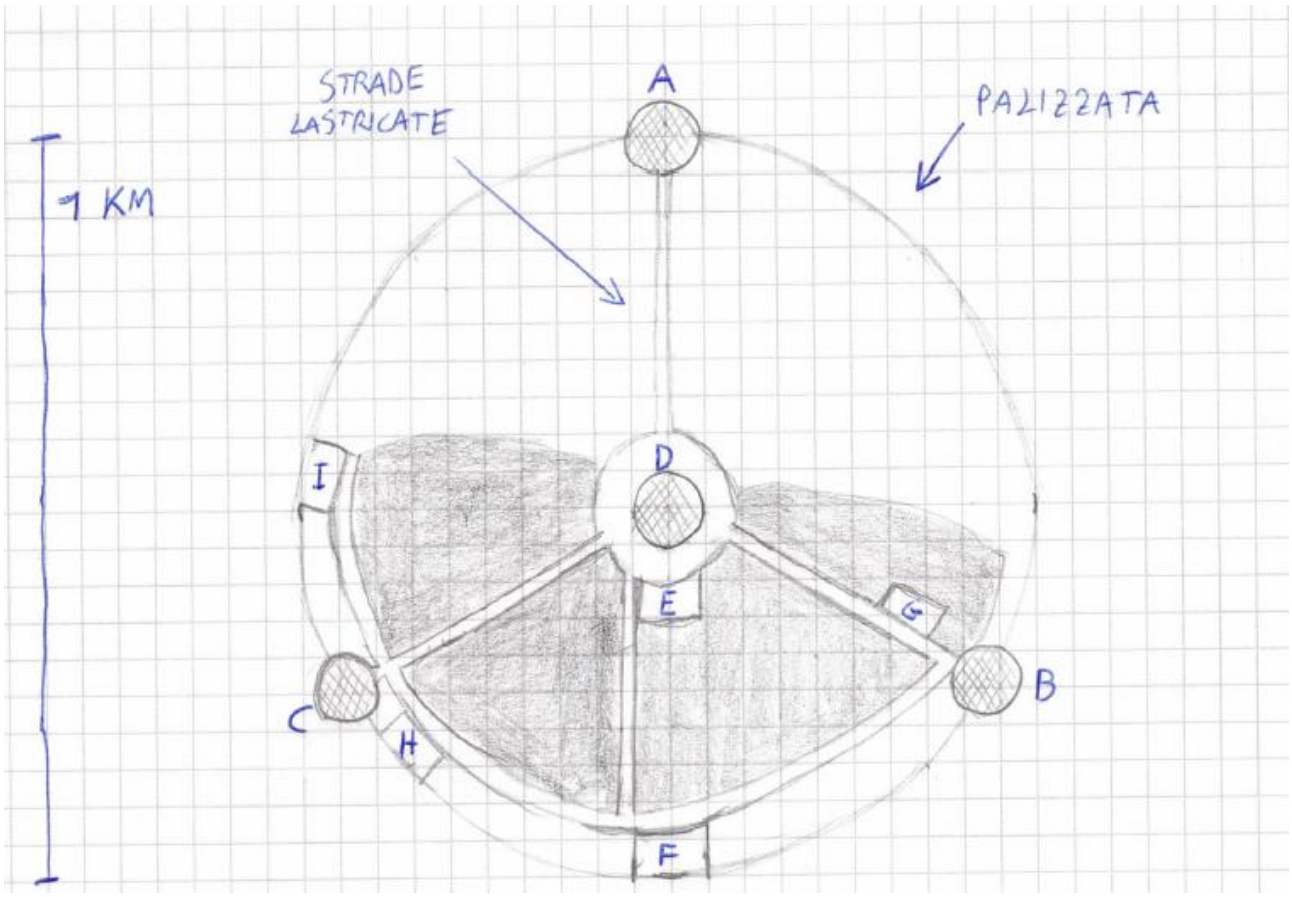
ALEATOR ADVENTURES

LA ROVINA DI IBIS

UN'AVVENTURA PER 3-5 PERSONAGGI DI LIVELLO 2

ANDREA MANCINI, DANIELE VENERONI, NICOLA ROSSETTO, SIMONE DA ROS

ALTOPRATO



LEGENDA:

= CASE E STRADINE STERRATE
A = UNICO INGRESSO
B = MULINO A VENTO
C = GRANAIO/MAGAZZINO
D = TORRE
E = TAVERNA
F = PICCOLO SANTUARIO DELL'EREMITA
G = FALEGNAMERIA
H = FABBRO (FUCINA)
I = CONCERIA

Sommario

I PG sono stati assoldati da Aurelio Taicus, e arrivano al villaggio nel tardo pomeriggio. Parlando con Aurelio, scoprono che la missione consiste nel raggiungere delle rovine a circa 1 giorno di cammino e recuperare un grosso rubino magico. I PG possono indagare nel villaggio, oppure dirigersi rapidamente alle rovine.

Informazioni sul villaggio

- Sorge su un vasto altopiano, ed è circondato di campi.
- È formato da una palizzata circolare da cui sporgono 3 strutture intervallate regolarmente: una porta d'ingresso (con bertesca), un mulino a vento e un granaio.
- Ci sono tre strade principali (lastricate) che collegano le tre strutture di cui sopra alla piazza centrale dove c'è la torre di Aurelio.
- Costruzioni su poco più di metà dell'area dentro la palizzata. Il resto è prato.
- Mostrate ai PG la mappa solo se fanno attenzione alla disposizione degli edifici.

Strutture

Vedi mappa per la chiave.

(A) Ingresso

Un massiccio portone di legno rinforzato, sormontato da una bertesca (una piattaforma protetta che sporge oltre il portone permettendo a chi c'è sopra di attaccare eventuali assedianti). Il tutto termina con un tetto a punta che dà alla struttura un aspetto slanciato.

PNG potenzialmente presenti

- Markus Holm (se allertato che qualcuno si avvicina)

(B) Mulino a vento

Un grande mulino a vento dal caratteristico tetto a cono. Le pale sono all'esterno della palizzata. Al mulino viene lavorato quasi tutto il grano prodotto e raccolto nei campi che circondano il villaggio.

PNG potenzialmente presenti

- Maddok Gruffolf

(C) Granaio/Magazzino

Un silos non molto largo ma decisamente alto che viene usato per conservare i prodotti agricoli del villaggio. Gran parte dello spazio è occupato dal grano in attesa di essere macinato al mulino, ma il magazzino contiene anche sacchi di farina pronta all'uso e altri generi alimentari.

PNG potenzialmente presenti

- Nessuno

(D) Torre

Praticamente l'unica struttura in pietra del villaggio (l'unica altra è la fucina), è una costruzione alta circa 12 metri che si trova al centro esatto del villaggio, circondata da una vasta piazza pavimentata che funge da centro di aggregazione per gli abitanti.

PNG potenzialmente presenti

- Aurelio
- Markus Holm

(E) Taverna

Una piccola costruzione di legno che sorge a lato della piazza principale. La taverna non ha un nome, e offre praticamente solo bevande alcoliche e un posto dove gli abitanti del villaggio possono passare una sera in compagnia. A richiesta, l'oste Wilhelm Gerd può preparare un pasto di qualità discreta, ma solitamente i

locali cenano a casa propria. La taverna non offre stanze per la notte. In bella vista sul muro campeggia una targa che ricorda il passaggio, alcuni anni fa, della famosa avventuriera Silanna.

PNG potenzialmente presenti

- Tutti eccetto Aurelio (Greta Kient solo raramente)

(F) Santuario

Un piccolissimo santuario dedicato all'Eremita, poco più di un altarino coperto. Nel villaggio non ci sono sacerdoti ufficiali e in generale la gente non è particolarmente religiosa. La cura del santuario viene seguita da una manciata di abitanti anziani che si occupano di tenerlo pulito e ordinato.

PNG potenzialmente presenti

- Nessuno

(G) Falegnameria

Una struttura piuttosto grande che funge da abitazione e laboratorio di Lidia Taller, il carpentiere e falegname del villaggio.

