

Le Cripe Sommerse di Thornbridge

Avventura one-shot per D&D 5e - Livello 1

Informazioni Generali

- **Durata:** 3 ore (4-5 scene)
 - **Giocatori:** 4 personaggi di livello 1
 - **Ambientazione:** Costa della Spada, nei pressi di Phandalin (Forgotten Realms)
 - **Temi:** Esplorazione sotterranea, investigazione, maledizioni antiche
 - **Bilanciamento:**
 - Investigazione: 3/10
 - Combattimento: 4/10
 - Enigmi/Abilità: 3/10
-

Sinossi

Il villaggio di Thornbridge, situato sulle rive del fiume Triboar, è afflitto da strani eventi: ogni notte, dal fiume emerge una nebbia densa che avvolge le case più vicine all'acqua. Alcune persone sono scomparse senza lasciare traccia, e i pescatori giurano di aver visto ombre che si muovono nella nebbia. Il borgomastro ha offerto una ricompensa di 100 monete d'oro a chiunque risolva il mistero.

Gli avventurieri scopriranno che un'antica cripta, costruita secoli fa per contenere i seguaci di un culto oscuro, è stata parzialmente allagata quando il corso del fiume cambiò. Ora, la maledizione che imprigionava gli spiriti si è indebolita, e i non-morti cercano di liberarsi per vendicarsi sui vivi.

Aggancio Iniziale

Gli avventurieri arrivano a Thornbridge seguendo voci di strane sparizioni e dell'offerta di ricompensa. Il villaggio è piccolo (circa 200 abitanti), con case di legno e pietra che si affacciano sul fiume. L'atmosfera è tesa: i bambini sono tenuti in casa, e i pescatori non escono più al tramonto.

Scena 1: Arrivo a Thornbridge e Prime Indagini

Descrizione per i Giocatori

Mentre vi avvicinate a Thornbridge, notate che il sole del pomeriggio getta ombre lunghe sulle case del villaggio. Il fiume Triboar scorre placido, ma l'atmosfera è tutto fuorché tranquilla. Le strade sono quasi deserte, e quei pochi abitanti che incontrate vi guardano con una mista di speranza e diffidenza. Un uomo anziano vi fa cenno di avvicinarvi davanti alla locanda "Il Falco Rosso", l'edificio più grande del villaggio.

Punti d'Interesse

La Locanda "Il Falco Rosso" - Gestita da Marta Donridge, una donna robusta sui 45 anni con capelli rossi legati in una treccia - Centro sociale del villaggio, dove si raccolgono informazioni - Offre camere semplici (5 mr/notte) e pasti caldi (2 mr)

Il Municipio - Piccolo edificio in pietra dove risiede il borgomastro Aldric Thornbridge - Qui i PG possono accettare ufficialmente l'incarico

Le Case sul Fiume - Tre abitazioni sono state abbandonate dopo le sparizioni - Mostrano segni di abbandono frettoloso: porte spalancate, oggetti rovesciati

PNG Chiave

Aldric Thornbridge (Borgomastro) - Umano, 52 anni, capelli grigi, espressione preoccupata - Personalità: Protettivo verso il suo villaggio, pragmatico ma spaventato - Dialogo chiave: *"Sono scomparse cinque persone in due settimane. La nebbia arriva ogni notte, densa come lana. Chi si avvicina troppo al fiume... non torna più. I miei uomini hanno paura, e non posso biasimarli. Vi pagherò 100 monete d'oro se scoprite cosa sta succedendo e lo fermate."*

Marta Donridge (Locandiera) - Umana, 45 anni, pragmatica e diretta - Personalità: Coraggiosa, protettiva, sa tutto quello che succede in paese - Dialogo chiave: *"La nebbia puzza di tomba, di roba vecchia e marcia. Il vecchio Silas, che Dio lo abbia in gloria, diceva sempre che sotto il fiume ci sono le vecchie cripte di Thornholm. Diceva che quando il fiume cambiò corso, cent'anni fa, le sommerse. Ma erano solo storie per spaventare i bambini... o almeno così pensavo."*

Vecchio Gareth (Pescatore) - Umano, 68 anni, pelle bruciata dal sole, mani tremanti - Personalità: Superstiziosa, terrorizzato, ma conosce bene il fiume - Dialogo chiave: *"L-le ho viste, giuro su mia madre! Ombre nella nebbia, che si muovevano come se camminassero sott'acqua. E gli occhi... occhi che brillavano di un azzurro spettrale. Venivano dalla parte nord del fiume, dove l'acqua è più profonda e ci sono quelle vecchie rovine sul fondo."*

Investigazione

I PG possono raccogliere le seguenti informazioni attraverso varie prove:

Parlando con gli abitanti (Prova di Carisma - Persuasione CD 12): - Successo: Gli abitanti rivelano che le sparizioni avvengono sempre tra mezzanotte e l'alba - Fallimento: Gli abitanti sono troppo spaventati per parlare, rispondono a monosillabi

Esaminando le case abbandonate (Prova di Intelligenza - Indagare CD 13): - Successo: Trovano impronte fangose che portano verso il fiume, con uno strano odore di muffa - Fallimento: Notano solo il disordine generale

Chiedendo della storia locale (Prova di Intelligenza - Storia CD 14): -

Successo: Ricordano leggende su Thornholm, un'antica fortezza distrutta in una guerra civile 300 anni fa, i cui difensori erano legati a un culto necromante - Fallimento: Non ricordano dettagli significativi

Eventi

Al tramonto, mentre i PG investigano, la nebbia inizia a formarsi sul fiume. Se i PG decidono di avvicinarsi:

Prova di Saggezza - Percezione CD 11: - Successo: Notano movimenti nella nebbia e sentono un sussurro gutturale in una lingua antica - Fallimento: Vengono colti di sorpresa quando una figura emerge

Incontro: Zombie della Nebbia (1-2 zombie a seconda del gruppo)

Scena 2: Esplorazione Notturna del Fiume

Descrizione per i Giocatori

La nebbia si addensa sul fiume come un manto spettrale. Il vecchio Gareth vi ha indicato dove l'acqua è più profonda, presso la curva nord. Mentre vi avvicinate, la temperatura scende sensibilmente. Attraverso la nebbia, intravedete la sagoma di antiche strutture sommerse: muri di pietra coperti di alghe e detriti. Un debole bagliore azzurro pulsa dal profondo.

