

[Download](#) [Cene con Delitto](#) [Giochi di Ruolo](#)[Feste a Tema](#) [Giochi Aziendali](#)[Giochi di Ruolo dal Vivo](#) [Escape Room](#)[Giochi a Scuola](#) [Ambientazioni](#) [Wargame](#) [Interviste](#)

Serata Avventura: “L’Oscuro Rancore di Yr’ith Nadar”



Scritto da [Primus](#) in [Ambientazioni](#), [Giochi di Ruolo](#)

Avventura completa per Personaggi di Livello 7-9 (DnD 5 Ed)

Obiettivo Primario

Gli avventurieri devono scoprire cosa è successo ai mercanti e ai minatori scomparsi lungo il *Sentiero degli Svaniti* e indagare sulla casa elfica che si dice sia la fonte della maledizione.

Obiettivi Secondari

1. **Ritrovare il Vaso di Malthorach** – Recuperare o distruggere il Vaso di Malthorach, evitando che i suoi poteri finiscano nelle mani sbagliate.
 2. **Librare l'Anima del Guardiano** – Convincere o sconfiggere il *Treant Oscuro* per liberare l'antica anima protettrice della foresta, ormai corrotta dalla maledizione.
-

Struttura dell'Avventura

Introduzione: *L'Incarico di Cragholme*

Scena di Apertura

I personaggi arrivano a Cragholme, un villaggio di minatori e commercianti che si trova ai margini della foresta maledetta. Gli abitanti li informano delle sparizioni misteriose, e il capo del villaggio, **Edran**, un anziano e pragmatico capomastro, li ingaggia per investigare.

PNG di Cragholme

- **Edran** – Capomastro e minatore veterano, che crede poco nella magia ma sa bene che Yr'ith Nadar è un luogo pericoloso. Se i personaggi conquistano la sua fiducia, li aiuterà con una mappa approssimativa della foresta.
 - **Mira** – Una giovane erborista del villaggio, molto legata alla foresta. Conosce alcune leggende su Yr'ith Nadar e avverte i personaggi del *Sussurro della Morte* e dei pericoli della Casa Elfica.
 - **Reinhart** – Un cacciatore esperto che ha visto le creature oscure della foresta ma è troppo spaventato per tornare. Racconterà dei lupi deformati, chiamati *Famelici*, che si aggirano nel bosco.
-

Atto 1: *Ingresso nella Foresta Maledetta*

Dopo le informazioni iniziali, i personaggi si avventurano nel bosco attraverso il *Sentiero degli Svaniti*. Qui percepiscono subito un'energia oscura e inquietante. La foresta è silenziosa, le ombre sembrano muoversi, e ogni passo li porta più vicini alla casa elfica.

Tabella di Incontri Casuali

D20	Incontro	Descrizione
1-3	Erranti dell'Ombra (1d4)	Spiriti inquieti appaiono e seguono i personaggi, inducendo visioni di morte o sussurrando frasi incomprensibili.
4-6	Branco di Famelici (2d3)	Predatori deformi simili a lupi attaccano dall'ombra, cercando di isolare i membri più deboli del gruppo.
7-8	Elfi delle Ombre (2 guardiani oscura)	Due elfi pattugliano la foresta, attaccando gli intrusi. Sono armati con pugnali incisi e fanno uso di incantesimi oscuri.
9-10	Miasma Oscuro	Un improvviso soffio di gas oscuro avvolge l'area. I personaggi devono fare un tiro di Costituzione (CD 15) o subire allucinazioni o follia temporanea.
11-12	Frammenti di Ombra	Le Ombre del Tumulo emergono dal terreno, attaccando chiunque si trovi nelle vicinanze e prosciugando la loro energia vitale.

D20	Incontro	Descrizione
13-15	Visioni del Passato	I personaggi vedono figure eteree che raccontano storie della foresta e della Casa Elfica, fornendo indizi sul Vaso di Malthorach.
16-18	Trappole Naturali	Yanna, l'esploratrice elfica, ha teso delle trappole lungo il sentiero. Gli avventurieri devono superare prove di Saggezza per evitarle.
19	Un Treant in Osservazione	Il Treant Oscuro osserva da lontano, senza attaccare. La sua presenza aumenta la tensione, e l'aria diventa più pesante e tossica.
20	Oggetto Scuro	I personaggi trovano un oggetto lasciato dai minatori scomparsi, come una mappa incompleta o un piccolo amuleto che li aiuta a riconoscere il gas oscuro.