PNG potenzialmente presenti

- Lidia Taller

(H) Fucina

Una delle uniche due strutture in pietra del villaggio (l'altra è la torre), ospita la casa e il negozio di Grish, un mezzorco fabbro. Il fuoco della forgia è tradizionalmente sempre acceso, e un pennacchio di fumo esce perennemente dal camino della fucina.

PNG potenzialmente presenti

- Grish

(I) Conceria

Una struttura di medie dimensioni, con ampio cortile, che ospita la conceria di Greta Kient. Nella conceria vengono lavorate le pelli degli animali delle fattorie vicine. L'odore acre che pervade l'ambiente circostante aveva fatto sì che la struttura venisse costruita in un luogo isolato, ma l'aumento di popolazione e la conseguente espansione della parte abitata ha portato alla costruzione di nuove strutture (per lo più non abitative) anche a ridosso della conceria.

PNG potenzialmente presenti

- Greta Kient

PNG

I Punti Chiave sono le cose che vengono fuori durante qualsiasi interazione con i PG. Le Informazioni Disponibili sono le notizie ottenibili indagando. Se c'è un "[Difficile]" prima, vengono rivelate con difficoltà (dopo un tiro, o dopo aver fatto o detto qualcosa che spinge il PNG a rivelarle).

In generale, tutti i PNG parlano bene di Aurelio. Dove specificato, lo fanno in modo ancora più significativo.

Nota: i nomi sono pronunciati alla tedesca. Per esempio, Wilhelm si pronuncia "Vilhelm", non "Uillelm".

Aurelio Taicus

Accolito, pagina 342 del manuale dei mostri (vedi anche scheda successiva).

Descrizione

Un uomo sulla settantina, dal modo di fare pacato e gentile. Veste in maniera semplice ma impeccabile.

Punti Chiave

- Chiede di recuperare un rubino magico dalle rovine.
- Dice ai PG che il villaggio non ha locande, ma di parlare con l'oste Wilhelm Gerd che li aiuterà a trovare chi li può ospitare.

Informazioni disponibili

- È arrivato nel villaggio 20 anni fa.
- Ha qualche potere curativo e lo usa per il bene degli abitanti.
- Non ha cariche ufficiali, ma la gente lo ascolta.
- Vuole la gemma perché si dice abbia grandi poteri curativi.
- Ne ha sentito parlare in passato e i suoi studi gli dicono che si trova nelle rovine.
- Non ha mai visto le rovine, ma altri nel villaggio potrebbero saperne qualcosa. Pare sia un posto pericoloso.

Maddok Gruffolf

Descrizione

Un nano di mezza età burbero ma generoso. È il mugnaio del villaggio. Dato che in inverno ha poco lavoro, si mette a disposizione di chi ne ha bisogno.

Punti Chiave

- Parla bene di Aurelio, dice che nel villaggio si vive meglio da quando c'è lui.
- È stato Aurelio a far costruire il mulino e il granaio.
- Può ospitare fino a 2 persone.

Informazioni disponibili

- Aurelio è arrivato nel villaggio 20 anni fa.
- È stato Aurelio a far costruire la palizzata.
- [Difficile]Aurelio ha qualche potere curativo e lo usa per il bene degli abitanti.
- Nell'altopiano ci sono dei goblin, ma non attaccano il villaggio da decenni.
- Le rovine sono un vecchio centro abitato distrutto secoli prima.
- [Difficile] Grish non è originario del villaggio.
- [Difficile] Greta Kient è una persona sgradevole, ma trattandola con rispetto diventa meno ostile.

Wilhelm Gerd

Descrizione

Un uomo sulla trentina con un carattere estroverso e ben adatto al suo lavoro.

Punti Chiave

- La taverna è praticamente piena ogni sera.
- Suggerisce ai PG chi altro può ospitarli (Maddok Gruffolf, Lidia Taller, Markus Holm).
- Racconta di quella volta che Silanna è passata per il villaggio.
- Può ospitare 1 persona.

Informazioni disponibili

- Aurelio è arrivato 20 anni prima.
- Ha qualche potere magico, soprattutto curativo.
- Ha fatto costruire lui palizzata, granaio e mulino, e ha fatto ampliare la torre.
- La popolazione del villaggio è aumentata negli ultimi anni, e anche il benessere generale.
- Markus Holm si era ammalato in tenera età, e si è salvato solo grazie ad Aurelio.
- Descrive volentieri gli altri abitanti del villaggio.
- [Difficile] Grish non è nativo del villaggio, è arrivato 10 anni fa. È rimasto solo perché Aurelio ha convinto gli altri ad accettarlo.

Lidia Taller

Descrizione

Una donna di mezza età, evidentemente facoltosa. Vive con il marito Georg e i loro 4 figli.

Punti Chiave

- È molto fiera del suo operato come lavoratrice del legno.
- Si lamenta che è difficile trovare apprendisti decenti.
- È chiaramente una perfezionista.
- Può ospitare 1 persona.

Informazioni disponibili

- Aurelio è arrivato 20 anni prima.
- Ha qualche potere magico, soprattutto curativo.
- Ha fatto costruire lui palizzata, granaio e mulino, e ha fatto ampliare la torre.
- Nell'altopiano ci sono dei goblin, ma non attaccano il villaggio da decenni.
- Ogni tanto attaccano chi si avventura da solo lontano dal villaggio.
- Non sa nulla delle rovine, ma si dice siano un posto pericoloso e/o maledetto.

Grish

Descrizione

Un mezzorco piuttosto vecchio che funge da fabbro del villaggio. Molto taciturno, sembra preferire la solitudine alla compagnia.

Punti Chiave

- Taciturno ma non ostile.
- Anche se scoprono che era un avventuriero, si rifiuta di accompagnarli in missione.

Informazioni disponibili

- Abita nel villaggio da 10 anni.
- Deve ad Aurelio il fatto che gli abitanti lo abbiano accettato.
- Le rovine sono un vecchio centro abitato, ormai mezzo inglobato dal bosco.
- Sono piene zeppe di goblin.
- [Difficile] Aurelio di fatto ha potere assoluto sul villaggio, ma per fortuna si è sempre dimostrato una brava persona.
- [Difficile] Era un avventuriero della gilda Aleator.
- [Molto Difficile] È stato tradito da un committente che poi ha eliminato il suo gruppo. Lui è scappato e non vuole grane.
- [Estremamente Difficile] La committente era Lady Erin Diaster di Roccaluce.

Greta Kient

Descrizione

Una donna giovane ma sporca e trasandata. Tipicamente le resta intorno l'odore della sua conceria.

Punti Chiave

- Astiosa e volgare.
- Detesta tutti nel villaggio, tranne Aurelio che sa portare rispetto.
- Difficile trovarla fuori dalla conceria, se va in taverna è solo per dare fastidio agli altri

Informazioni disponibili

- Aurelio è arrivato 20 anni prima.
- Ha qualche potere magico, soprattutto curativo.
- La popolazione del villaggio è aumentata negli ultimi anni.

Markus Holm

Descrizione

Un giovane di 20 anni, autoproclamatosi tutore dell'ordine.

Punti Chiave

- È molto onesto e ligio al dovere, ma piuttosto pieno di sé.
- In tenera età si era ammalato gravemente e si è salvato solo grazie ad Aurelio.
- Parla molto, molto bene di Aurelio.
- Può ospitare 2 persone.

Informazioni disponibili

- Aurelio è arrivato 20 anni prima.
- Ha qualche potere magico, soprattutto curativo.
- Ha fatto costruire lui palizzata, granaio e mulino, e ha fatto ampliare la torre.
- La popolazione del villaggio è aumentata negli ultimi anni, e anche il benessere generale.
- Grish non è nativo del villaggio, è arrivato 10 anni fa. È stato accettato solo grazie all'intercessione di Aurelio.
- Nell'altopiano ci sono goblin, ma non li ha mai visti attaccare il villaggio.
- Ogni tanto attaccano chi si avventura da solo lontano dal villaggio.