Opzioni per i PG

Opzione A: Immergersi di Notte - Richiede fonte di luce subacquea o incantesimi - Visibilità limitata (3 metri) - Rischio di incontri con creature acquatiche

Opzione B: Aspettare l'Alba - La nebbia si dirada, migliorando la visibilità - Gli zombie si ritirano nelle cripte - Più sicuro ma dà tempo alla maledizione di rafforzarsi

Opzione C: Trovare un Modo per Prosciugare l'Area - Richiede creatività (incantesimi, meccanica ingegneria) - Prova di Intelligenza CD 15 per ideare un piano - Scelta più elaborata ma potenzialmente più sicura

Immersione

Quando i PG si immergono (o aspettano l'alba e poi si immergono), trovano:

Prova di Costituzione CD 10 (ogni 10 minuti sott'acqua): - Fallimento: Il PG subisce 1 livello di sfinimento per il freddo

L'ingresso alla cripta è a 4 metri di profondità, ostruito da detriti.

Prova di Forza CD 13 (con possibilità di Aiuto): - Successo: Riescono a spostare i detriti e aprire un passaggio - Fallimento: Creano rumore, attirando 2 zombie acquatici che attaccano

Descrizione per i Giocatori (Ingresso Cripta)

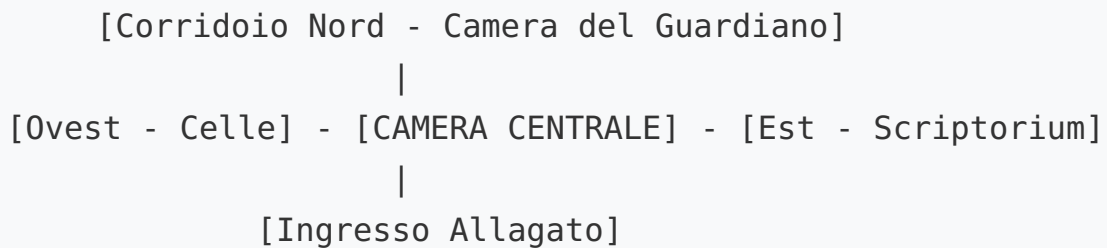
Oltre i detriti, scoprite un passaggio scavato nella roccia. L'acqua del fiume si infila all'interno, ma oltre un breve corridoio allagato, notate che il tunnel sale verso l'alto. Uno strano bagliore azzurro illumina fiocamente le pareti coperte di iscrizioni in una lingua antica. L'acqua qui ha un odore stagnante, di morte e decomposizione.

Scena 3: Le Cripte Sommerse - Livello Superiore

Descrizione per i Giocatori

Emergete dall'acqua in una camera semicircolare. Il pavimento è coperto da uno strato di fango e alghe. Le pareti sono decorate con affreschi sbiaditi che mostrano figure incappucciate che eseguono rituali attorno a un altare. Al centro della stanza, un braciere di pietra emette il bagliore azzurro che avete visto dal fiume. Tre corridoi si diramano da questa camera principale.

Mappa della Cripta



Camera Centrale

Descrizione dettagliata: - Dimensioni: 9 metri di diametro - Soffitto: 4 metri, arcuato, con stalattiti - Braciere Centrale: Fonte del bagliore azzurro (energia necromantica) - Affreschi: Mostrano il "Culto dell'Ultimo Respiro", dedito alla necromanzia

Prova di Intelligenza - Arcano CD 14: - Successo: Il PG identifica il braciere come un focus necromantico che mantiene attiva la maledizione - Fallimento: Riconosce solo energia magica generica

Interazione con il Braciere: - Se spento, la maledizione si indebolisce temporaneamente - Richiede Prova di Saggezza CD 12 per non subire 1d6 danni necrotici - Una volta spento, gli zombie diventano più lenti (velocità ridotta di 3 metri)

Corridoio Ovest - Le Celle

Questo corridoio è fiancheggiato da piccole celle con sbarre arrugginite. All'interno, potete vedere scheletri incatenati alle pareti, vestiti con stracci che un tempo erano vesti religiose. L'odore di morte è opprimente.

Pericolo - Trappola: - Il terzo passo nel corridoio attiva una pressione che fa crollare parte del soffitto - Prova di Saggezza - Percezione CD 14 per notare la pietra allentata - Prova di Destrezza TS CD 13 per evitare: fallimento = 2d6 danni contundenti

Tesoro (Cella finale): - Borsa di cuoio con 25 mo - Anello d'argento con simbolo religioso (valore 15 mo) - Pergamena di *Protezione dai Non Morti*

Corridoio Est - Lo Scriptorium

Una stanza piena di scaffali di pietra, crollati e coperti di muffa. I resti di antichi tomi giacciono sparsi sul pavimento, per lo più illeggibili. Una scrivania di pietra domina il centro della stanza, con un libro ancora intatto posato sopra.

Il Libro: - Scritto in Comune Antico - Prova di Intelligenza - Storia CD 12 per decifrarlo - **Contenuto:** Descrive il rituale del "Sigillo delle Anime", usato per imprigionare gli spiriti dei cultisti traditori. Il sigillo è nel livello inferiore, nella "Camera del Giudizio Eterno"

PNG - Spettro dello Scriba (opzionale, incontro sociale) Se i PG sono rispettosi e non danneggiano i libri: - Appare lo spettro di un vecchio scriba, Tertius - Non è ostile, ma confuso e triste - Può fornire informazioni sul sigillo e avvertire del guardiano

Dialogo di Tertius: *"Voi... siete vivi? Dopo tanto tempo? Il sigillo... il sigillo si è indebolito. Mortemis si risveglierà presto. Dovete rafforzare il sigillo, o distruggere il suo nucleo nella camera inferiore. Ma attenzione al guardiano... la bestia non dorme mai."*

Corridoio Nord - Camera del Guardiano

Questo passaggio è più stretto degli altri. Le pareti sono segnate da graffi profondi, come se qualcosa di grande e artigliato vi fosse passato ripetutamente. L'aria qui è più fredda, e sentite un sibilo ritmico provenire dalla stanza davanti.

Incontro di Combattimento: Il Guardiano

Nella camera dorme (o veglia) un **Ghoul** particolarmente grande e deformato, posto qui come guardiano secoli fa.

Descrizione per i Giocatori:

La camera è circolare, con catene appese al soffitto. Al centro, accovacciata su un cumulo di ossa, vedete una creatura orrenda: un ghoul dalle dimensioni innaturali, con artigli lunghi come pugnali e occhi che

brillano di fame. Quando entrate, la testa della creatura scatta nella vostra direzione, e un ringhio gutturale riempie l'aria.

