

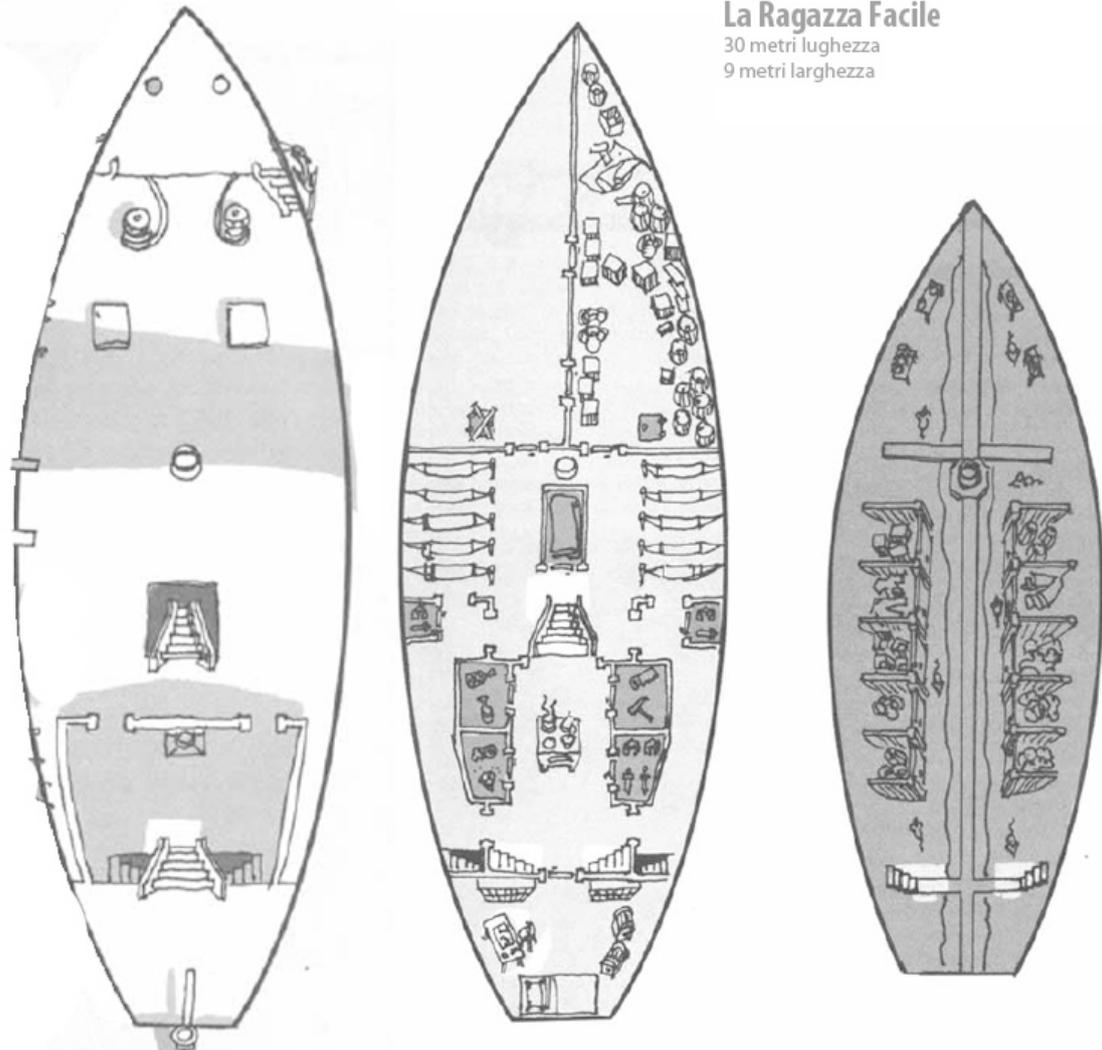
Riflessi sul mare

Breve avventura per 4-6 personaggi di livello 2°-4° per D&D 5° edizione.