Ritorno al villaggio

Al ritorno dalla missione, i PG possono consegnare la gemma, affrontare Aurelio oppure cercare di aizzare il villaggio contro di lui.

Consegnano la gemma

Aurelio li ringrazia profusamente, e indice una festa in loro onore. Vengono osannati da tutto il villaggio. Aurelio dice che avrà bisogno di mesi di studio per capire fino in fondo i poteri della gemma, e che se vorranno tornare il prossimo anno sarà felice di mostrare loro cosa è riuscito a scoprire.

Appena i PG lasciano il villaggio e spariscono all'orizzonte, Aurelio completa il rituale e distrugge il villaggio. I PG restano ignari (fino al rapporto di fine missione).

Affrontano Aurelio

Aurelio cerca di negare tutto e di convincere i PG con le buone. Se non ci riesce prova a corromperli e/o minacciarli con crescente disperazione. Se neanche questo funziona, piuttosto che perdere la gemma li attacca. Cerca di fare in modo che gli abitanti del villaggio notino il tafferuglio e lo aiutino.

Gli abitanti accorrono in massa per aiutare Aurelio. Sono disposti a lasciare andare i PG se rinunciano alla gemma e lasciano stare Aurelio. A questo punto è praticamente impossibile (le CD son le stesse della scelta "Aizzano il villaggio", ma i personaggi tirano con svantaggio) convincerli della verità. Se i PG uccidono Aurelio, gli abitanti tentano di linciarli.

Cinquecento contadini inferociti rendono difficile (ma non impossibile) la fuga dei PG.

Acolyte

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 10
Hit Points 9 (2d8)
Speed 30 ft. ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	14 (+2)	11 (0)

Proficiency Bonus +2
Skills Religion +2, Medicine +4
Senses passive Perception 12
Languages any one language (usually Common)
Challenge 1/4 (50 XP)

Spellcasting. The acolyte is a 1st-level spellcaster. Its spellcasting ability is Wisdom (spell save DC 12, +4 to hit with spell attacks). The acolyte has following cleric spells prepared: Cantrips (at will): light, sacred flame, thaumaturgy 1st level (3 slots): bless, cure wounds, sanctuary

Description

Acolytes are junior members of a clergy, usually answerable to a priest. They perform a variety of functions in a temple and are granted minor spellcasting power by their deities.

Actions

Club. Melee Weapon Attack: +2 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 2 (1d4) bludgeoning damage.

Aizzano il villaggio

Non è per niente facile convincere gli abitanti della verità. Per avere la minima possibilità, occorre persuadere almeno 3 dei PNG descritti, e si rischia seriamente la guerra civile nel villaggio a meno di non prendere Aurelio di sorpresa. Se almeno 5 PNG vengono convinti, Aurelio si arrende se affrontato. Altrimenti tenta il tutto per tutto e attacca assieme ai PNG ancora fedeli.

La difficoltà della persuasione dipende dal PNG (vedi sotto). Se i PG portano prove concrete di quello che dicono, la CD è ridotta di 5. La CD può essere ulteriormente modificata in base alle argomentazioni scelte, oppure ai personaggi può essere garantito vantaggio.

Un PNG che non viene convinto va ad avvisare Aurelio.

Difficili (CD 20)

- Grish
- Greta Kient

Molto Difficili (CD 25)

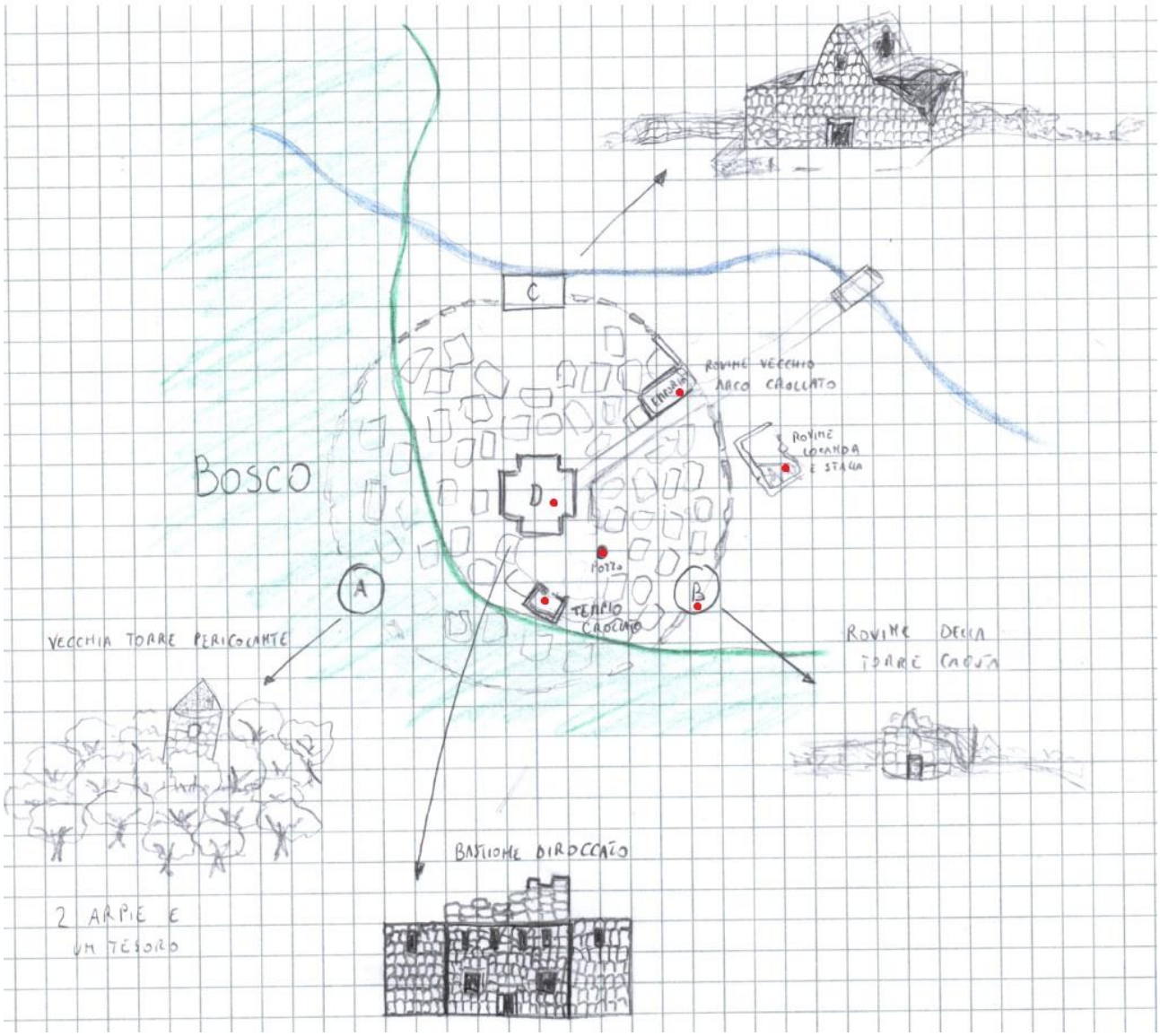
- Lidia Taller
- Wilhelm Gerd
- Maddok Gruffolf

Impossibili (CD 30)

- Markus Holm

Se Aurelio si rende conto del pericolo, cerca di aizzare il villaggio contro i PG. Ottiene vantaggio ad eventuali tiri contrapposti per tenere dalla sua parte PNG che non siano già stati convinti dai PG.

IBIS



LEGENDA:

▯= BOSCO CHE HA INGHIOTTITO PARTE DELLA CITTA'
●= INGRESSO AI TUNNEL DEI GOBLIN
A = VECCHIA TORRE PERICOLANTE
B = ROVINE DELLA TORRE CROLLATA
C = ROVINE DELLA VECCHIA SEGHERIA
D = BASTIONE DIROCCATO

GIORNO (NASCONDERSI CD 10)		NOTTE (NASCONDERSI CD 15)	
1	-	1	-
2	-	2	2 GOBLIN.
3	-	3	3 GOBLIN.
4	2 GOBLIN.	4	4 GOBLIN.
5	3 GOBLIN.	5	5 GOBLIN.
6	4 GOBLIN.	6	1 GOBLIN, 1 GOBLIN BOSS.
7	5 GOBLIN.	7	2 GOBLIN, 1 GOBLIN BOSS.
8	1 GOBLIN, 1 GOBLIN BOSS.	8	1 GOBLIN, 2 WORG.
9	1 GOBLIN, 2 WORG.	9	1 GOBLIN BOSS, 1 WORG.
0	1 GOBLIN BOSS, 1 WORG.	0	1 GOBLIN BOSS, 2 WORG.