Tattiche del Guardiano: - Attacca immediatamente il PG più vicino - Usa *Paralisi* sui bersagli più pericolosi - Se ridotto a metà PF, tenta di fuggire nel livello inferiore

Tesoro nella Camera: - 40 mo sparse tra le ossa - Una *Pozione di Guarigione* - Chiave di ferro arrugginita (apre la porta del livello inferiore)

Passaggio al Livello Inferiore

Dalla camera del guardiano, una scala di pietra scende in profondità. La porta alla base è chiusa con un lucchetto arrugginito.

Opzioni: - Usare la chiave del guardiano - Prova di Destrezza con Arnesi da Scasso CD 15 - Prova di Forza CD 17 per sfondare la porta

Scena 4: Le Cripte Sommerse - Livello Inferiore

Descrizione per i Giocatori

La scala vi conduce in un ambiente ancora più oppressivo. L'aria è stantia e fredda come la morte stessa. Il bagliore azzurro è più intenso qui, emanando da un grande cerchio di rune incise nel pavimento di una vasta camera. Al centro del cerchio, vedete un sarcofago di pietra nera, circondato da sei piedistalli con teschi che brillano della stessa luce spettrale.

Camera del Giudizio Eterno

Dimensioni: 15 metri x 12 metri **Soffitto:** 6 metri, con volta a botte

Elementi Chiave:

1. Il Cerchio delle Rune (Il Sigillo)

- Diametro: 6 metri
- Rune in Infernale che formano un sigillo di contenimento
- Prova di Intelligenza - Arcano CD 15 per comprenderne il funzionamento

2. Sarcofago di Mortemis

- Pietra nera con incisioni di ossa e teschi
- Chiuso da catene spettrali
- All'interno riposa Mortemis, il Gran Sacerdote del culto

3. Sei Piedistalli con Teschi

- Questi sono gli "ancoraggi" del sigillo
- Distruggerne tre indebolisce il sigillo abbastanza da aprire il sarcofago
- Distruggerli tutti libera completamente Mortemis

Eventi

Quando i PG entrano:

Prova di Saggezza TS CD 13: - Fallimento: Il PG è spaventato per 1 minuto (può ripetere il TS alla fine di ogni turno)

Voce dall'Oltretomba:

Una voce roca e spettrale risuona nella camera: "Finalmente... dopo secoli di prigionia... vedo viventi. Sciocchi mortali, voi sarete la mia liberazione. Distruggete questo odioso sigillo e vi concederò potere oltre la vostra immaginazione. Rifiutate, e diventerete i miei schiavi per l'eternità!"

Scelte dei PG

Opzione A: Rinforzare il Sigillo - Richiede il rituale descritto nel libro dello scriptorium - Prova di Intelligenza - Arcano CD 14 (con vantaggio se hanno letto il libro) - Successo: Il sigillo si rinforza, Mortemis è imprigionato per altri

secoli - Fallimento: Il rituale fallisce, e uno dei teschi si frantuma, indebolendo il sigillo

Opzione B: Distruggere Mortemis - Devono distruggere i teschi per aprire il sarcofago - Questo libera Mortemis come **Wight** - Combattimento finale inevitabile

Opzione C: Negoziare (Difficile) - Prova di Carisma - Persuasione CD 18 - Mortemis è subdolo e mentirà - Anche con successo, tradirà i PG alla prima occasione

Combattimento Finale (se scelgono l'Opzione B o falliscono la negoziazione)

Mortemis il Maledetto (Wight Modificato)

Il sarcofago si apre con un boato. Dal suo interno emerge una figura avvolta in vesti nere lacerate. La carne è caduta in gran parte, rivelando ossa annerite. Gli occhi brillano di un azzurro intenso, e nelle mani scheletriche impugna una spada corrosa. Una voce cavernosa risuona: "Finalmente libero! E voi sarete i primi ad assaggiare la mia vendetta!"

Rinforzi: - All'inizio del secondo turno, 2 zombie emergono dal fango agli angoli della stanza - Se Mortemis scende sotto metà PF, evoca altri 2 zombie

Tattiche di Mortemis: - Bersaglia i guaritori e i caster per primi - Usa il drenaggio di vita per recuperare PF - Quando scende a meno di 10 PF, tenta di fuggire attraverso un passaggio segreto

Tesoro: - Nel sarcofago di Mortemis: - +1 *Spada Lunga* (maledetta: il portatore ha sogni disturbati) - Corona di ferro e ametiste (valore: 75 mo) - 120 mo in monete antiche - *Pergamena di Parlare con i Morti* - Medaglione d'oro con rubino (valore: 50 mo)

Scena 5: Ritorno e Ricompensa

Descrizione per i Giocatori

Con la sconfitta di Mortemis (o il rafforzamento del sigillo), sentite un cambiamento nell'atmosfera. L'energia necromantica che permeava la cripta si dissipa come nebbia al sole. Il bagliore azzurro dei bracieri si affievolisce e si spegne. Mentre risalite verso la superficie, notate che l'acqua del fiume sembra più limpida, meno minacciosa.

Ritorno a Thornbridge

Quando i PG emergono dal fiume (se è mattina) o quando arriva l'alba (se escono di notte):

Il sole sorge su Thornbridge, e per la prima volta in settimane, non c'è traccia della nebbia spettrale. Gli abitanti escono cauti dalle loro case, guardandosi intorno con meraviglia. Il borgomastro Aldric corre incontro a voi, con un'espressione di sollievo sul volto.

Dialogo di Aldric: "Non so cosa avete fatto, ma la nebbia è sparita! L'ho sentito, nel cuore della notte... come se un peso fosse stato tolto dal villaggio. Thornbridge è di nuovo salva. Siete degli eroi!"

