

[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’Ombra delle Montagne Gelate”



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

Livello Consigliato: Personaggi di livello 5-7

Sinossi

Un villaggio ai piedi delle montagne ghiacciate è stato colpito da misteriose arizzazioni. I pochi che sono stati trovati viventi raccontano di un’ombra bianca che

si aggira tra le nevi, rapendo gli abitanti. I personaggi devono indagare sulle sparizioni e, man mano che scoprono la verità, si rendono conto che gli umani sono i veri "cattivi" e che lo Yeti è il guardiano di antiche creature maligne sigillate nella montagna.

Obiettivi dell'Avventura

1. Scoprire l'origine delle sparizioni.
2. Affrontare e comprendere il ruolo dello Yeti.
3. Svelare i piani degli umani e fermarli.

Ambientazione

L'avventura si svolge nel villaggio di *Pinehaven*, circondato da fitte foreste e alte montagne. Gli abitanti sono superstiziosi e temono le leggende delle creature gelide, ma in realtà sono loro a minacciare l'equilibrio della natura.

Introduzione

All'arrivo nel villaggio, i personaggi vengono accolti da *Elda*, la capovillaggio, che li informa delle sparizioni. La gente è convinta che lo Yeti sia il responsabile. Elda chiede aiuto per scoprire cosa stia succedendo, ma i personaggi notano anche i segni di una miniera clandestina nei pressi della montagna.

Indagini nel Villaggio

- **Informazioni Utili:** Interrogando gli abitanti, i personaggi apprendono che l'ultimo rapito era un giovane di nome *Thoren*, visto l'ultima volta vicino al *Fiume Ghiacciato*. Alcuni abitanti iniziano a sospettare dei minatori che si sono stabiliti nella zona e di Elda stessa che li appoggia.
- **Leggende Antiche:** I personaggi possono scoprire leggende su antichi demoni o mostri sigillati nel cuore della montagna chiedendo a *Elda* (che sarà molto vaga e poco collaborativa) o consultando il *Vecchio della Montagna*, un saggio del villaggio considerato mezzo matto ma che ricorda vecchie leggende e miti.

Tana dello Yeti

Descrizione

La tana dello Yeti si trova in un'area remota e difficile da raggiungere, circondata da imponenti pareti di ghiaccio e rocce. All'interno, l'atmosfera è gelida e umida. La

luce filtrante riflette sulle stalattiti di ghiaccio che pendono dal soffitto, creando un gioco di ombre inquietante.

- **Ambiente:** La tana è divisa in diverse aree:
 - **Ingresso:** Un tunnel stretto e tortuoso che si apre in una grande caverna. Il terreno è coperto di neve e ghiaccio.
 - **Caverna Centrale:** Al centro della tana si trova una vasta caverna con un piccolo stagno ghiacciato. Qui si possono notare segni di lotta e resti di prede.
 - **Stanza del Tesoro:** In un angolo oscuro, i personaggi possono trovare un accumulo di tesori e oggetti rubati, insieme a resti di antiche creature sigillate. Qui, i personaggi possono anche trovare un libro polveroso che contiene le leggende sui mostri sigillati.

Incontri nella Tana

- **Ghiaccioli:** Queste creature elementali sono protettive verso il territorio dello Yeti e difendono la tana con aggressività.

Descrizione dei Ghiaccioli

- **Aspetto:** I Ghiaccioli appaiono come esseri eterei composti di ghiaccio e neve, con forme sfuggenti e facce indistinte. Hanno una presenza inquietante e sembrano fluttuare sopra il terreno.
- **Caratteristiche:**
 - **Armor Class:** 14
 - **Hit Dice:** 3d6
 - **Move:** 40 piedi
 - **Attacchi:** 1 tocco gelato
 - **Danno:** 2d6 danni da freddo
 - **Speciale:** Chi viene colpito da un Ghiacciolo deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione (DC 12) o subire 1d4 danni da freddo aggiuntivi e avere il movimento ridotto della metà fino alla fine del loro prossimo turno.

Regole dei Ghiaccioli

- **Incontro:** I Ghiaccioli attaccano in gruppo (2d4) per proteggere la tana. Utilizzano la loro velocità e il terreno gelido a loro vantaggio, cercando di circondare i personaggi.

- **Resistenza al Freddo:** I Ghiaccioli sono immuni ai danni da freddo e resistenti agli attacchi fisici a meno che non vengano colpiti con armi magiche.
- **Dispersarsi:** Se ridotti a metà punti vita, i Ghiaccioli possono scegliere di disperdersi in una nube di neve, scomparendo per un turno e riapparendo in un altro punto della tana.