Goblin

Small humanoid (goblinoid), neutral evil

Armor Class 15 (leather armor, shield)
Hit Points 7 (2d6)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

Skills Stealth +6
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9
Languages Common, Goblin
Challenge 1/4 (50 XP)

Nimble Escape. The goblin can take the Disengage or Hide action as a bonus action on each of its turns.

Actions

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) slashing damage.

Shortbow. *Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, range 80/320 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) piercing damage.

Goblin Boss

Small humanoid (goblinoid), neutral evil

Armor Class 17 (chain shirt, shield)
Hit Points 21 (6d6)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	10 (+0)

Skills Stealth +6
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9
Languages Common, Goblin
Challenge 1 (200 XP)

Nimble Escape. The goblin can take the Disengage or Hide action as a bonus action on each of its turns.

Actions

Multiattack. The goblin makes two attacks with its scimitar. The second attack has disadvantage.

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) slashing damage.

Javelin. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. or range 30/120 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) piercing damage.

Reactions

Redirect Attack. When a creature the goblin can see targets it with an attack, the goblin chooses another goblin within 5 feet of it. The two goblins swap places, and the chosen goblin becomes the target instead.

Worg

Large monstrosity, neutral evil

Armor Class 13
Hit Points 26 (4d10 + 4)
Speed 50 ft. ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (0)	8 (-1)

Proficiency Bonus +2
Skills Perception +4
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 14
Languages Goblin, Worg
Challenge 1/2 (100 XP)

Keen Hearing and Smell.. The worg has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Description

A worg is an evil predator that delights in hunting and devouring creatures weaker than itself. Cunning and malevolent, worgs roam across the remote wilderness or are raised by goblins and hobgoblins. Those creatures use worgs as mounts, but a worg will turn on its rider if it feels mistreated or malnourished. Worgs speak in their own language and Goblin, and a few learn to speak Common as well.

Actions

Bite. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 10 (2d6 + 3) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 13 Strength saving throw or be knocked prone.

Sommario

- Ibis aveva circa 700 abitanti, ed era un piccolo villaggio di boscaioli. Sorgeva ai confini della grande Foresta Ammantata (così chiamata per via delle frequenti e fitte nebbie).
- E' stato distrutto in un grande incendio circa 300/400 anni fa.
- I goblin sono lì da generazioni, ma solo recentemente hanno trovato la collana (20 anni fa): da allora sono diventati più "demoniaci".
- Il suo perimetro era fortificato da un semplice muro in pietra secca (ora quasi interamente crollato). Un bell'arco in pietra delimitava l'ingresso al villaggio da quella che era la strada principale. Il villaggio era difeso da due torrette di guardia.
- Le costruzioni erano per lo più in legno, eccetto pochi edifici più importanti e grandi degli altri. Tuttavia le fondamenta erano in pietra, e sono ancora oggi visibili tra le rovine, che ora sono piene di arbusti. Gran parte di quello che doveva essere il villaggio originale è stato inghiottito dal bosco.
- Le rovine sono annerite, segno che a distruggere il villaggio è stato probabilmente un incendio.

Strutture

Vedi mappa per la chiave.

(A) Vecchia torre pericolante

La si vede sporgere oltre la fitta chioma di alcuni alberi. La foresta è molto fitta, fonte di preziosa ombra per i goblin - che rifuggono il sole. Tuttavia i goblin si tengono bene alla larga dalla torre, che è abitata da due arpie.

Harpy

Medium monstrosity, chaotic evil

Armor Class 11
Hit Points 38 (7d8 + 7)
Speed 20 ft., fly 40 ft. ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (0)	13 (+1)

Proficiency Bonus +2
Senses passive Perception 10
Languages Common
Challenge 1 (200 XP)

Description

Actions

Multiattack. The harpy makes two attacks: one with its claws and one with its club.

Claws. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (2d4 + 1) slashing damage.

Club. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d4 + 1) bludgeoning damage.

Luring Song. The harpy sings a magical melody. Every humanoid and giant within 300 feet of the harpy that can hear the song must succeed on a DC 11 Wisdom saving throw or be charmed until the song ends. The harpy must take a bonus action on its subsequent turns to continue singing. It can stop singing at any time. The song ends if the harpy is incapacitated. While charmed by the harpy, a target is incapacitated and ignores the songs of other harpies. If the charmed target is more than 5 feet away from the harpy, the target must move on its turn toward the harpy by the most direct route, trying to get within 5 feet. It doesn't avoid opportunity attacks, but before moving into damaging terrain, such as lava or a pit, and whenever it takes damage from a source other than the harpy, the target can repeat the saving throw. A charmed target can also repeat the saving throw at the end of each of its turns. If the saving throw is successful, the effect ends on it. A target that successfully saves is immune to this harpy's song for the next 24 hours.

Attorno alla torre ci sono i resti dei goblin catturati e mangiati dalle arpie. In un forziere chiuso al piano più alto della torre è possibile trovare un OGGETTO MAGICO BONUS (vedi appendice) e 200 monete d'oro. La torre è, ripeto, pericolante, quindi ci vorrà particolare attenzione per esplorarla.

(B) Rovine della torre crollata

Un bel pezzo della base della torre è ancora in piedi, ed alcuni goblin ci hanno appoggiato una copertura di legno e stracci per farne una sorta di alloggio (l'odore è terribile, qui). Sotto la copertura c'è un ingresso dei tunnel (1).

(C) Rovine della vecchia segheria

Essendo l'edificio piuttosto isolato dalle abitazioni (era circondato da una piccola piazza - lo si può intuire osservando le fondamenta rimaste intatte) ed essendo quasi interamente di pietra, non è stato toccato più di tanto dalle fiamme. Di contro, essendo un luogo ampio e riparato dal sole, è affollatissimo di goblin, uno dei punti più pericolosi delle rovine.
Anche qui, poiché c'è già ombra, i goblin non hanno scavato alcun tunnel.

(D) Bastione diroccato

Al centro del villaggio, in molte sue parti è crollato ma doveva essere il fortino del nobile locale che ha praticato il rituale. Al centro dell'edificio c'è una stanza misteriosamente intoccata dalle fiamme (si vede proprio un cerchio a terra dove il nero si ferma, in modo regolare) il laboratorio magico del nobile - l'occhio del ciclone dell'incendio.
Nella tesoreria del capo goblin (vedi dungeon a seguire) gli avventurieri possono trovare alcune informazioni interessanti, ma non la gemma.
Nonostante i goblin se ne tengano ben lontani (Paura? Scaramanzia), è possibile un ingresso dei tunnel (2) qui, perché il capo dei goblin lo usa come "tesoreria" personale.

(E) Locanda e stallaggio in rovina

Erano fuori dalle mura, il tetto era in legno e paglia quindi è rimasto ben poco, se non le mura laterali. Sorprendentemente, resiste l'insegna in ferro battuto, a forma di scudo, che rappresenta un'accetta da boscaiolo (senza scritte). Degli stallaggi invece restano solo le fondamenta - probabilmente erano in legno. Sotto il bancone (che era in muratura) si trova un ingresso dei tunnel (3).

(F) Emporio in rovina

E' all'ingresso della città, subito superate le rovine dell'arcata d'ingresso, sulla destra. Era un bell'edificio in pietra a due piani (a quello superiore il magazzino), ma si è trovato al centro dell'incendio, quindi non ne è rimasto molto. da una delle porte laterali si può ancora entrare in una delle stanze del piano terra, però, rimasta parzialmente integra. Qui è possibile trovare un ingresso dei tunnel (4).

