

[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: Le Caverne di Ombra Rocciosa



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

Sinossi dell'Avventura:

Questa avventura per DnD BECMI è progettata per 4 personaggi di livello 1. I personaggi devono esplorare le caverne di Ombra Rocciosa, affrontando periccioli, goblin e creature misteriose. Oltre a ostacoli e nemici, l'esplorazione potrebbe

rivelare preziosi tesori, tra cui un oggetto magico che il villaggio potrà usare per proteggersi dai mostri.

1. Introduzione all'Avventura

Il villaggio di *Colleverde* ha vissuto settimane difficili, con avvistamenti di goblin nelle vicinanze e rumori sinistri provenienti dalle grotte di Ombra Rocciosa. Il capo villaggio, un anziano saggio di nome *Orin*, ha chiesto l'aiuto di un gruppo di avventurieri per investigare e mettere fine alla minaccia. Promette una ricompensa modesta, ma utile, per chi riuscirà a risolvere il mistero.

Suggerimento per il Master:

Crea un'atmosfera carica di tensione e paura. Gli abitanti del villaggio sono ansiosi ma pieni di speranza nei confronti dei nuovi eroi.

2. Le Caverne di Ombra Rocciosa

Tabella degli Incontri Casuali

Mentre esplorano le caverne, i giocatori possono imbattersi in incontri casuali. Tira 1d6 ogni 3 turni di gioco: con un risultato di 1 consulta la seguente tabella tirando 1d4 per determinare l'incontro:

d4	Incontro
1	1 goblin solitario che vaga
2	Un pipistrello gigante affamato
3	Due ratti giganti in cerca di cibo
4	Una trappola di rete (tira per evitarla)

Suggerimento per il Master:

Usa questi incontri per variare il ritmo e creare tensione. Se i giocatori stanno cercando di risparmiare risorse, gli incontri casuali possono spingerli a gestirle con più attenzione.



Area 1: Entrata e Falsa Sicurezza

All'entrata della caverna, due goblin nascosti sono pronti a un'imboscata. Se i personaggi non li scoprono, i goblin attaccano da dietro quando i giocatori abbassano la guardia.

Suggerimento per il Master:

I goblin attaccano solo se i giocatori non si accorgono della loro presenza. Consenti tiri di osservazione (o ascolto) per scoprire i goblin. Se i giocatori li individuano, offri loro l'opportunità di negoziare o di sorprenderli a loro volta, introducendo fin da subito l'importanza delle scelte tattiche.

Area 2: La Sala dei Tesori Perduti

In una piccola stanza laterale, semi-nascosta, i giocatori trovano un antico scrigno contenente oggetti di poco valore ma che potrebbero rivelarsi utili, come corde, una pozione di cura e alcune monete d'argento. In un angolo della sala, un'altra porta conduce a un passaggio ancora più profondo.

Il contenuto dello scrigno potrebbe essere composto da:

- 20 monete d'argento
- 3 pozioni di guarigione
- **Anello della Protezione +1**: Un oggetto magico che aumenta la Classe Armatura del portatore di 1 punto. Questo anello può essere donato al villaggio a fine avventura o tenuto dai giocatori per potenziarsi.

Suggerimento per il Master:

Incoraggia i giocatori a usare la loro immaginazione: potranno esplorare l'area per capire cosa contenga lo scrigno o identificare la pozione. I giocatori più esperti possono riconoscere la necessità di risparmiare risorse per i combattimenti successivi. Fai capire loro che le risorse potrebbero essere limitate in questa avventura.

Area 3: Il Ponte del Coraggio

Un ponte traballante attraversa una profonda voragine. Se i personaggi non lo attraversano con cautela, potrebbero cadere nel fiume sotterraneo sottostante.

Suggerimento per il Master:

Dai ai giocatori opzioni per attraversare il ponte: se usano corde o altre soluzioni creative, facilitagli il passaggio. In caso contrario, i giocatori devono effettuare tiri di destrezza per attraversare senza cadere. Se qualcuno cade, può perdere HP ma scoprire una piccola scorta di razioni goblin come ricompensa.

Area 4: La Fossa dei Goblin

Questa è la stanza principale dei goblin, con un gruppo guidato dal capo goblin *Grik*. I goblin sono pronti a combattere, ma potrebbero anche tentare di negoziare se si sentono sopraffatti.

Suggerimento per il Master:

Incoraggia i giocatori a pensare tatticamente. Grik è più astuto dei goblin comuni e potrebbe tentare di stringere un accordo per salvarsi, soprattutto se i personaggi dimostrano la loro forza. Questo incontro può sfociare in un combattimento diretto oppure in un dialogo che metterà alla prova le capacità sociali dei personaggi.

4. Conclusione e Ricompensa

Dopo aver affrontato i goblin e aver esplorato le caverne, i personaggi trovano un antico **Artefatto della Protezione** (un piccolo amuleto magico che protegge chi lo porta dai goblin e dalle creature malvagie). Portare l'artefatto al villaggio permette di garantire la sicurezza della comunità, che accoglie i personaggi come eroi.

Suggerimento per il Master:

Alla fine dell'avventura, discuti con i giocatori il loro approccio e le scelte fatte. Puoi dare punti esperienza bonus per decisioni creative, diplomazia o uso intelligente delle risorse. Incoraggiali a riflettere su come potrebbero migliorare le loro abilità per le prossime avventure.

Suggerimenti Finali per il Master

- **Improvvisazione e Libertà:**

Ricorda che i giocatori potrebbero tentare approcci imprevisti. Adatta le sfide in modo dinamico e incoraggia la loro creatività.

- **Gestione della Tensione:**
Mantieni l'atmosfera di pericolo, ma offre anche momenti di respiro per permettere loro di riorganizzarsi. Questo aumenta l'immersione e il coinvolgimento.
- **Chiarimento delle Regole:**
Se i giocatori sono nuovi, spiega regole come il tiro per colpire, la gestione delle risorse e il sistema di THACO in modo chiaro e progressivo.

Nubbio

← [D&D BECMI: La Scatola Rossa](#)

[Consigli per Garantire la Sicurezza in una Cena con Delitto](#) →

Commenti

Lascia un commento

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

Commento *