

La Banda Goblin

Created by Muad' Dib <naib@katamail.com>
paging by Vazim <vazim@libero.it>

Introduzione

Vi trovate all'interno di una locanda. Il fuoco del camino e alcune grandi lanterne agli angoli del salone illuminano la stanza. Nonostante non sia tardi rimangono poche persone ai tavoli. I loro vestiti e la mancanza di armature e zaini vi dice che sono del posto. Nessuno di loro colpisce particolarmente.

Mentre state mangiando un rumore di passi attira la vostra attenzione. Il rumore viene dall'esterno e sembra dirigersi proprio verso la porta d'ingresso.

Dopo qualche secondo una donna di mezza età spalanca il portone di ingresso e con le lacrime agli occhi e il volto disperato si butta sul primo paesano che incontra. La donna viene subito circondata da persone che cercano di farla calmare per capire cosa sia successo. La donna si chiama Genevieve e racconta la propria abitazione è stata assalita qualche minuto fa da una banda di feroci goblin armati fino ai denti.

Genevieve racconta di aver sentito dei rumori all'esterno della casa e di aver trovato il corpo del marito in terra mentre vedeva che alcuni goblin stavano entrando in casa dalla finestra. Dopo aver avvertito il giovane figlio Hemian, Genevieve è fuggita mentre il ragazzo è entrato in casa per affrontarli. Ora lei teme per la vita del ragazzo e chiede che qualcuno sia disposto ad andare sul posto.

I paesani non sembrano sorpresi dell'accaduto e, se i PG, rimangono in ascolto dei commenti, scoprono che simili attacchi si sono ripetuti di recente nel villaggio, specialmente nelle aeree più esterne. Alcuni, ascoltata la donna, si affrettano a tornare a casa e mentre la stanza si svuota definitivamente i PG si rendono conto di essere gli unici in grado di poter agire.

Se i PG accettano la missione Genevieve indicherà loro la strada per arrivare alla propria casa.

Nel frattempo lei rimarrà nella locanda accudita dall'oste.

Descrizione

Abitazione di Genevieve

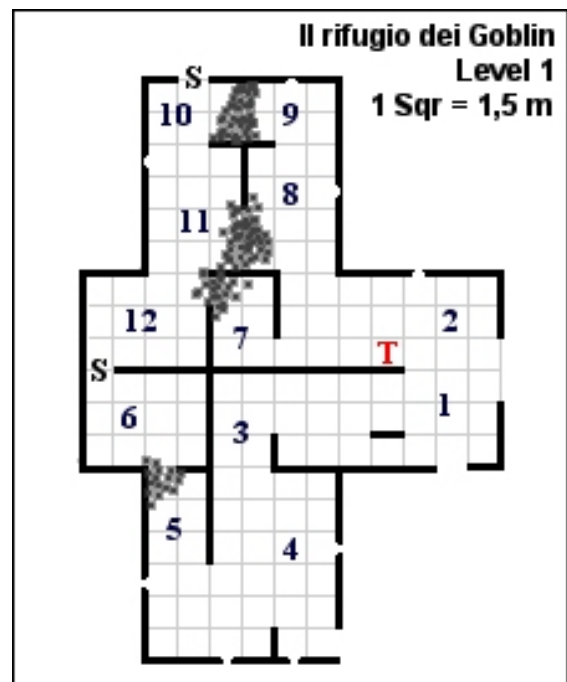
Vi state avvicinando a quella che dovrebbe essere la casa di Genevieve. Alcune stanze della casa sono illuminate da candele che creano inquietanti ombre sull'esterno. Una finestra appare in frantumi, la porta principale è completamente spalancata. Non si sentono rumori e l'abitazione sembra al momento vuota.

L'abitazione di Genevieve è vuota.

I goblin sono scappati e il figlio della donna è partito alla loro ricerca. Sul retro della casa i PG troveranno il cadavere di Gizur, marito di Genevieve, che giace in terra colpito alle spalle da una forca. Nelle stanze da letto i personaggi troveranno tracce di sangue che se seguite porteranno a nord dell'abitazione. Le tracce sono fresche e abbastanza facili da

seguire anche se il ritmo che i PG potranno tenere sarà molto rallentato visto il buio. Alla fine giungeranno ad un casolare ormai abbandonato e distrutto.

La Fattoria di Thaddath 1° livello



1

La stanza appare completamente distrutta. Ferri arrugginiti e travi di legno marce sono sparse ovunque. Le pareti portano segni di bruciato e sono piene di buchi. Porte e finestre sono in pezzi. Le macerie e la terra ricoprono il terreno mentre insetti e mosche volano intorno al corpo di una mucca ormai putrefatta nell'angolo SUD-EST. Il cadavere, ricoperto in parte di escrementi, produce un puzzo terribile.

Di giorno la stanza viene illuminata dall'entrata a Sud e a Est.

2

La stanza è in rovina. In terra, polvere, macerie e letame si mescolano a strane chiazze nere che segnano il terreno. Alcune ossa di animale sono sparse su quello che resta della pavimentazione. Alcune parti delle pareti sono affumicate e portano i segni dell'incendio che probabilmente ha distrutto la fattoria.