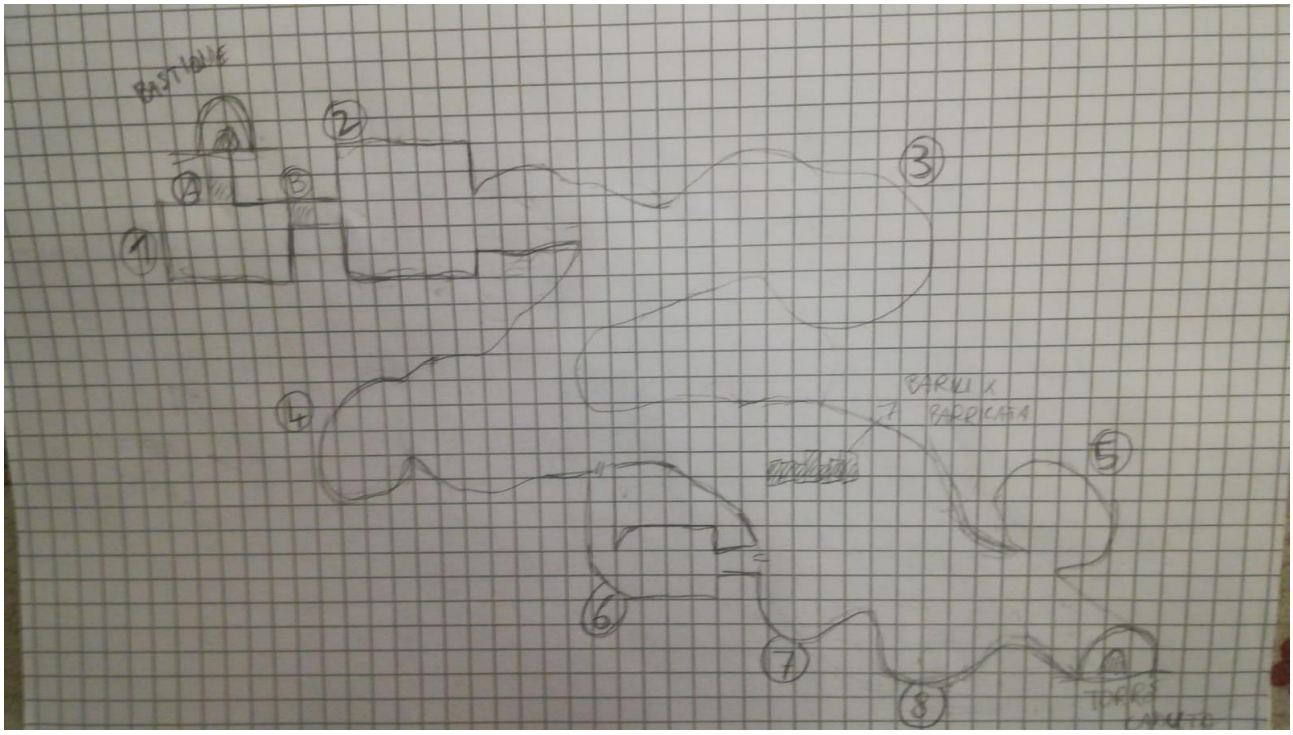
(G) Tempio del Principe

Era vicino alla piazza principale. Il tempio era circondato da un piccolo muro in pietra, ed aveva un po' di cortile, quindi non è stato distrutto dalle fiamme. Ci si possono trovare alcuni ornamenti cerimoniali abbandonati, alcuni anche rivendibili, volendo. C'è anche un "finto pozzo" ed un buco scavato nel terreno. Il finto pozzo è un ingresso dei tunnel (5), il buco invece è una trappola.

(G) Piazza principale

Vi si affaccia l'ingresso principale del bastione, il tempio del principe ed una serie di edifici distrutti (rimangono solo le fondamenta e qualche muro crollato. Al centro della piazza c'è un pozzo. Avvicinandosi è possibile notare alcune corde legate ad un blocco di roccia poco distante, che calano nel pozzo. E' un ingresso dei tunnel (6).

MINI DUNGEON #1: IL BASTIONE E LA TORRE CADUTA



Collega la TORRE CADUTA (ingresso dei tunnel #1) con il BASTIONE DIROCCATO (ingresso dei tunnel #2)

Il BASTIONE è stato snobbato dai Goblin perché incute in loro un certo timore. In quel luogo è accaduto qualcosa di tremendo e loro istintivamente lo avvertono e se ne tengono bene alla larga. Solo il **CAPO DEI GOBLIN** ha avuto le palle per avvicinarsi e ne è stato ricompensato: ha trovato LA GEMMA usata per il rituale ed in più ha saccheggiato i preziosi che erano rimasti intatti (incluso il prezioso LIBRO DEI RITUALI, che contiene degli indizi per gli avventurieri). A questo punto la gemma ha cominciato a corromperlo facendogli assumere tratti demoniaci, compresa una certa astuzia atipica per quelli della sua specie.

IL BASTIONE è diventata quindi la sua tesoreria, conscio del fatto che nessuno dei suoi scagnozzi Goblin ci si sarebbe avvicinato. Ha fatto scavare sottoterra una enorme stanza (1), la TESORERIA, collegata da due brevi corridoi muniti di trappole
Trivia: i Goblin sanno dell'entrata ma sono spaventati dal luogo e se ne stanno alla larga.

- **TRAPPOLA "A"**: Entrando nelle rovine del Bastione vero e proprio, si dovrebbe scorgere l'entrata di un tunnel che porta nel sottosuolo Goblin. Essendo questa però diventata l'entrata della Tesoreria, il buco è stato coperto con delle assi che fungono anche da trappola: le assi sono coperte di terra e macerie in modo da sembrare occultate e passare inosservate, ma se qualcuno ci cammina sopra il peso eccessivo fa crepare le assi facendo cadere il malcapitato nella stanza sottostante, schiacciato poi da terra e macerie.
  CD 12 per accorgersi che esiste, CD 12 per disattivarla spostando le macerie senza rompere le assi, CD 12 per prendere metà danni se si subisce, 2d10 danni da schiacciamento delle macerie.
- **TRAPPOLA "B"**: la Tesoreria ha un entrata/uscita nei cunicoli dei goblin, ma un filo teso, se calpestato, fa scattare due lame.
  CD 12 per vedere il filo teso davanti alla porta, CD 12 per staccare il filo in maniera corretta senza far scattare le lame. DUE LAME +6 per colpire, 2d10 danni totali.

Nella tesoreria è possibile trovare diversi preziosi e gemme bruciacchiate (per un valore totale di circa 400 monete d'oro) nonché un LIBRO DEI RITUALI.
Il libro ha i seguenti rituali (non scendete nei dettagli se non chiedono, dite solo l'indice):

1. **MALEDIZIONE DI STERILITA'**: Rituale che rende sterile una persona od un campo per un anno e la persona che lo lancia per un mese.
2. **BELLEZZA PERVERSA**: Rituale che ingenera un'incredibile attrazione fisica nel bersaglio per una durata limitata, al termine della quale invece il bersaglio odia furiosamente la persona che la ha ammaliata.
3. **ORO DEL DIAVOLO**: Rituale che crea oro finto, molto difficile da distinguere da quello vero, che tuttavia dopo un certo periodo sparisce. Creare 1.000 monete d'oro finto costa un anno di vita per chi usa il rituale.
4. **BENEDIZIONE DI ENROHK**: Rituale che fa piovere sangue in un'area piuttosto estesa. Richiede di creare una piccola pila di teschi umani.
5. **APOTEOSI SCARLATTA**: Richiede il sacrificio di almeno 500 vittime, che devono essere arse all'interno di un cerchio magico del diametro di circa un chilometro. Agli estremi del cerchio devono essere presenti tre edifici molto alti, volti ad incanalare l'energia del sacrificio al centro del cerchio. Focus necessario è un rubino che deve essere magicamente incantato e preparato allo scopo e che l'incantatore deve avere con sé.
6. **COMUNIONE OSCURA**: Un sacrificio (non necessariamente umano ma umano è meglio) consente di lanciare l'incantesimo "Contattare altri piani" per contattare una potente entità demoniaca.