Ricompensa

- **100 mo** come promesso dal borgomastro
- **Gratitudine del villaggio:** Cibo e alloggio gratuiti ogni volta che torneranno
- **Titolo onorario:** "Guardiani di Thornbridge"
- **Informazioni:** Se chiedono, Aldric può dare informazioni su altre zone della Costa della Spada, apre a future avventure

Possibili Sviluppi Futuri

- Se hanno solo rinforzato il sigillo, la maledizione potrebbe tornare tra decenni

- Se hanno recuperato testi dal culto, potrebbero attirare l'attenzione di altri necromanti
 - La spada maledetta di Mortemis potrebbe avere effetti a lungo termine
 - Altri villaggi potrebbero avere problemi simili con antiche cripte
-

Appendice A: Personaggi Non Giocanti (PNG)

Aldric Thornbridge - Borgomastro

Umano Comune - **Aspetto:** 52 anni, capelli grigi, barba curata, occhi verdi preoccupati - **Personalità:** Protettivo, pragmatico, leale al suo villaggio - **Motivazione:** Salvare il suo popolo dalla minaccia - **Segreti:** È l'ultimo discendente della famiglia che fondò il villaggio sulle rovine di Thornholm - **Dialoghi chiave:** - Iniziale: Descrive le sparizioni e offre la ricompensa - Se interpellato sulla storia: "Mio nonno parlava di vecchie rovine, ma pensavo fossero solo leggende..." - Finale: Esprime gratitudine profonda e offre ospitalità permanente

Marta Donridge - Locandiera

Umana Plebea - **Aspetto:** 45 anni, corporatura robusta, capelli rossi in treccia, grembiule macchiato - **Personalità:** Coraggiosa, diretta, pettegola ma di buon cuore - **Motivazione:** Proteggere la comunità, mantenere vivo il centro sociale del villaggio - **Segreti:** Ha perso suo fratello nella prima ondata di sparizioni - **Dialoghi chiave:** - Informazioni: Racconta delle vecchie storie di Thornholm - Personale: "Mio fratello Donovan... è stato uno dei primi a scomparire. Trovateli, vi prego." - Supporto: Offre pasti caldi e informazioni su chiunque in paese

Vecchio Gareth - Pescatore

Umano Plebeo - **Aspetto:** 68 anni, pelle bruciata dal sole, capelli bianchi radi, mani tremanti - **Personalità:** Superstizioso, pauroso ma conosce il fiume meglio di chiunque altro - **Motivazione:** Sopravvivere e proteggere la sua barca e le sue reti - **Segreti:** Ha visto Mortemis in una visione quando

era giovane, ma nessuno gli ha mai creduto - **Dialoghi chiave:** -
Avvertimento: Descrive le ombre nella nebbia con terrore - Informazioni:
Indica dove il fiume è più profondo - Gratitudine finale: "Sapevo che c'era qualcosa là sotto... nessuno mi credeva."

Tertius - Spettro dello Scriba

Spettro (non ostile) - Aspetto: Trasparente, forma eterea di un vecchio studioso con vesti religiose - **Personalità:** Confuso, triste, pentito delle sue azioni in vita - **Motivazione:** Espiare le sue colpe aiutando a mantenere il sigillo - **Segreti:** Era il braccio destro di Mortemis, ma lo tradì quando comprese l'orrore dei suoi piani - **Dialoghi chiave:** - Incontro: Confuso, chiede da quanto tempo è morto - Informazioni: Spiega il funzionamento del sigillo - Addio: "Grazie... forse ora potrò riposare in pace..."

Mortemis il Maledetto - Antagonista Principale

Wight (Gran Sacerdote Non-Morto) - Aspetto: Scheletro avvolto in vesti nere strappate, occhi azzurri brillanti, corona di ferro - **Personalità:** Arrogante, vendicativo, assetato di potere - **Motivazione:** Liberarsi e ricostruire il suo culto per conquistare potere - **Background:** Era il leader del Culto dell'Ultimo Respiro, praticava necromanzia per ottenere l'immortalità. Fu tradito dai suoi stessi seguaci e imprigionato 300 anni fa - **Dialoghi chiave:** - Minaccia iniziale: Offre potere in cambio di libertà - Combattimento: "Secoli di prigionia mi hanno solo reso più forte!" - Sconfitta: "No... non di nuovo... NON DI NUOVO!"

Appendice B: Mostri e Avversari

Zombie della Nebbia

Statistiche base: Zombie (MM pag. 316) - Classe Armatura: 8 - Punti Ferita: 22 (3d8+9) - Velocità: 6 metri

Punteggi di Caratteristica: - FOR 13 (+1), DES 6 (-2), COS 16 (+3) - INT 3 (-4), SAG 6 (-2), CAR 5 (-3)

Immunità ai Danni: Veleno **Immunità alle Condizioni:** Avvelenato **Sensi:** Scurovisione 18 metri, Percezione Passiva 8 **Linguaggi:** Comprende le lingue che parlava in vita ma non può parlare **Grado di Sfida:** 1/4 (50 PE)

Tratti: - **Tenacia Non-Morta:** Se lo zombie viene ridotto a 0 punti ferita da danni che non siano radianti o un colpo critico, tira 1d20. Con 15 o più, lo zombie scende a 1 punto ferita invece.

Azioni: - **Schianto:** Attacco con Arma da Mischia: +3 al colpo, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6+1) danni contundenti.

Variante - Zombie Acquatico (se incontrato sott'acqua): - Velocità di nuoto: 9 metri - Non subisce penalità per combattere sott'acqua

Ghoul Guardiano

Statistiche base: Ghoul (MM pag. 148) - **Classe Armatura:** 12 - **Punti Ferita:** 22 (5d8) - **Velocità:** 9 metri

Punteggi di Caratteristica: - FOR 13 (+1), DES 15 (+2), COS 10 (+0) - INT 7 (-2), SAG 10 (+0), CAR 6 (-2)

Immunità ai Danni: Veleno **Immunità alle Condizioni:** Avvelenato, affascinato, sfinimento **Sensi:** Scurovisione 18 metri, Percezione Passiva 10 **Linguaggi:** Comune **Grado di Sfida:** 1 (200 PE)

Azioni: - **Morso:** Attacco con Arma da Mischia: +2 al colpo, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 9 (2d6+2) danni perforanti.

- **Artigli:** Attacco con Arma da Mischia: +4 al colpo, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4+2) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un elfo o un non-morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione CD 10 o essere paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ciascuno dei suoi turni, ponendo fine all'effetto su di sé con un successo.

