

[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: Il Richiamo dei Perduti



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

Per Personaggi di Livello: 5-7 (Dungeons and Dragons 5 Ed)

Ambientazione:

Il **Villaggio di Gravis** è un luogo avvolto nel mistero, con case in rovina, strade coperte di vegetazione e una fitta nebbia che sembra avvolgere tutto. L'atmosfera è inquietante, con suoni di fruscii e sussurri che echeggiano tra le rovine. La foresta

circostante, chiamata **Bosco delle Ombre**, è nota per le sue creature misteriose e gli strani fenomeni.

Introduzione:

Un abitante del villaggio vicino, **Elara**, è il primo a contattare i personaggi. Racconta che le apparizioni dei fantasmi sono diventate più frequenti, spaventando i villaggi e causando incidenti misteriosi. Chiede aiuto, promettendo una ricompensa in oro e oggetti magici trovati tra le rovine.

Obiettivi dell'Avventura:

- 1. Esplorare il Villaggio di Gravis:** I personaggi devono esplorare diverse località nel villaggio, tra cui:
 - **La Taverna del Cacciatore:** Qui possono trovare un diario che racconta eventi passati.
 - **La Chiesa Abbandonata:** Una fonte di potere spirituale, contenente reliquie che possono aiutare nel rituale.
 - **La Casa del Capovillaggio:** Dove gli spiriti dei precedenti leader cercano giustizia.
- 2. Affrontare i Fantasmi:** Gli spiriti, ognuno con una personalità unica e motivazioni, possono:
 - Chiedere aiuto per completare qualcosa che hanno lasciato incompiuto.
 - Offrire informazioni se i personaggi li ascoltano, o attaccare se si sentono minacciati.
- 3. Rituale di Riconciliazione:**
 - Gli oggetti necessari includono un **Amuleto dell'Anima** (che si trova nella Chiesa) e una **Candela di Verità** (nascosta nella Taverna).
 - Il rituale può richiedere vari incantesimi o prove di abilità per essere completato con successo.
- 4. Affrontare il Villain: Il Fantasma dello Stregone,** un avversario potente e manipolativo, cerca di ostacolare i personaggi usando illusioni e spettri minori. Dovranno risolvere enigmi per danneggiarlo e scoprire la sua vulnerabilità.

Dettagli degli Incontri:

1. Incontro con i Fantasmi:

- **Fantasma del Cacciatore:** Racconta la sua storia di tradimento e chiede aiuto per vendicare la sua morte.

- **Fantasma della Madre:** Si preoccupa per i suoi figli scomparsi e offre indizi sul luogo in cui si trovano.

2. Esplorazione e Ricerca di Oggetti:

- Ogni luogo ha trappole e creature (zombie o ombre) che possono essere affrontate.
- Gli indizi possono essere in forma di pergamene o visioni, che rivelano la verità sulla morte dei villager.

3. Rituale di Riconciliazione:

- Il rituale può richiedere diversi passaggi, come la raccolta di componenti speciali e il superamento di prove di abilità (es. Arcano o Religione).
- La riuscita del rituale può influenzare il potere del Fantasma dello Stregone, rendendolo più vulnerabile o più forte.

4. Il Confronto Finale:

- Usare le informazioni raccolte per indebolire lo stregone.
- Il combattimento finale può includere illusioni che i personaggi devono superare per arrivare allo stregone.

Conclusione:

Se i personaggi riescono a liberare gli spiriti e sconfiggere lo stregone, il villaggio di Gravis può finalmente trovare la pace. Gli spiriti liberati si manifestano in forma luminosa, ringraziando i personaggi e offrendo loro doni.

Ricompense:

- **Oggetti Magici:** Come l'Amuleto dell'Anima, che conferisce bonus contro i non morti, e la Candela di Verità, che permette di rivelare illusioni.
- **Oro e Gemme:** Trovati tra le rovine.
- **Riconoscimenti:** I personaggi possono diventare leggende nel villaggio vicino e guadagnare il rispetto degli abitanti.