Contact Other Plane

5th level divination (ritual)

Casting Time: 1 minute
Range: Self
Components: V
Duration: 1 minute
Classes: Warlock, Wizard

You mentally contact a demigod, the spirit of a long-dead sage, or some other mysterious entity from another plane. Contacting this extraplanar intelligence can strain or even break your mind. When you cast this spell, make a DC 15 Intelligence saving throw. On a failure, you take 6d6 psychic damage and are insane until you finish a long rest. While insane, you can't take actions, can't understand what other creatures say, can't read, and speak only in gibberish. A greater restoration spell cast on you ends this effect.

On a successful save, you can ask the entity up to five questions. You must ask your questions before the spell ends. The GM answers each question with one word, such as "yes," "no," "maybe," "never," "irrelevant," or "unclear" (if the entity doesn't know the answer to the question). If a one-word answer would be misleading, the GM might instead offer a short phrase as an answer.

Tra il BASTIONE DIROCCATO e la TORRE CADUTA si snoda un tunnel lungo all'incirca 75 metri con svariati anfratti: una stanza (2) è usata come GUARDIOLA per badare alla TESORERIA: le guardie sanno della trappola ma impediscono a chiunque di entrare con forza.

INCONTRO 2 - "LE GUARDIE" (sia di giorno che di notte): 5 Goblin per 3 giocatori, 1 Goblin Capo e 2 Goblin per 4 giocatori.

Lungo il percorso ci sono anche diversi anfratti, usati dai goblin come ALLOGGI PER DORMIRE (3), (4) e (5). Giacigli logori e puzzolenti ospitano lerciume, piccole carcasse (chiamate anche "spuntini") in decomposizione e magari qualche oggettino luccicante caduto dalle sacche.

INCONTRO 3 - "LA PENNICHELLA" (solo di giorno): 3 Goblin per 3 Giocatori, 5 Goblin per 4 Giocatori.
Un gruppo di Goblin sta passando il tempo giochicchiando pigramente, ma sono comunque attenti.

INCONTRO 4 - "LA CORRUZIONE DILAGANTE" (sia di giorno che di notte): 3 Goblin ed 1 Swarm of Rats (uno dei 3 Goblin è morto) per 3 Giocatori. 5 Goblin ed uno Swarm of Rats (uno dei 5 Goblin è morto) per 4 Giocatori.
La Pietra è attiva da molto tempo e piano piano sta rendendo tutte le creature dell'area più malevole e sprezzanti del pericolo. In questo luogo, uno Swarm of Rats è riuscito ad insidiarsi nel cunicolo e ha iniziato a divorare un Goblin, mentre gli altri stanno cercando di difendersi! Con l'arrivo dei personaggi si scatenerà un putiferio, a discrezione del Dungeon Master.

Swarm of Rats

Medium swarm of Tiny beasts, unaligned

Armor Class 10
Hit Points 24 (7d8 - 7)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Damage Resistances Bludgeoning, Piercing, Slashing
Condition Immunities Charmed, Frightened, Grappled, Paralyzed, Petrified, Prone, Restrained, Stunned
Senses Darkvision 30 ft., Passive Perception 10
Languages --

Challenge 1/4 (50 XP)

Keen Smell. The swarm has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on smell.

Swarm. The swarm can occupy another creature's space and vice versa, and the swarm can move through any opening large enough for a Tiny rat. The swarm can't regain hit points or gain temporary hit points.

Actions

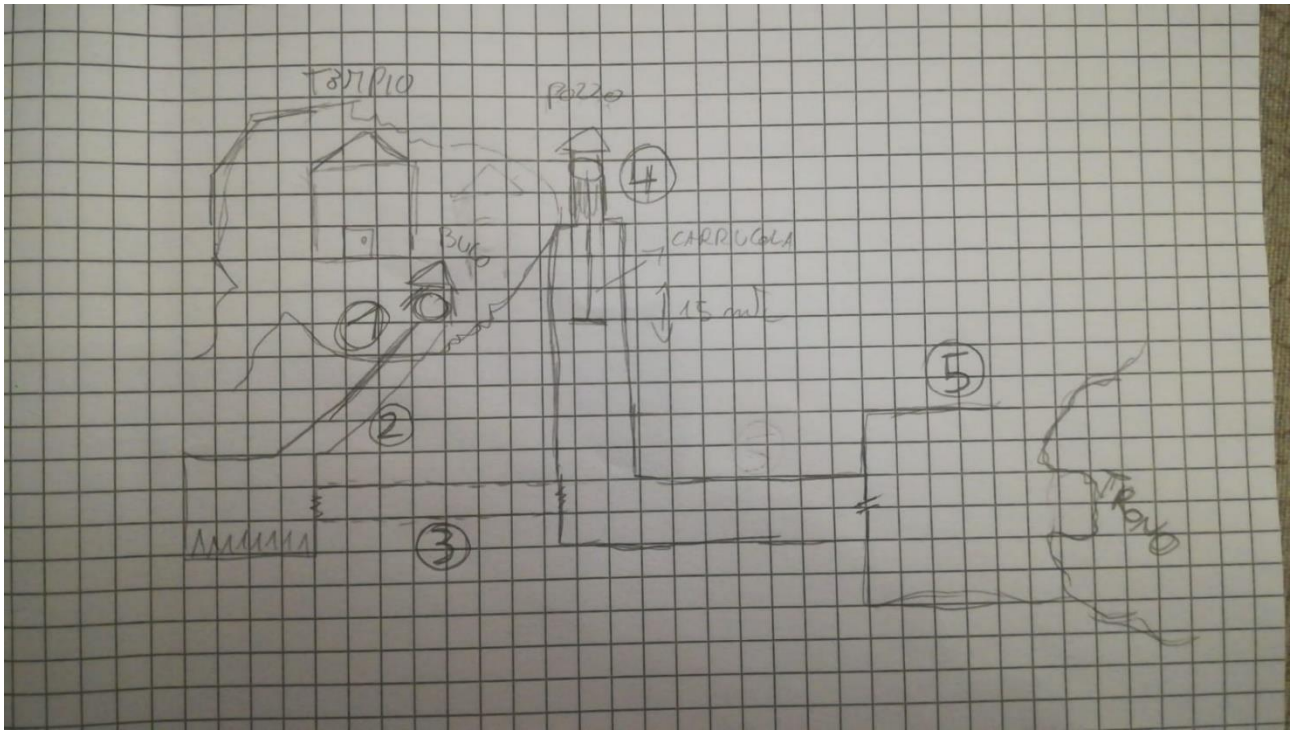
Bite.. *Melee Weapon Attack:* +2 to hit, reach 0 ft., one target in the swarm's space. *Hit:* 7 (2d6) piercing damage, or 3 (1d6) piercing damage if the swarm has half of its hit points or fewer.

INCONTRO 5 - "GIOCARE CON IL FUOCO" (solo di giorno): 3 goblin per 3 giocatori, 5 goblin per 4 giocatori.
Un gruppo di Goblin sta facendo una cosa assai strana: con dei Giavellotti a cui hanno dato fuoco in punta, stanno cercando di resistere il più possibile sopra la fiamma con una mano, come una sorta di sfida. In realtà stanno cercando stupidamente di emulare il loro Boss (che ha acquistato immunità al fuoco) senza riuscirci, ma senza comunque danneggiarsi. Se si accorgono dei personaggi, il loro primo attacco sarà da considerarsi "fiammeggiante".

Man Mano che ci si avventura per i corridoi verso (5), si comincia ad intravvedere della segatura, dei trucioli ed una parvenza di odore di legno tagliato: questo perché (6) è una stanza delle RASTRELLIERE PER GIAVVELLOTTI mentre (7) e (8) sono anfratti adibiti alla LAVORAZIONE E PREPARAZIONE DEI GIAVVELLOTTI. All'occorrenza, vi sono dei barili usabili per creare delle barricate proprio qui vicino.