Introduzione

I personaggi sono i passeggeri di una piccola nave da trasporto con capacità passeggeri limitata chiamata "La ragazza facile". La nave è un vascello monoalbero con 19 uomini di equipaggio, tutti umani, normalmente commercianti, saltuariamente pirati e in un paio di occasioni schiavisti.

Equipaggio: Capitano Anton D'Orlav, primo ufficiale Kaod Lixko, cuoco/cambusiere Naol Rejce e 16 marinai.



La Ragazza Facile

30 metri lunghezza
9 metri larghezza

Trama: durante l'abbordaggio di una nave cargo alcuni mesi prima l'equipaggio della Ragazza Facile ha catturato e incatenato a prua nella stiva alcuni prigionieri. La nave catturata portava diverse botti di vino e liquore e l'equipaggio è rimasto ubriaco per alcuni giorni dimenticandosi dei prigionieri che sono morti di sete e per le ferite. Tornati sobri e trovati i corpi i marinai si sono rifiutati di toccarli e hanno riempito la prua di vecchie cose e spazzatura per cercare di dimenticare quello che è successo.

Tra i prigionieri c'era un sacerdote di un Dio del mare. Morendo il sacerdote ha maledetto la Ragazza Facile e il suo equipaggio e questa notte, giorno sacro del Dio, la maledizione si è attivata imprigionando la nave nella nebbia. La maledizione richiederà continuamente dei non-morti fino a che il corpo del sacerdote non sarà restituito al mare.

Avventura

La navigazione dura ormai da tre giorni ed è stata tranquilla e piacevole. L'equipaggio della nave sembra essere competente e il capitano abbastanza cortese.

La sera, mentre i personaggi sono a cena nella zona di poppa, sentono che il capitano viene chiamato sul ponte dal primo ufficiale poiché la nave è avvolta da un banco di nebbia, cosa molto strana per questa zona. All'improvviso le orecchie di tutti i personaggi si tappano e sentono un cupo, profondo e continuo rombo che pur non impedendo di parlare o sentire risulta essere snervante.

Dopo pochi secondi si sentono urla e trambusto sul ponte. Se i personaggi salgono sul ponte lo trovano avvolto nella nebbia e rischiarato da poche lanterne. Non c'è vento e la vela pende floscia. L'equipaggio in panico cerca affannosamente di fuggire da una creatura d'ombra dagli occhi lucenti di un rosso cupo che si aggira sul ponte cercando di afferrare chi gli si avvicina. I marinai sono troppo spaventati e poco addestrati per essere utili in combattimento.

1 Wraith (Monster Manual pagina 302)



WRAITH					
Medium undead, neutral evil					
Armor Class 13					
Hit Points 67 (9d8 + 27)					
Speed 0 ft., fly 60 ft. (hover)					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)
Damage Resistances acid, cold, fire, lightning, thunder; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical weapons that aren't silvered					
Damage Immunities necrotic, poison					
Condition Immunities charmed, exhaustion, grappled, paralyzed, petrified, poisoned, prone, restrained					
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 12					
Languages the languages it knew in life					
Challenge 5 (1,800 XP)					

Incorporeal Movement. The wraith can move through other creatures and objects as if they were difficult terrain. It takes 5 (1d10) force damage if it ends its turn inside an object.

Sunlight Sensitivity. While in sunlight, the wraith has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.

ACTIONS

Life Drain. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 21 (4d8 + 3) necrotic damage. The target must succeed on a DC 14 Constitution saving throw or its hit point maximum is reduced by an amount equal to the damage taken. This reduction lasts until the target finishes a long rest. The target dies if this effect reduces its hit point maximum to 0.

Create Specter. The wraith targets a humanoid within 10 feet of it that has been dead for no longer than 1 minute and died violently. The target's spirit rises as a specter in the space of its corpse or in the nearest unoccupied space. The specter is under the wraith's control. The wraith can have no more than seven specters under its control at one time.

