano concede **vantaggio ai saving throw contro Frightened** causati dal Cavaliere

**Durante il combattimento:** Come azione, un PG può mostrare una zucca sacra al Revenant (deve essere entro 30 ft e il Revenant deve vederla). Il Rev