INCONTRO IN SEGHERIA (solo di giorno): 1 capo goblin e 2 goblin per 4 giocatori, 1 capo goblin e 1 goblin per 3 giocatori. I goblin usano i barili come copertura e lanciano i giavellotti dalle rastrelliere.

MINI DUNGEON #2: IL TEMPIO DEL PRINCIPE



Si entra dal TEMPIO DEL PRINCIPE (ingresso dei tunnel #5).

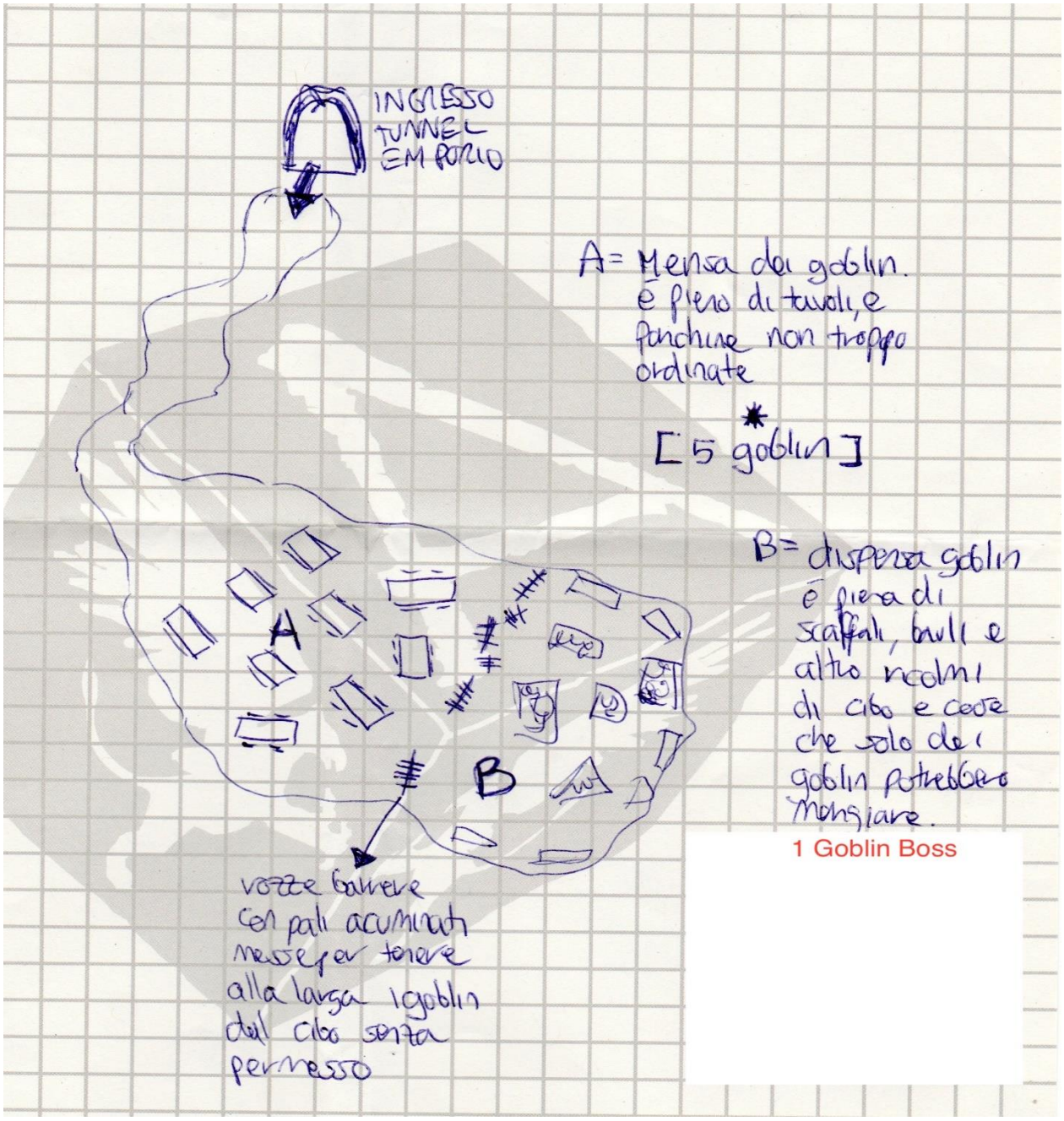
Senza saperne il perché, almeno inizialmente, il **CAPO DEI GOBLIN** cominciò a provare una sorta di astio nei confronti del Tempio, sentendo la necessità di sconsacrarne ogni centimetro. Quindi, chi vi entrerà vedrà solo distruzione e blasfemie insensate. Mentre faceva ciò, scoprì che il pozzo lì vicino in realtà era l'entrata per una stanza segreta: forse un rifugio, forse altro… chissà. Nessuno lo saprà mai, visto che dopo averne preso possesso come tana il Capo Goblin ne ha cambiato il contenuto.

Non fidandosi nemmeno dei suoi sottoposti, Il Capo Goblin non ha detto a nessuno che IL POZZO (4) è la vera entrata per LA SUA TANA (5). Ha quindi fatto scavare a dei suoi sottoposti una BUCA FASULLA (1) che conduce ad una TRAPPOLA CON CORRIDOIO SCIVOLOSO E PUNTE (2) e tramite un PASSAGGIO SEGRETO (3) scavato da lui va a recuperare i cadaveri e gli averi di chi è così avventato da arrivare fino li.

INCONTRO 1, 2 "SCIVOLO MORTALE": Qui è posta un'entrata finta, posticcia, sembra quasi messa lì apposta per essere vista ed è uguale alle altre entrate sparse per Ibis. Chi si affaccia al buco senza prestare attenzione farà crollare una parte dell'entrata solamente con il proprio peso, atterrando in un tunnel reso unto da dell'olio che il Boss Goblin sparge personalmente (CD 14 o 15 per notare che ci sono delle montagnole di terra sospette intorno alla buca che cedono se qualcuno ci si appoggia sopra. CD 14 o 15 per mettere i piedi in dei punti giusti e poter così guardare che il corridoio è innaturalmente scosceso e anche unto). Lo scivolo arriva in una buca munita di punte (2d10 danni).

IL POZZO è fatto in modo da sembrare coperto ed inutilizzato e inutilizzabile, così da non risvegliare nessuna curiosità a nessuno. Chi scoprirà il reale passaggio potrà usare una carrucola fatta apposta per sollevare o abbassare un massimo di due persone. Il **CAPO DEI GOBLIN** sarà sempre presente nella sua tana, giorno o notte che sia. Si tratta di un capo goblin, ma ha immunità al fuoco e 30 punti ferita.