Terminato lo scontro i personaggi possono fare un tiro di percezione (Difficoltà 15 su Wisdom) a causa del rombo nelle orecchie. Chi riesce nel tiro noterà che l'acqua intorno alla nave è leggermente luminosa.

Se tutti i personaggi dovessero fallire lo noterà uno dei marinai, richiamando l'attenzione di tutti.

Guardando oltre la murata si può notare che, pur essendo la nave avvolta nella nebbia, il riflesso della nave nell'acqua riflette un cielo stellato e con una luna ben visibile.

Appena terminato lo scontro, quando ancora sul ponte regna la confusione dell'attacco, il fantasma del sacerdote appare sul ponte. Se i giocatori sono scesi sotto coperta verranno richiamati dalle urla dei marinai.

Il fantasma rivelerà che la nave e i suoi passeggeri sono tutti maledetti e che moriranno a causa del loro comportamento crudele e per avergli negato alle loro vittime una sepoltura dignitosa in mare.

Detto questo attraverserà il ponte andando sotto coperta.

A questo punto la nave comincerà a rimbombare di colpi e scricchiolii nella stiva.

I personaggi possono fare un tiro di percezione (Difficoltà 15 su Wisdom) per notare che alcuni membri dell'equipaggio sembrano avere riconosciuto il fantasma e stanno parlando tra di loro spaventati. Se interrogati non vorranno rispondere a meno di non essere persuasi o intimiditi (Difficoltà 20 su Charisma).

Se i personaggi e i marinai dovessero scendere nella stiva per verificare l'origine del rumore troveranno nel ponte inferiore degli zombie che stanno cercando di affondare la nave sfasciandone lo scafo mentre lo spettro cercherà di fermare eventuali assalitori aiutato da un Wight.

1 Wight (Monster Manual pagina 300), 1 Ghost (pagina 147), 5 Zombie (pagina 315)



WIGHT

Medium undead, neutral evil

Armor Class 14 (studded leather)
Hit Points 45 (6d8 + 18)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Skills Perception +3, Stealth +4
Damage Resistances necrotic; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical weapons that aren't silvered
Damage Immunities poison
Condition Immunities exhaustion, poisoned
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 13
Languages the languages it knew in life
Challenge 3 (700 XP)

Sunlight Sensitivity. While in sunlight, the wight has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.

ACTIONS

Multiattack. The wight makes two longsword attacks or two longbow attacks. It can use its Life Drain in place of one longsword attack.

Life Drain. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 5 (1d6 + 2) necrotic damage. The target must succeed on a DC 13 Constitution saving throw or its hit point maximum is reduced by an amount equal to the damage taken. This reduction lasts until the target finishes a long rest. The target dies if this effect reduces its hit point maximum to 0.

A humanoid slain by this attack rises 24 hours later as a zombie under the wight's control, unless the humanoid is restored to life or its body is destroyed. The wight can have no more than twelve zombies under its control at one time.

Longsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6 (1d8 + 2) slashing damage, or 7 (1d10 + 2) slashing damage if used with two hands.

Longbow. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 150/600 ft., one target. *Hit:* 6 (1d8 + 2) piercing damage.



GHOST

Medium undead, any alignment

Armor Class 11
Hit Points 45 (10d8)
Speed 0 ft., fly 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Damage Resistances acid, fire, lightning, thunder; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical weapons
Damage Immunities cold, necrotic, poison
Condition Immunities charmed, exhaustion, frightened, grappled, paralyzed, petrified, poisoned, prone, restrained
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 11
Languages any languages it knew in life
Challenge 4 (1,100 XP)

Ethereal Sight. The ghost can see 60 feet into the Ethereal Plane when it is on the Material Plane, and vice versa.

Incorporeal Movement. The ghost can move through other creatures and objects as if they were difficult terrain. It takes 5 (1d10) force damage if it ends its turn inside an object.

ACTIONS

Withering Touch. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 17 (4d6 + 3) necrotic damage.