Atto 2: Confronto con il Treant Oscuro

La colonna sonora di rami spezzati e ombre in movimento porta i personaggi al Treant Oscuro, la creatura una volta protettiva, ora divenuta malvagia.

- **Scena:** Il Treant si presenta come un mostro imponente, con una chioma infuocata di resina nera e spina. Si muove lentamente ma con rabbia, evocando ombre che attaccano chi si avvicina troppo.
 - **Sfida:** Il Treant può essere sconfitto oppure calmato con l'offerta di un oggetto sacro trovato nel bosco. Una volta sconfitto, rivela indicazioni per raggiungere la Casa Elfica.
-

Atto 3: La Casa Elfica Oscura

All'interno della Casa Elfica, l'aria è permeata dal gas oscuro e tutto è avvolto da un'oscurità palpabile. I personaggi affrontano minacce sia materiali che soprannaturali.

Stanze Importanti:

1. **Sala delle Ombre** – L'ingresso è pieno di oggetti rituali, e l'oscurità stessa sembra viva. Gli avventurieri subiscono effetti di paura crescente (tiro di Saggezza CD 14 per non essere spaventati).
 2. **Vaso di Malthorach** – Trovato in una camera interna, il vaso sprigiona un'aura di terrore. Gli avventurieri possono cercare di sigillarlo con un rituale di purificazione (richiede sangue, fiori rari e una pergamena rituale).
 3. **Divisore di Ombre** – Una tenda di muschio e radici marca l'accesso a un'alcova. Qui, i personaggi possono trovare oggetti utili, come una pozione di invisibilità o un'arma cerimoniale incantata.
-

Atto 4: Confronto Finale con Derrim e i Suoi Seguaci

Durante l'esplorazione, i personaggi attirano l'attenzione di Derrim e dei suoi seguaci. Essi appaiono nel mezzo della Casa Elfica, avvolti dall'oscurità e pronti a difendere il vaso e la foresta.

- **Derrim** – Evoca spettri ombra e usa il Soffio di Nulthar per aumentare i suoi poteri.
- **Atlee** – Si muove rapidamente, usando le ombre per avvicinarsi furtivamente ai personaggi.
- **Yanna** – Lancia trappole e veleni per ostacolare i personaggi.

- **Repo** – Guerriero spietato, usa una spada lunga infusa di energia oscura.

Sfida Finale: I personaggi devono scegliere se distruggere il vaso o tentare di sconfiggere il clan, sapendo che il sacrificio è l'unico modo per fermare la maledizione.

Tesori Suggesti

- **Arma Cerimoniale del Clan Nalthen'Ghar:** Un'arma +1 con potere di infliggere danni necrotici.
- **Pozione di Invisibilità:** Permette di scomparire per breve tempo, utile per sfuggire alle Ombre del Tumulo.
- **Amuleto della Calma Mentale:** Riduce l'effetto della follia temporanea causata dal gas oscuro.
- **Pergamena del Richiamo delle Ombre:** Permette di evocare uno spirito d'ombra per un breve periodo.

Suggestimenti per il Dungeon Master

1. **Atmosfera e Tensione:** Usa descrizioni cupe e inquietanti. La foresta deve apparire viva, pronta a divorare chiunque si avventuri.

2. **Effetti del Gas Oscuro:** Tieni un registro dei personaggi esposti al gas. Effetti come incubi ricorrenti, comportamenti violenti o paranoia sono ottimi per amplificare la tensione.
3. **Follia e Oscurità:** Incorpora effetti di follia a lungo termine per i personaggi esposti al Vaso di Malthorach, aumentando la sensazione che la foresta li stia lentamente corrompendo.

Suggerimento per il Gruppo

Un gruppo con queste classi e razze rappresenterebbe una buona combinazione di forza, resistenza mentale e capacità di navigare in un ambiente corrotto e spettrale. Potrebbe essere composto, ad esempio, da:

- Un **Paladino Vendicatore umano** che difende il gruppo.
- Un **Chierico della Tomba elfo scuro** che guida con saggezza spirituale.
- Un **Ladro Mistificatore Arcano tiefling** per esplorare e affrontare trappole.
- Uno **Stregone Discendenza Ombra elfo silvano** per infliggere danni e sfruttare l'oscurità.

Questa combinazione darà profondità e sfaccettature al gruppo, preparandoli al meglio per i rischi di Yr'ith Nadar!

Collegamenti agli Articoli Precedenti per maggiori informazioni

1. **Yrith Nadar: L'Oscura Dimora dei Caduti**
2. **Adattamento delle Creature di Yrith Nadar per D&D 5a edizione e BECMI**

Avanzato