Tattiche Speciali del Guardiano: - Priorità ai bersagli non armati o feriti - Usa *Artigli* per paralizzare, poi *Morso* sui bersagli paralizzati - Si ritira se ridotto sotto 8 PF

Mortemis il Maledetto (Wight Modificato)

Statistiche base: Wight (MM pag. 300) - Versione Potenziata - Classe

Armatura: 14 (armatura di cuoio borchiato) - **Punti Ferita:** 45 (6d8+18) -

Velocità: 9 metri

Punteggi di Caratteristica: - FOR 15 (+2), DES 14 (+2), COS 16 (+3) - INT 12 (+1), SAG 13 (+1), CAR 15 (+2)

Resistenze ai Danni: Necrotici; contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici **Immunità ai Danni:** Veleno **Immunità alle**

Condizioni: Avvelenato, sfinimento **Sensi:** Scurovisione 18 metri, Percezione Passiva 13 **Linguaggi:** Comune, Infernale **Grado di Sfida:** 3 (700 PE)

Tratti: - **Resistenza al Sole:** Mortemis ha svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando lui, il suo bersaglio, o ciò che sta cercando di percepire si trova alla luce solare diretta.

Azioni: - **Attacco Multiplo:** Mortemis effettua due attacchi con la spada lunga. Può usare il suo Drenaggio di Vita al posto di un attacco con la spada lunga.

- **Spada Lunga:** Attacco con Arma da Mischia: +4 al colpo, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8+2) danni taglienti, o 7 (1d10+2) danni taglienti se usata con due mani.
- **Drenaggio di Vita:** Attacco con Arma da Mischia: +4 al colpo, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d6+2) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione CD 13 o il suo massimo di punti ferita viene ridotto di una quantità pari ai danni necrotici subiti. Questa riduzione dura finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Il bersaglio muore se questo effetto riduce il suo massimo di punti ferita a 0. Una creatura umanoide uccisa da questo attacco si rialza 24 ore dopo come uno zombie sotto il controllo di Mortemis, a meno che l'umanoide non venga resuscitato o il suo corpo non venga distrutto.

Azioni Bonus: - **Rianimazione Profana (Ricarica 5-6):** Mortemis anima i cadaveri nel fango. 1d4 zombie emergono in spazi liberi entro 6 metri da lui e agiscono immediatamente dopo il suo turno.

Tattiche di Combattimento: - Turno 1: Usa *Rianimazione Profana* se disponibile, poi attacca il bersaglio più vicino - Turno 2+: Alterna *Drenaggio di Vita* e attacchi con la spada, focalizzandosi su caster e guaritori - Sotto 20 PF: Usa *Rianimazione Profana* per creare distrazione e tenta la fuga - Sotto 10 PF: Tenta di negoziare o fuggire attraverso passaggio segreto

Appendice C: Oggetti Magici e Tesori

Oggetti Magici

+1 Spada Lunga (Maledetta) - *Arma magica, rara (richiede sintonizzazione)* - Bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni - **Maledizione:** Il portatore ha incubi ricorrenti sulla morte e la non-morte. Deve superare un TS su Saggezza CD 10 dopo ogni riposo lungo o guadagnare un livello di sfinimento. La maledizione può essere rimossa con *Rimuovi Maledizione* o distruggendo la spada in un falò benedetto.

Pergamena di Protezione dai Non Morti - *Pergamena, rara* - Quando usata come azione, crea un cilindro verticale di debole energia radiante con raggio 1,5 metri e alto 6 metri, centrato su di voi, che si muove con voi e dura 5 minuti. I non-morti di GS 1 o inferiore non possono entrare nel cilindro volontariamente e hanno svantaggio agli attacchi contro bersagli al suo interno.

Pergamena di Parlare con i Morti - *Pergamena, non comune* - Contiene l'incantesimo *Parlare con i Morti*. Una volta usata, la pergamena si dissolve.

Tesori Monetari

Distribuzione totale: - Celle (Livello Superiore): 25 mo - Camera del Guardiano: 40 mo - Sarcofago di Mortemis: 120 mo - Ricompensa del Borgomastro: 100 mo - **Totale monete d'oro:** 285 mo

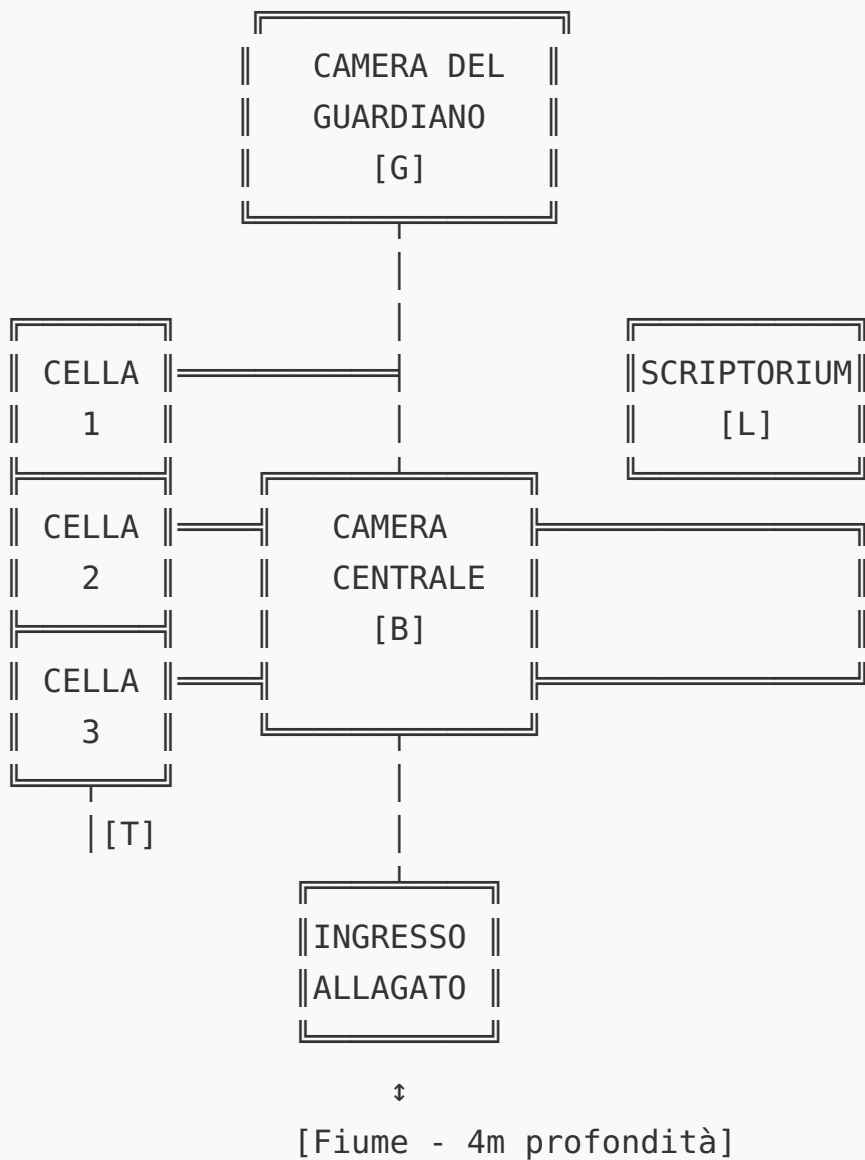
Gemme e Gioielli: - Anello d'argento: 15 mo - Corona di ferro e ametiste: 75 mo - Medaglione d'oro con rubino: 50 mo - **Totale valore gioielli:** 140 mo