Tabella degli Incontri Casual (d6)

d6	Incontro
1	Gruppo di Cacciatori: Un gruppo di cacciatori locali cerca di catturare prede, ma è spaventato dai recenti eventi. Possono offrire informazioni o chiedere aiuto per un imprevisto.
2	Ghiaccioli: Un piccolo gruppo di Ghiaccioli (2d4) attacca i personaggi. Queste creature elementali minori sono protettive verso il territorio dello Yeti.
3	Avvistamento di Yeti: I personaggi vedono lo Yeti da lontano, mentre osserva il gruppo. Se i personaggi non agiscono, lo Yeti si ritirerà, ma se lo inseguono, può diventare aggressivo.
4	Neve Velenosa: I personaggi inciampano in un'area di neve tossica (DC 13 per evitarla). Chi fallisce subisce 1d6 danni e deve effettuare un tiro salvezza contro veleno.

d6	Incontro
5	Prigionieri Fuggitivi: Un gruppo di prigionieri riesce a scappare dalla tana dello Yeti. Possono fornire informazioni utili o avvertire i personaggi riguardo ai pericoli imminenti.
6	Fenomeno Naturale: Una tempesta di neve si abbatte improvvisamente, riducendo la visibilità (DC 12 per orientarsi). I personaggi devono trovare riparo o rischiano di perdersi.

Scelta morale

Lo Yeti è il custode delle creature sigillate. Attacca gli umani poiché questi stanno scavando col rischio di imbattersi in altre stanze sepolcrali. I giocatori devono decidere se combattere e uccidere lo Yeti comunque, oppure lasciarlo al suo compito e quindi affrontare gli abitanti del villaggio e in special modo i minatori. Se optano per la prima scelta, l'avventura potrebbe concludersi con strani e inquietanti fenomeni che presagiscono il risveglio dei demoni. In caso contrario, lo Yeti non diverrà amico dei Pg, ma non li attaccherà più, divenendo inoltre una sorta di alleato e aiutandoli nel combattere i minatori se questi attaccano i Pg.

Tesori Nascosti nella Tana dello Yeti

1. **Gemme di Ghiaccio:** Una collezione di gemme blu e bianche, per un valore totale di 500 mo. Queste gemme possono essere utilizzate

come componenti per incantesimi di ghiaccio o vendute per ottenere oro.

2. **Pendente del Guardiano:** Un amuleto in argento raffigurante un Yeti, che conferisce vantaggi a chi lo indossa. Chi lo porta guadagna +1 a tiri salvezza contro il freddo e può lanciare il *Velo di Neve* (come incantesimo di 2° livello) una volta al giorno.
3. **Artefatto Antico:** Un libro polveroso contenente leggende sulle creature sigillate. Leggerlo fornisce vantaggi in tiri di Storia o Arcano (vantaggio per 3 tiri).

Ricompense dai Villaggi

- **Oro:** Al termine della quest, il villaggio di Pinehaven offre 200 mo per ogni personaggio come segno di gratitudine.
- **Oggetti Magici:**
 - **Bracciale di Protezione:** Fornisce +1 a CA. Può essere indossato da chiunque.
 - **Pozione di Resistenza al Freddo:** Consente di resistere ai danni da freddo per 1 ora.
- **Legame con il Villaggio:** I personaggi possono guadagnare la fiducia degli abitanti (se uccidono lo Yeti). Questo porta a vantaggi sociali, come sconti nelle taverne e accesso a informazioni esclusive in futuro.

Suggerimenti per Classi e Razze dei Personaggi Giocanti

Per questa avventura, alcune classi e razze possono adattarsi meglio al contesto e offrire un'esperienza di gioco più immersiva e interessante.

Razze Consigliate

1. **Nani:** Con la loro resistenza al freddo e l'abilità di scavare, i nani sono perfetti per affrontare i minatori e scoprire segreti nascosti. Inoltre, possono avere una connessione culturale con le leggende della montagna.
2. **Elfi:** Gli elfi possono usare le loro abilità di furtività e percezione per esplorare la foresta e le aree ghiacciate. Le loro capacità innate di magia possono tornare utili contro creature elementali.
3. **Umani:** Versatili e adattabili, gli umani possono essere qualsiasi classe. Possono avere competenze in Storia, utili per raccogliere informazioni sui miti e sulle leggende locali.

Classi Consigliate

1. **Ranger:** Perfetti per l'esplorazione della natura e il combattimento in ambienti ostili, i ranger possono anche avere legami con le creature della foresta e una maggiore comprensione della fauna locale.
2. **Stregoni o Maghi:** I poteri magici possono essere cruciali per affrontare le creature elementali e per ottenere informazioni sulle antiche sigillature. Incantesimi come *Velo di Neve* e *Sfera di Ghiaccio* possono essere decisivi in battaglia.
3. **Paladini:** Con la loro capacità di proteggere gli innocenti e la loro resistenza, i paladini sono ottimi leader. Possono fungere da mediatori tra le creature della montagna e gli abitanti del villaggio, cercando una soluzione pacifica.
4. **Barbari:** La loro resistenza e forza bruta possono risultare utili nei combattimenti contro le creature della foresta e nei confronti dei minatori. La loro connessione con la natura potrebbe aiutarli a comprendere meglio la situazione.

Nubbio

← **Bestiario Arcano: Lo Yeti**

Come Gestire la Pressione del Tempo nelle Escape Room →

Commenti

Lascia un commento

Connesso come faber. **Modifica il tuo profilo**. **Uscire?** I campi obbligatori sono contrassegnati *