Nella stanza c'è una piccola trappola che fa scattare una freccia da un foro della parete Ovest, stanza 7.

- GF: 1 (300 PE)
- Tiro per colpire +10 (1d6, crit. × 3).
- Cercare (CD 20) = Individua la trappola
- Disattivare congegni (CD = 20)

Di giorno la stanza è illuminata dall'entrata ad Est.

3

Il corridoio è completamente buio. Le pareti sono semidistrutte e ospitano buchi di varie dimensioni dovuti al pessimo stato di conservazione. I muri sembrano pericolanti. In terra si trova della paglia bruciata, resti di travi distrutte e macerie varie.

Di giorno la stanza è parzialmente illuminata dai riflessi della stanza 4.

4

La stanza è abbastanza grande. Il pavimento è stranamente privo di ostacoli nonostante sia ricoperto di macchie scure. Le finestre a EST e a SUD sono distrutte ma non ci sono vetri per terra. Numerose travi sono distrutte, e gran parte del tetto è mancante. Paglia bruciata, escrementi, vetri e attrezzi arrugginiti e spezzati come forche per la paglia ecc. sono accatastate nell'angolo a NORD-EST su una catasta di legna marcia.

Di giorno la luce filtra dall'entrata a SUD-EST e da una finestra a SUD che illumina parzialmente l'ambiente.

5

Il crollo di gran parte del soffitto ha bloccato probabilmente l'accesso ad un'altra stanza della fattoria. Travi e legni vari ostruiscono l'area mentre un forte odore di escrementi rende l'aria nauseante e decisamente disgustosa.

Se le travi vengono rimosse si può accedere alla stanza N° 6. Resta a discrezione del DM il tempo necessario per tale operazione.

6

La stanza è buia. Ben poco è visibile. Nell'angolo NORD-EST sono ammassati stracci e vestiti ormai semi distrutti. Macchie nere sporcano il terreno.

Se la parete a SUD viene ispezionata si potrà scovare nell'angolo NORD-OVEST un piccolo buco in basso tramite il quale si può accedere alla stanza 12.

Di giorno la stanza è parzialmente illuminata dai numerosi buchi presenti nel muro a Ovest.

7

Se l'angolo a SUD-OVEST viene ispezionato si può notare un piccolo foro (trappola che si attiva nella stanza 2). La parte NORD-OVEST è ostruita da travi e assi di legno accatastate l'una sopra l'altra.

Se si prova a rimuoverle i PG noteranno che l'intera struttura rischia di crollare.

8

Il cadavere di un giovane uomo giace in terra. Il giovane sembra morto di recente e porta sul petto un dardo da balestra. Le tracce di sangue, mescolate allo sporco colorano di nero quello che resta del pavimento di legno e fanno capire che il giovane, dopo essere stato colpito deve aver strisciato per qualche metro prima che la morte lo raggiungesse. Il cadavere indossa abiti semplici, lacerati in più punti.

Non ha nessuna arma in mano. L'uscita a OVEST e quella a NORD-OVEST sono interamente ostruite dal crollo del tetto mentre stracci logori si mescolano allo squallore delle macerie. La finestra a EST è completamente ostruita.

Si tratta ovviamente del figlio di Genevieve che dopo un breve scontro con i goblin li ha inseguiti nella fattoria ed è stato vittima della trappola della stanza 2. I goblin hanno poi rubato la sua spada corta e ricaricato la balestra.

9

Come la precedente stanza anche questa è ricoperta di stracci e macerie ed escrementi. La finestra a NORD è completamente ostruita e la stanza è totalmente immersa nell'oscurità.

10

La stanza è abbastanza libera ma completamente buia. Mucchi di macerie sono raccolti negli angoli e risulta agevole spostarsi. Sulla parte OVEST sono appesi degli attrezzi in buone condizioni come pale, forche e picconi alcuni di essi insanguinati.

11

Appena varcata la parete un grido di battaglia risuona nella stanza e da un angolo nascosto dietro al muro che hai appena superato appare un goblin che stringendo una spada si sta lanciando all'attacco saltando giù da alcune balle di fieno che probabilmente lo nascondevano. L'attacco è improvviso.

Il **goblin** (N° 1), avendo sentito l'arrivo dei PG, si è appostato assieme ad altri due (nascondersi = +6) per tendere una trappola ai PG. Nell'angolo NORD-EST ci sono delle balle di fieno. Ci sono anche un paio di sedie e nella parte NORD ci sono dei fori che permettono di vedere la stanza 10. Il round successivo l'attacco, anche i due goblin della stanza 12 attaccheranno.

12

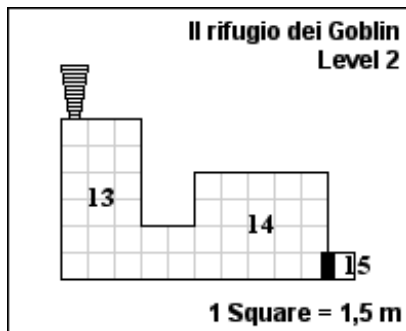
L'attacco del goblin vi ha presi di sorpresa ma ancora più inaspettato è l'arrivo di altri due goblin che, sbucati da dietro un angolo a SUD stanno per lanciare i loro giavelotti.