Valore Totale Tesori: 425 mo + oggetti magici

(Diviso tra 4 personaggi: circa 106 mo a testa, più gli oggetti magici)

Appendice D: Mappe e Diagrammi

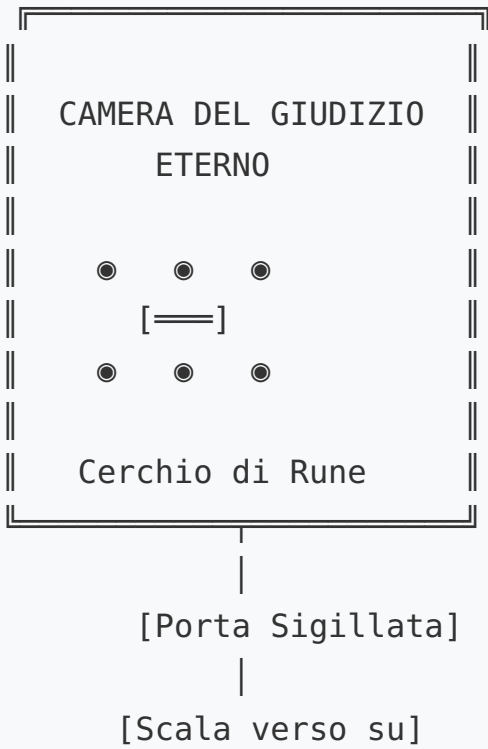
Mappa della Cripta - Livello Superiore



- Legenda:
- [B] = Braciere Necromantico
 - [G] = Guardiano (Ghoul)

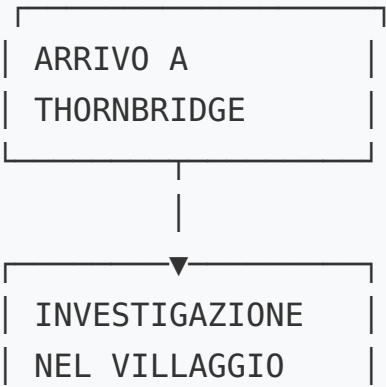
[L] = Libro antico + Spettro di Tertius
[T] = Trappola (crollo soffitto)