MINI DUNGEON #3: L'EMPORIO

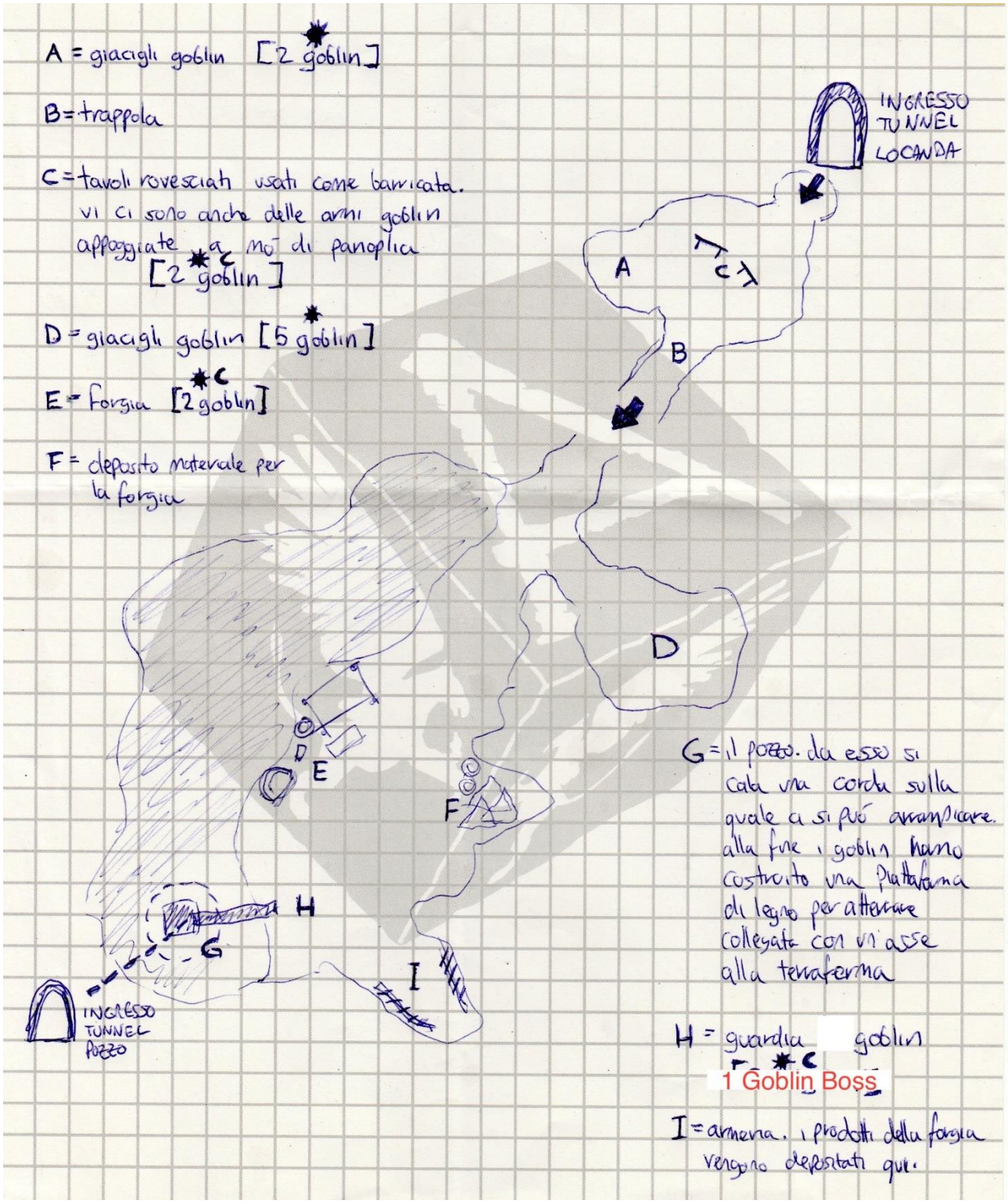


Si entra dall'EMPORIO IN ROVINA (ingresso dei tunnel #4).

A = Mensa dei goblin. è pieno di tavoli e panchine disposte in maniera caotica per la sala. Solo di giorno 5 goblin si aggirano nella sala, e attaccano a vista i PG. Usate a volontà scene da rissa, tipo goblin che saltano da un tavolo all'altro, tavoli che vengono rovesciati e usati come barricate, piatti e boccali che volano.

B = Dispensa e cucina goblin. È divisa dal resto della sala da delle rozze barriere con pali acuminati, messe per tenere alla larga i goblin dal cibo senza permesso. È piena di scaffali e bauli ricolmi di cibo e cose che solo dei goblin potrebbero mangiare, e un grosso calderone sopra delle braci si trova al centro.
Sia di giorno che di notte: il cuoco (1 Goblin Boss) si aggira sempre in questa zona, tenendo alla larga i goblin golosi, e attaccando i PG senza pietà lanciando oggetti da dietro il calderone o con un grosso e sporco coltello se deve combattere in mischia.

MINI DUNGEON #4: L'EMPORIO



Collega la LOCANDA (ingresso dei tunnel #3) con il pozzo nella PIAZZA PRINCIPALE (ingresso dei tunnel #6)

A = Giacigli goblin. Solo di giorno: 2 goblin addormentati.

B = Trappola meccanica. potrebbe essere qualsiasi cosa, pur ché semplice e meccanica. Io farei una corda tesa a terra, che se toccata fa cadere un tronco pieno di punte acuminate (2d10 danni perforanti). Se c'è luce,

CD 12 per individuare. Se luce fioca, i personaggi hanno svantaggio per individuarla. Una volta individuata, è sufficiente scavalcarla senza fare prove.

C = Tavoli rovesciati usati come barricate. È possibile trovare delle armi goblin appoggiate ai tavoli e pronte per essere imbracciate. Sia di giorno che di notte: 2 goblin sono sempre di guardia.

D = Giacigli goblin. Solo di giorno: 5 goblin addormentati.

E = Forgia. Qui vengono forgiate le armi dei goblin, è vicina all'acqua per poterla utilizzare facilmente e abbastanza vicina al pozzo perché il fumo possa uscire da esso. Sia di giorno che di notte: 2 goblin (il fabbro e l'assistente) sono sempre presenti.

F = Deposito materiale per la forgia. Ci sono cumuli di minerale, legno, ecc.

G = Il pozzo. Da esso si calano delle corde sulla quale ci si può arrampicare. Alla fine i goblin hanno costruito una piattaforma di legno sopra l'acqua per atterrare, collegata con un asse alla terraferma.

H = Sia di giorno che di notte: 1 grossa guardia (Goblin Boss) è sempre presente a controllare la forgia e l'accesso dal pozzo.

I = Armeria. I prodotti della forgia vengono depositati qui.

APENDICE – OGGETTI MAGICI

Nella VECCHIA TORRE PERICOLANTE, custodito da due arpie, è possibile trovare uno dei seguenti oggetti:

Slippers of Spider Climbing

adventuring gear (wondrous item, feet)
Category: Items
Item Rarity: Uncommon
Requires Attunement

While you wear these light shoes, you can move up, down, and across vertical surfaces and upside down along ceilings, while leaving your hands free. You have a climbing speed equal to your walking speed. However, the slippers don't allow you to move this way on a slippery surface, such as one covered by ice or oil.

Gloves Of Missile Snaring

adventuring gear (wondrous item, hands)
Category: Items
Item Rarity: Uncommon
Requires Attunement

These gloves seem to almost meld into your hands when you don them. When a ranged weapon Attack hits you while you're wearing them, you can use your Reaction to reduce the damage by 1d10 +your Dexterity modifier. provided that you have a free hand. If you reduce the damage to 0, you can catch the missile if it is small enough for you to hold in that hand.

Portable Hole

adventuring gear (wondrous item)
Category: Items
Item Rarity: Rare

This fine black cloth, soft as silk, is folded up to the dimensions of a handkerchief. It unfolds into a circular sheet 6 feet in diameter.
You can use an action to unfold a portable hole and place it on or against a solid surface, whereupon the portable hole creates an extradimensional hole 10 feet deep. The cylindrical space within the hole exists on a different plane, so it can't be used to create open passages. Any creature inside an open portable hole can exit the hole by climbing out of it.
You can use an action to close a portable hole by taking hold of the edges of the cloth and folding it up. Folding the cloth closes the hole, and any creatures or Objects within remain in the extradimensional space. No matter what's in it, the hole weighs next to nothing.

If the hole is folded up, a creature within the hole's extradimensional space can use an action to make a DC 10 Strength check. On a successful check, the creature forces its way out and appears within 5 feet of the

portable hole or the creature carrying it. A breathing creature within a closed portable hole can survive for up to 10 minutes, after which time it begins to suffocate.
Placing a portable hole inside an extradimensional space created by a Bag of Holding, Handy Haversack, or similar item instantly destroys both items and opens a gate to the Astral Plane. The gate originates where the one item was placed inside the other. Any creature within 10 feet of the gate is sucked through it and deposited in a random location on the Astral Plane. The gate then closes. The gate is one-way only and can't be reopened.

Gauntlets Of Ogre Power

adventuring gear (wondrous item, hands)
Category: Items
Item Rarity: Uncommon
Modifiers: Strength: 19
Requires Attunement

Your Strength score is 19 while you wear these gauntlets. They have no effect on you if your Strength is already 19 or higher without them.