I due **goblin** (N° 2 e 3) sono pronti a colpire coi loro giavelotti appena uno dei PG entrerà nella stanza. Dopo il primo attacco prenderanno le armi appese alla parte NORD stanza 12 e partiranno alla carica.

Una volta finito lo scontro potete guardarvi in giro. Parte del tetto della stanza è crollato per cui gran il soffitto è molto basso e non è molto facile muoversi. Al centro della stanza c'è una botola in legno. Nella parete NORD ci sono dei ganci, probabilmente usati per tenere a portata di mano alcune armi. A parte che Per il resto la stanza è vuota. L'area è completamente buia.

La botola al centro della stanza da accesso all'area 13 del 2° livello.

La Fattoria di Thaddath 2° livello



13

La scalinata sembra ricavata nel terreno di roccia. L'area è completamente buia e man mano che scendete l'aria diventa più fresca. Dopo una decina di metri la scalinata di pietra finisce e si accede ad una stanza completamente buia.

Se i PG usano delle torce avvertiranno i goblin della loro presenza.

La stanza sembra essere una sorta di cantina. All'interno ci sono quattro pagliericci disposti a caso lungo le pareti OVEST e EST, probabilmente usati come giacigli. Al centro della stanza c'è un tavolo rovesciato verso l'entrata.

I goblin usano quest'area come vero e proprio rifugio. Ai lati dell'entrata, pronti a colpire di sorpresa ci sono due **goblin** (N° 4 e 5), mentre dietro al piccolo tavolo di legno, rovesciato al centro della stanza, ci sono altri due **goblin** (N° 6 e 7) di cui uno è il capo (più robusto) e impugna spada lunga che tiene con le due mani (perfetta fattura valore:315mo).

Goblin (Umanoide Piccolo)

Dadi vita	1d8
Iniziativa	+1 (Des)
Velocità	9 m
CA	16
Faccia / Portata	1,5 m per 1,5 m / 1,5 m
Tiri salvezza	Temp +2, Rifl +1, Vol +0
Grado di sfida	¼
Allineamento	Neutrale Malvagio
Caratteristiche	For 8, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 8

Appena i PG entreranno i goblin, ai lati dell'entrata attaccheranno e al loro urlo di battaglia seguirà gli altri due.

14

Nella stanza ci sono tre giacigli ai bordi della parete NORD. Sparsi per terra ci sono sgabelli di legno e armi di vario tipo, tutte in pessime condizioni (2 coltelli, una spada corta arrugginita e una cassa contenente 8 quadrelli per balestra leggera) e arnesi da lavoro. Una porta a OVEST risulta sbarrata alla meno peggio con travi improvvisate.

15

La piccola stanza di 1,5 mt. × 1,5 mt. probabilmente un tempo era un ripostiglio. Sulle pareti ci sono segni di forature e resistono ancora tracce di mensole e relativi supporti. In un angolo c'è una cassa in legno, colorata con colori scuri.

La cassa che contiene il tesoro dei goblin per un totale di 60 M.O. è protetta da una trappola con ago avvelenato con olio di sangue verde.

- CF: 2 (600 PE)
- Tiro salvezza contro tempra (CD = 13).
- Cercare (CD 22) = Individua la trappola
- Disattivare congegni (CD = 20)
- Danni iniziali = 1 cos. (temp.)
- Danni secondari = Dopo 1 min. 1d2 cos. (temp.)

I punti vengono recuperati al ritmo di 1 al giorno. Se si arriva a Costituzione 0 si muore.

Descrizione

I goblin hanno facce appiattite, nasi larghi, orecchie a punta, bocche larghe con denti aguzzi, fronti inclinate e occhi brillanti di colore rosso. Le loro braccia arrivano in quasi alle ginocchia. La loro pelle è di color rossastro e indossano abiti di color grigio o marrone.

N°	P.F.	Arma utilizzata	T.p.C.	Danni	Oggetti	Abilità e Talenti
01	3	Spada corta (19-20 × 2)	+1	1d6-1	1 MO, 10 MA	Abilità - Ascoltare +3 Abilità - Muoversi silenziosamente +4 Abilità - Nascondersi +6 Abilità - Osservare +3 Talento - Sensi acuti
02	2	Giavelotto (× 2) – 9 m. Spada corta (19-20 × 2)	+3 +1	1d6-1	1 MO, 10 MA	
03	6	Giavelotto (× 2) – 9m. Spada corta (19-20 × 2)	+3 +1	1d6-1	10 MA	
04	3	Spada corta (19-20 × 2)	+1	1d6-1	1 MO, 20 MA	
05	1	Morning star (× 2 Critico)	+1	1d8-1	3 MO, 10 MA	
06	4	Morning star (× 2 Critico)	+1	1d8-1	4 MO	
07	8	Spada Lunga (19-20 × 2) *	+2	1d8-1	4 MO	

PE: 300 per goblin. PE: 300 per trappola a freccia. PE: 600 per trappola al veleno.