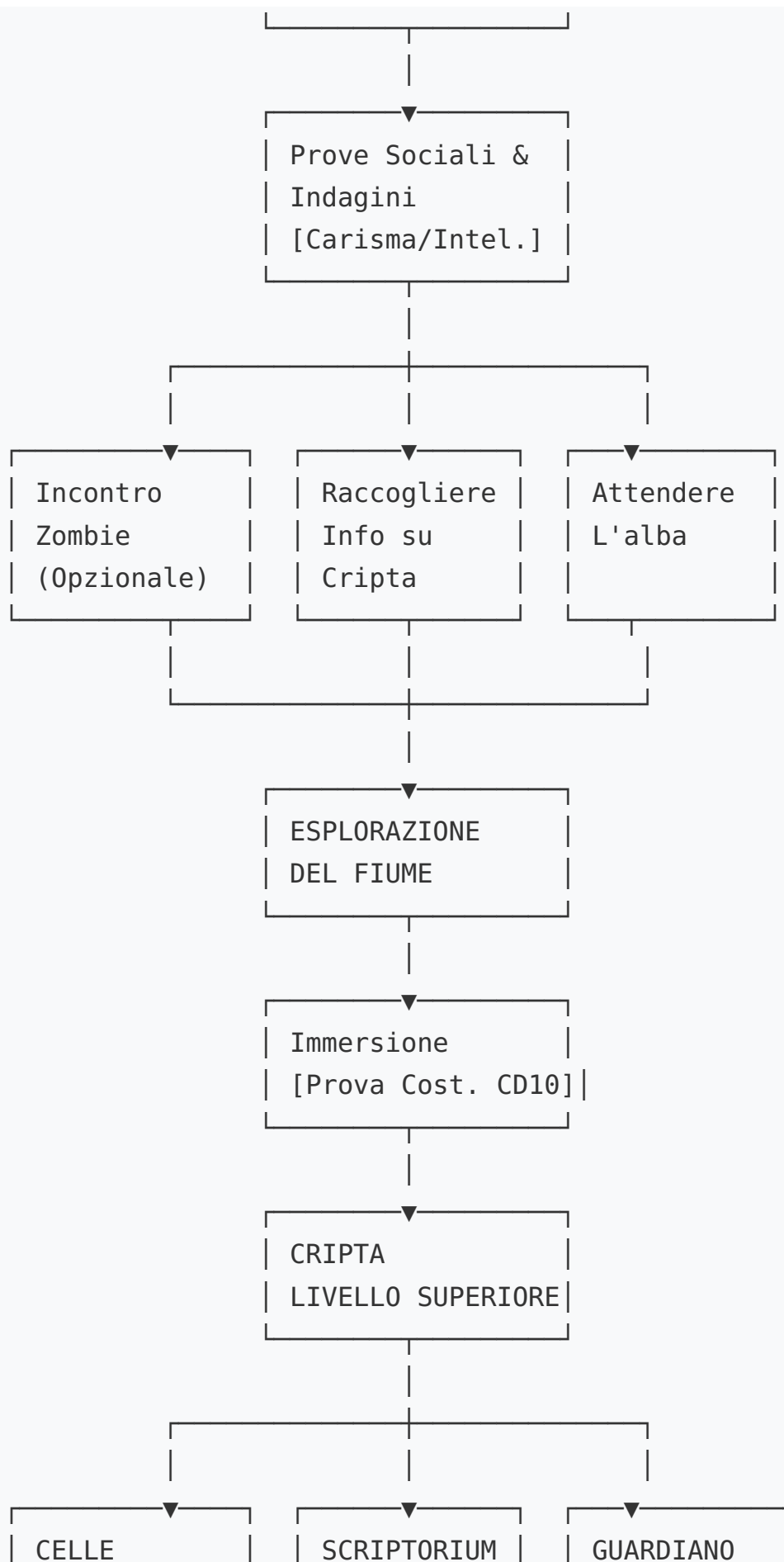
Mappa della Cripta - Livello Inferiore

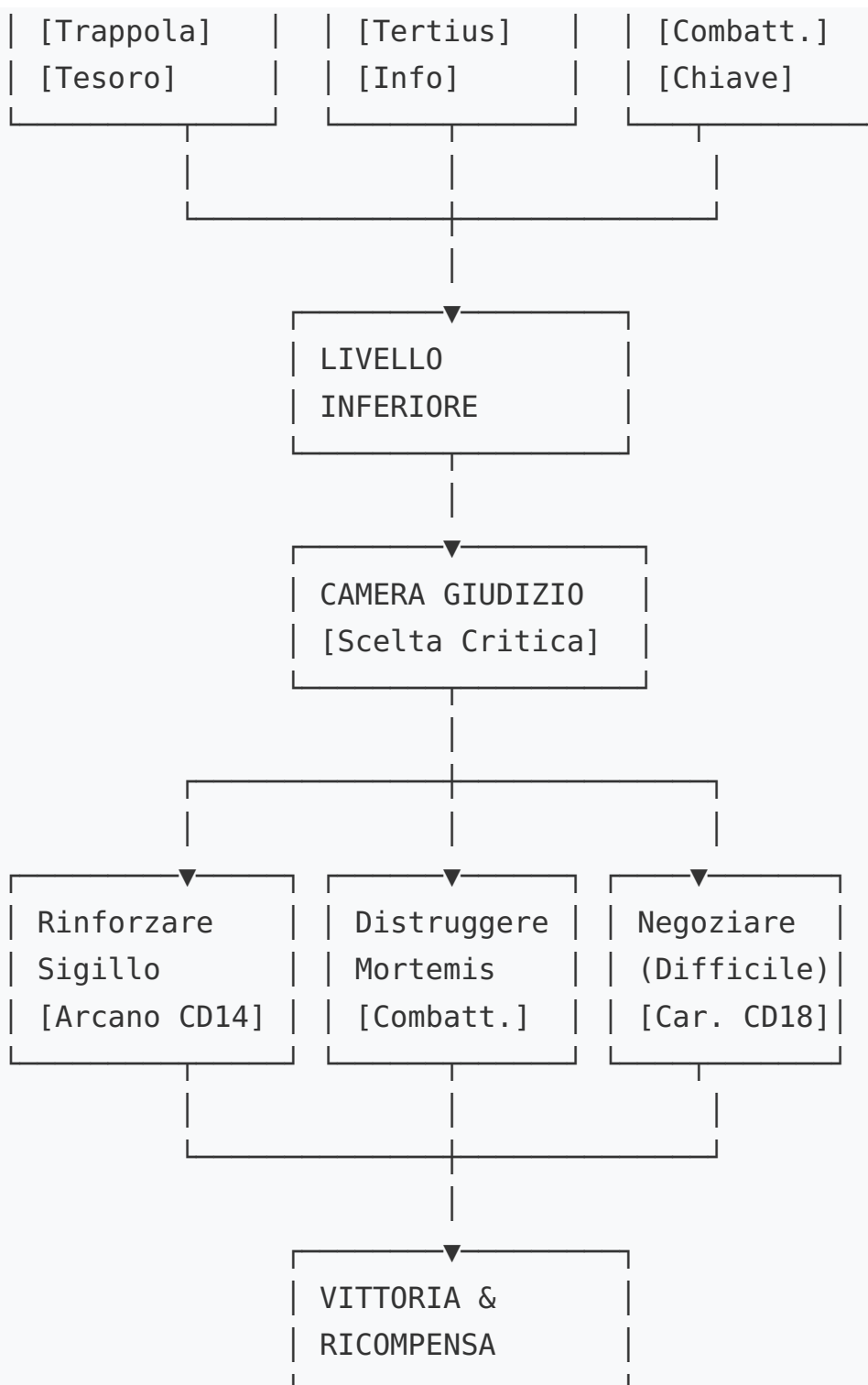


Legenda:
[==] = Sarcofago di Mortemis
● = Piedistalli con teschi (ancoraggi del sigillo)

Diagramma di Flusso dell'Avventura







Appendice E: Consigli per il Master

Gestione del Tempo

Tempistiche suggerite per mantenere 3 ore di gioco: - Scena 1 (Arrivo e Investigazione): 30-40 minuti - Scena 2 (Esplorazione fiume): 15-20 minuti - Scena 3 (Livello Superiore): 45-60 minuti - Scena 4 (Livello Inferiore): 40-50 minuti - Scena 5 (Conclusione): 15-20 minuti

Suggerimenti: - Se il gruppo è lento, riduci gli incontri casuali - Se sono veloci, aggiungi dettagli descrittivi e interazioni RP - Usa un timer discreto per monitorare il ritmo

Adattamento della Difficoltà

Se i PG sono in difficoltà: - Riduci i PF dei mostri del 25% - Fai apparire Tertius per dare suggerimenti - Permetti di trovare una *Pozione di Guarigione* extra - Riduci il numero di zombie che Mortemis può evocare

Se i PG sono troppo forti: - Aumenta i PF dei mostri del 25% - Aggiungi un secondo Ghoul guardiano - Mortemis inizia il combattimento con 2 zombie già evocati - Aggiungi trappole aggiuntive nelle cripte

Atmosfera e Descrizioni

Per creare tensione: - Descrivi suoni inquietanti: gocce d'acqua, gemiti lontani, catene che si trascinano - Usa la nebbia come elemento visivo ricorrente - Descrivi odori sgradevoli: decomposizione, muffa, acqua stagnante - Rallenta il ritmo narrativo nei momenti chiave

Musica suggerita: - Villaggio: musica medievale tranquilla ma tesa - Cripta Superiore: ambient oscuro, gocce d'acqua - Combattimenti: musica epica/drammatica - Camera di Mortemis: musica orchestrale inquietante

Gestione delle Scelte dei Giocatori

Scelte non previste: Questo scenario è abbastanza flessibile. Se i PG: - Vogliono interrogare gli zombie: Permettilo con *Parlare con i Morti* o incantesimi simili - Cercano di evacuare il villaggio: È una scelta valida, ma la minaccia rimane - Vogliono cercare aiuto esterno: Potrebbero trovare un chierico itinerante (PNG alleato)

Conseguenze delle azioni: - Ignorare la minaccia: Più persone scompaiono, la maledizione si rafforza - Distruggere il sigillo prematuramente: Mortemis diventa più forte - Uccidere Tertius: Perdono informazioni preziose sul sigillo

Note sulla Ricompensa e Progressione

Questa avventura dovrebbe portare personaggi di livello 1 a metà strada verso il livello 2.

