

[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: La Furia della Creatura d'Argilla



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

*Avventura per PG di 6/8 Livello – DnD 5 ed.*

## Sinossi

una tranquilla cittadina chiamata **Goriloth**, la quiete viene spezzata da una serie di misteriosi attacchi. Gli abitanti affermano di aver visto un'enorme creatura

d'argilla che ha devastato i campi e distrutto un'ala del tempio locale. I PG vengono ingaggiati per scoprire la fonte del caos e fermare la creatura prima che possa causare ulteriori danni. Durante le indagini, i PG sospettano che il responsabile sia un anziano mago che vive in una cittadella decadente nei pressi della foresta. Tuttavia, esplorando la cittadella, scopriranno che il mago è morto da tempo e che il Golem è sfuggito al suo controllo. Ora, i PG dovranno fermare la creatura o completare il rituale per riportarla sotto controllo.

### Parte 1: L'Incarico a Goriloth

I PG vengono contattati dal consiglio della città di Goriloth per indagare sugli attacchi e fermare la minaccia. Gli abitanti sono spaventati e diffidenti, convinti che l'anziano mago della cittadella vicina sia il responsabile.

#### Indizi iniziali:

- Un contadino racconta di aver visto una figura fatta d'argilla che ha distrutto i suoi raccolti.
- Il sacerdote del tempio afferma che la creatura sembrava dirigersi verso la foresta dopo aver attaccato.
- Alcuni abitanti sostengono di aver visto il Golem aggirarsi attorno alla cittadella del mago.

### Parte 2: Attraversare la Foresta di Scarl

Per raggiungere la cittadella, i PG devono attraversare la densa **Foresta di Scarl**, piena di pericoli e misteri.

#### Tabella di Incontri Casuali nella Foresta (1d6)

Tiro	Incontro
1	Un gruppo di <b>lupi affamati</b> (4d4 lupi) che attaccano all'improvviso.
2	Un albero animato che blocca il sentiero, richiedendo un tiro di Persuasione (CD 15) per lasciarli passare.

Tiro	Incontro
3	<b>Nebbia Illusoria:</b> I PG devono superare un tiro salvezza su Intelligenza (CD 13) o si perdono nella foresta.
4	Un gruppo di <b>banditi</b> che cercano di derubare i PG.
5	<b>Fantasma del mago:</b> Proiezioni illusorie create dal mago prima della sua morte.
6	Una <b>trappola magica</b> che innesca un'esplosione di radici, costringendo i PG a un tiro salvezza su Destrezza (CD 14).

### Parte 3: Esplorare la Cittadella del Mago

Arrivati alla cittadella, i PG trovano un luogo semi-distrutto e abbandonato. Il Golem ha causato crolli e distrutto pareti durante i suoi attacchi incontrollati.

#### Tabella di Trappole e Incontri nella Cittadella (1d6)

Tiro	Evento
1	Una sezione del pavimento crolla, richiedendo un tiro salvezza su Destrezza (CD 15) per evitare di cadere.
2	<b>Biblioteca infestata:</b> I libri volano e attaccano i PG (usi di <i>Animate Objects</i> ).

<b>Tiro</b>	<b>Evento</b>
3	Una <b>trappola a freccia nascosta</b> si attiva, infliggendo 2d6 danni perforanti.
4	<b>Illusione di un guardiano</b> che sembra attaccare, ma scompare al primo colpo.
5	Un gruppo di <b>ragni giganti</b> che ha preso dimora nelle rovine.
6	<b>Vampate di vapore</b> che escono dalle crepe nel pavimento, infliggendo 1d8 danni da fuoco.

---

## Parte 4: La Verità Svelata

Nel cuore della cittadella, i PG trovano il corpo senza vita del mago, ormai in decomposizione. Accanto a lui c'è un diario che racconta la sua intenzione di utilizzare il Golem per aiutare gli abitanti di Goriloth a ricostruire la cittadella. Tuttavia, il mago è morto prima di completare il rituale, lasciando il Golem privo di controllo.

### Scelta Finale:

- I PG possono cercare il **tomo arcano** che contiene il rituale per completare il controllo del Golem e fermare la sua furia.
  - In alternativa, possono decidere di distruggere la creatura in combattimento.
- 

## Parte 5: Lo Scontro con il Golem di Argilla

Il Golem di Argilla si aggira furiosamente per la sala principale della cittadella, distruggendo tutto ciò che trova. I PG devono affrontarlo in un'ampia stanza con pozze di fango e colonne parzialmente distrutte.

### Strategie:

- I PG possono cercare di indebolire il Golem lanciandogli acqua (e riducendo così la sua rigenerazione) o usando incantesimi di freddo.
  - Trovare e attivare il rituale richiede un tiro di Arcano (CD 18) e richiede 3 round per essere completato mentre gli altri PG difendono l'incantatore.
- 

## Parte 6: Conclusione e Ricompense

### Opzioni di Conclusione:

- Se i PG riescono a completare il rituale, il Golem si ferma e diventa docile. Potrebbe essere utilizzato come alleato o donato al villaggio.
- Se scelgono di distruggerlo, gli abitanti di Goriloth li ringraziano e offrono una ricompensa.

### Ricompense:

- **Medaglione del Mago:** Conferisce vantaggio contro incantesimi di illusione.
- **Tomo del Golemista:** Permette di creare piccole creature d'argilla come servitori temporanei.

- **Punti Esperienza:** Extra per aver scoperto la verità sul mago e fermato il Golem.

### Collegamenti Futuri:

- Il tomo recuperato potrebbe contenere informazioni su altri rituali di golem che potrebbero portare a una nuova avventura.
- Un nuovo nemico potrebbe cercare di ottenere il Golem per scopi malvagi, coinvolgendo i PG in una lotta per il controllo.

Nubbio

---

← [La Differenza tra Horror e Thriller: Un'Analisi dei Due Generi](#)

[Compendium del Master: Gestire un Party di Soli Guerrieri in D&D](#) →

## Commenti

Lascia un commento

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

Commento \*