Suggerimenti per il DM:

- Incorpora elementi di horror psicologico per aumentare la tensione.
- Usa suoni e musiche di sottofondo per migliorare l'atmosfera durante le esplorazioni e i combattimenti.
- Offri scelte morali ai personaggi, come aiutare un fantasma a ottenere vendetta o trovare la pace.

Fantasma dello Stregone:

Per creare un **Fantasma dello Stregone** più potente e temibile, puoi utilizzare le seguenti linee guida basate sulle regole della 5^a edizione:

1. Statistiche e Abilità:

- Utilizza le statistiche base del **Ghost dal Manuale dei Mostri** come punto di partenza. Aggiungi bonus a statistiche come **Intelligenza** e **Saggezza** per riflettere le abilità del tuo stregone.
- Incrementa i punti ferita, aumentando il numero di dadi e/o il modificatore di Costituzione per rendere il fantasma più resistente.

2. Abilità e Incantesimi:

- Aggiungi la capacità di lanciare incantesimi per amplificare la sua potenza. Puoi permettergli di lanciare incantesimi come **Maledizione**, **Sogno**, o **Nebbia** a livello appropriato. Scegli incantesimi che riflettano il suo potere di controllo e manipolazione.
- Considera di dargli l'accesso a **Trucchetti** come **Illusione Minore** per riflettere le sue abilità di inganno.

3. Abilità Speciali:

- **Possesso:** Consenti al Fantasma dello Stregone di tentare di possedere i personaggi (simile alla capacità di possesso di un *possessed creature*), costringendoli a effettuare un tiro salvezza su Saggezza per resistere.
- **Illusione Spettrale:** Potrebbe creare illusioni di se stesso per confondere i personaggi, rendendo più difficile per loro colpirlo.

4. Effetti Ambientali:

- Durante la battaglia finale, il Fantasma potrebbe avere il potere di manipolare l'ambiente, creando zone di oscurità o freddo che infliggono danni o causano svantaggio ai tiri per colpire dei personaggi.

5. Personalizzazione:

- Aggiungi una storia unica legata al suo passato come stregone, includendo magari un oggetto magico personale che ha utilizzato in vita. Questo oggetto potrebbe avere effetti speciali durante il combattimento.

Creature Sugerite per gli Incontri:

Ecco alcune creature che puoi utilizzare durante gli incontri, ispirandoti alle ambientazioni e alle tematiche dell'avventura:

1. **Zombi (MM):** Facili da gestire e adatti per rappresentare i villager morti che vagano nel villaggio. Possono essere usati in incontri iniziali per introdurre i personaggi nel tema dell'orrore.
2. **Ombre (MM):** Queste creature possono rappresentare le anime tormentate del villaggio, aggiungendo un elemento di paura e scorribande notturne.

3. **Golem di Fango (MM)**: Creato da resti del villaggio, questo golem può fungere da protettore delle rovine, attaccando chiunque si avvicini.
4. **Fantasm Vari (MM)**: Oltre al Fantasma dello Stregone, puoi utilizzare altri fantasmi per arricchire gli incontri. Ciascuno potrebbe avere una storia o un obiettivo diverso, permettendo ai giocatori di esplorare diversi aspetti della tragedia del villaggio.

Vedi il compendio per il tema Horror.

Suggerimenti Aggiuntivi:

- **Difficoltà degli Incontri**: Adegua il livello delle creature alla potenza del gruppo. Se necessario, aumenta il numero di nemici per mantenere le sfide equilibrate.
- **Ambientazioni Dinamiche**: Usa gli ambienti in cui si svolgono gli incontri a tuo vantaggio, integrando elementi come oscurità, trappole e barriere naturali per rendere le battaglie più emozionanti.

Avanzato

← [Bestiario Arcano: Il Ghost](#)

[Compendium del Master: Introdurre Temi Horror in D&D](#) →

Commenti

Lascia un commento

Connesso come faber. [Modifica il tuo profilo](#). [Uscire?](#) I campi obbligatori sono contrassegnati *

mento *