Esperienza Totale: - Zombie (4-6): 200-300 PE - Ghoul Guardiano: 200 PE - Mortemis e rinforzi: 700-900 PE - Obiettivi di storia: 300 PE - **Totale:** circa 1.400-1.700 PE

Diviso tra 4 PG: 350-425 PE ciascuno (serve 300 PE per livello 2)

Appendice F: Adattamenti per Altri Livelli

Adattamento per Personaggi di Livello 2

Modifiche ai Mostri: - Aumenta i PF di tutti i mostri del 50% - Aggiungi un **Ghast** (MM pag. 148) come secondo guardiano - Mortemis diventa un Wight completo con 65 PF - Aggiungi 1-2 **Ombre** (MM pag. 269) nella camera finale

Modifiche alla Trama: - Il sigillo è più indebolito: Mortemis può comunicare telepaticamente - Aggiunge una sottotrama: un cultista moderno sta cercando di liberare Mortemis

Adattamento per Personaggi di Livello 3

Modifiche ai Mostri: - Mortemis diventa un **Wight Stregone** con incantesimi di livello 1-2 - Aggiungi **3 Ghoul** come guardie personali - La cripta ha trappole magiche più complesse - Boss finale: Mortemis + 2 Wight minori (suoi luogotenenti rianimati)

Modifiche alla Trama: - Introduci un secondo livello inferiore con una camera del tesoro - Aggiungi elementi di cospirazione: altri cultisti in città - Mortemis ha un piano di backup per possedere un PG se sconfitto

Adattamento per Gruppi Più Grandi (5-6 PG)

Modifiche Generali: - Raddoppia il numero di zombie in tutti gli incontri - Aggiungi un Ghoul aggiuntivo nella camera del guardiano - Mortemis evoca 2d4 zombie invece di 1d4 - Aumenta leggermente i PF del boss finale

Appendice G: Collegamenti ad Altre Avventure

Possibili Collegamenti alla Lost Mine of Phandelver

Se state giocando in una campagna che include *Lost Mine of Phandelver*: - Thornbridge può essere un villaggio vicino a Phandalin - Sildar Hallwinter potrebbe aver inviato i PG a investigare - Gundren Rockseeker potrebbe conoscere le leggende di Thornholm - La maledizione potrebbe essere collegata alla Wave Echo Cave

Semi per Avventure Future

Semi lasciati in questa avventura: 1. **Il Culto dell'Ultimo Respiro:** Altri membri potrebbero essere sepolti altrove 2. **La Spada Maledetta:** Potrebbe attrarre necromanti che cercano di recuperarla 3. **Tomi del Culto:** I testi nello scriptorium potrebbero contenere segreti pericolosi 4. **Tertius:** Lo

spettro potrebbe avere informazioni su altri luoghi maledetti 5. **Discendenza di Thornbridge:** Aldric potrebbe avere un destino legato alle vecchie rovine

Possibili Sequel: - **"Il Ritorno del Culto":** Cultisti moderni cercano di resuscitare Mortemis - **"I Segreti di Thornholm":** Esplorazione delle rovine originali sotto il villaggio - **"La Vendetta di Mortemis":** Se è fuggito, torna con un esercito di non-morti - **"Le Altre Criphe":** Il Culto dell'Ultimo Respiro aveva celle in tutta la regione

Appendice H: Risorse e Riferimenti

Regole di D&D 5e Utilizzate

Manuali di riferimento: - Player's Handbook (Manuale del Giocatore) - Dungeon Master's Guide (Manuale del Dungeon Master) - Monster Manual (Manuale dei Mostri)

Meccaniche chiave utilizzate: - Prove di abilità con CD variabili - Combattimento tattico con terreno difficile (acqua, fango) - Tiri salvezza su Costituzione (freddo, maledizioni) - Tiri salvezza su Saggezza (paura, effetti mentali) - Sfinimento (esposizione al freddo acquatico) - Condizione di paralizzato (attacco del Ghoul) - Drenaggio di energia (attacco di Mortemis)

Ispirazione e Fonti

Questa avventura trae ispirazione da: - Classici dungeon crawl di D&D con elemento acquatico - Temi lovecraftiani di orrore sepolto che ritorna - Film e letteratura gotica (criphe, maledizioni, redenzione)

Non è basata direttamente su: - Avventure pubblicate esistenti (verificato su DMsGuild, D&D Beyond) - Moduli ufficiali Wizards of the Coast

Note sulla Originalità

Verifica web eseguita: - Titolo "Le Criphe Sommerse di Thornbridge": Non trovato in database avventure D&D - "Thornbridge" come toponimo:

Esistente ma non in contesto D&D/Forgotten Realms - "Mortemis il Maledetto": Nome originale, non trovato in materiali ufficiali - "Culto dell'Ultimo Respiro": Concetto originale

Elementi unici di questa avventura: - Combinazione di dungeon allagato con cripta classica - Meccanica del sigillo con scelte morali - Personaggio di Tertius come PNG non ostile - Ambientazione a Thornbridge (location inventata)

Note di Produzione

Avventura creata: 11 Ottobre 2025 **Versione:** 1.0 **Sistema:** D&D 5a Edizione **Tipo:** One-shot (3 ore) **Livello:** 1° livello **Giocatori:** 4 personaggi

Playtest suggeriti: - Testare bilanciamento combattimenti con gruppo di 4 PG livello 1 - Verificare tempistiche delle scene - Validare difficoltà delle prove di abilità - Testare percorsi alternativi (rinforzare vs distruggere sigillo)

Prossimi Passi: - ☐ Aggiungere immagini/mappe dettagliate - ☐ Creare schede PNG riassuntive - ☐ Preparare handout per giocatori (descrizioni scene) - ☐ Creare playlist musicale suggerita

Fine dell'avventura "Le Cripte Sommerse di Thornbridge"

Materiale creato seguendo le linee guida in `prompt_editor.md` Pronto per l'uso in sessioni di gioco di D&D 5e