Etherealness. The ghost enters the Ethereal Plane from the Material Plane, or vice versa. It is visible on the Material Plane

while it is in the Border Ethereal, and vice versa, yet it can't affect or be affected by anything on the other plane.

Horrifying Visage. Each non-undead creature within 60 feet of the ghost that can see it must succeed on a DC 13 Wisdom saving throw or be frightened for 1 minute. If the save fails by 5 or more, the target also ages 1d4 × 10 years. A frightened target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the frightened condition on itself on a success. If a target's saving throw is successful or the effect ends for it, the target is immune to this ghost's Horrifying Visage for the next 24 hours. The aging effect can be reversed with a *greater restoration* spell, but only within 24 hours of it occurring.

Possession (Recharge 6). One humanoid that the ghost can see within 5 feet of it must succeed on a DC 13 Charisma saving throw or be possessed by the ghost; the ghost then disappears, and the target is incapacitated and loses control of its body. The ghost now controls the body but doesn't deprive the target of awareness. The ghost can't be targeted by any attack, spell, or other effect, except ones that turn undead, and it retains its alignment, Intelligence, Wisdom, Charisma, and immunity to being charmed and frightened. It otherwise uses the possessed target's statistics, but doesn't gain access to the target's knowledge, class features, or proficiencies.

The possession lasts until the body drops to 0 hit points, the ghost ends it as a bonus action, or the ghost is turned or forced out by an effect like the *dispel evil and good* spell. When the possession ends, the ghost reappears in an unoccupied space within 5 feet of the body. The target is immune to this ghost's Possession for 24 hours after succeeding on the saving throw or after the possession ends.



ZOMBIE

Medium undead, neutral evil

Armor Class 8
Hit Points 22 (3d8 + 9)
Speed 20 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Saving Throws Wis +0
Damage Immunities poison
Condition Immunities poisoned
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 8
Languages understands the languages it knew in life but can't speak
Challenge 1/4 (50 XP)

Undead Fortitude. If damage reduces the zombie to 0 hit points, it must make a Constitution saving throw with a DC of 5 + the damage taken, unless the damage is radiant or from a critical hit. On a success, the zombie drops to 1 hit point instead.

ACTIONS

Slam. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) bludgeoning damage.

Come sempre è possibile ridurre o aumentare il numero di avversari nel caso il gruppo di personaggi sia particolarmente debole o forte.

Se qualcuno dovesse provare a lasciare la nave (a nuoto, su scialuppa, volando o simili) prima che la maledizione venga rimossa si inoltrerà nella nebbia perdendo a breve di vista la nave ma dopo pochi minuti, a prescindere dalla direzione presa, si ritroverà nuovamente davanti la nave appena lasciata.

Terminare l'avventura

Se riusciranno a sconfiggere gli avversari i personaggi dovranno trovare i corpi nascosti nella stanza anteriore del ponte inferiore della nave e seppellirli in mare.

Solo in questo modo è possibile interrompere la maledizione e permettere alla Ragazza Facile di tornare in porto.

Se non dovessero riuscirci la nave resterà persa nella nebbia e al calare nella notte successiva il ciclo degli attacchi ricomincerà aumentando il numero degli zombie in base al numero di marinai uccisi nei combattimenti precedenti, ovvero a discrezione del dungeon master.

Se i personaggi fossero posizionati nei ponti intermedio o inferiore al momento degli attacchi vedranno uscire i non-morti dalla stanza in cui sono stati nascosti i corpi.

Avvertenze e copyright: L'avventura è un'idea originale (per modo di dire) dell'autore, Stefano "Walt" Calzighetti ed è stata pubblicata sul sito di giochi di ruolo <http://gdrpg.altervista.org>

Le regole, le immagini e le caratteristiche delle creature sono state prese dai manuali Player's Handbook e Monster Manual della serie Dungeons and Dragons, quinta edizione e sono di proprietà della Wizard of the Coast.