



Mostri

Goblin (CA:7, dv:1-1, danni:1d6, Th0: 20, tesori:1d3ma a testa)

Lupo Woorg (CA:6, dv:3+3, danni: 2d4, Th0:17)

Capo Goblin (CA:5, dv:1, danni:1d6(clava), Th0:15, tesori:chiave st. Tesoro)

Cortile Esterno

Torrette: ci sono 3 goblins su quella di destra e 2 su quella di sinistra. Con la probabilità (di notte) che ne stiano dormendo (1d3 1nessuno dorme; 2: dorme solo uno; 3:dormono in due). Tutti i goblins hanno archi corti con frecce leggere. (Arco corto + Freccia Leggera V:7, danni:1d6, FF:2/1 gittata:50/100/150)

Costruzione: 6 goblins armati normalmente, di cui 1d6 che dormono (di notte).

Interno

1-Sala Pranzo: c'è un tavolo rettangolare lunga quasi tutta la stanza con sopra i residui di un pranzo ai personaggi appare disgustoso.

2-Camerata: la porta è socchiusa nella camerata ci sono 12 goblin che dormono. Se i personaggi ascoltano riusciranno a sentire un numero imprecisato di ronfi.

3-Armeria: ci sono armature, scudi e spade corte per 15 persone.

4-Androne: ingresso alle celle ci sono 2 goblin di guardia.

5-Cella: c'è un uomo dentro apparentemente svenuto. Ed è vestito con abiti nobili.

6-Lupi: nella grotta ci sono 10 Lupi Woorg. Già a 10m di distanza dall'ingresso i PG, se ne hanno già incontrati riconoscono il puzzo dei Lupi Woorg. Se si avvicinano a meno di 3m dalla porta i lupi iniziano ad ululare e ringhiare svegliando tutti i goblin.

7-Dispensa: quintali di razioni accumulate una sull'altra di cui i PG non immaginano l'origine.

8-Cella: all'interno e imprigionato un uomo sveglio che appena vi vede vi implora di liberarlo. Gli l'uomo è servo personale del barone imprigionato nell'altra cella. Il suo padrone è il barone di una contea, non molto distante dalla foresta, sono stati catturati, mentre l'attraversavano per dirigersi verso la città dalla quale provengono i PG.

9-Stanza del Tesoro: la porta è sigillata bisogna scassarla oppure adoperare le chiavi trovate addosso al capo. Contiene 5.000mr uno specchio con cornice d'oro intarsiata, un pugnale d'oro incastonato di 2 pietre preziose, un piatto di platino.

10-Stanza del Capo: il capo goblin è seduto dietro ad una tavola che sorreggia un broccale di una bevanda (dalla puzza una specie di birra) appena vede i PG si lancia verso di loro con tutta la carica, ha il doppio degli attacchi al primo round.