

LA LOCANDA DELLE DUE

PRESENTA



IL POZZO



AVVENTURA PER
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Introduzione e Scopo

I PG vengono ingaggiati da una famiglia di proprietari terrieri, residenti nelle vicinanze della città di Ubersreik, nell'ovest dell'Impero. Il villaggio ha subito l'attacco di un gruppo di goblin, che infesta le foreste circostanti da alcuni mesi, rapendo il loro figlio primogenito, rinchiuso nel pozzo del villaggio all'interno di una piccola gabbia. I PG dovranno liberare il piccolo, prigioniero di un villaggio fortificato all'interno della foresta del Reikwald.

Il Villaggio

L'avventura si svolge in un mese estivo qualsiasi, mentre i PG sono in viaggio verso la cittadina di Ubersreik, fanno sosta in un piccolo villaggio, distante una giornata di viaggio dalla loro meta. Il villaggio prende il nome di "Neue Land", qui alcuni abitanti si sono instaurati per lavorare i terreni e poter rivendere la merce alla vicina città. Il villaggio è composto da una decina di case, due magazzini, un mulino ed una locanda di strada "Il Viaggiatore", che esercita anche da piccola bottega. Alloggiando in questa locanda, i PG troveranno appeso nella bacheca degli annunci, una piccola pergamena con su scritto: -**" Si ricerca valorose persone, per ricercare un tesoro, chi fosse interessato, presentarsi alla tenuta, Heller, ottima ricompensa"**-. Se i PG chiedono informazioni, l'Oste rivelerà solo informazioni sulla famiglia Heller, ma non sa nulla per quel che riguarda, il contenuto della pergamena.

Informazioni conosciute dall'Oste che egli rivela dopo compenso (1s ad informazione):

1. *La famiglia Heller è proprietaria di tutti i terreni del villaggio, tutti i contadini che vivono qui, compreso io siamo tutti in affitto.*
2. *La famiglia ha un figlio che versa in gravi condizioni di salute, si mormora che abbia un occhio su una guancia, ma questo piccolo dettaglio, non lo rivelerei in giro...*
3. *Il signor Heller ama andare a caccia nei boschi*
4. *Si dice che nei boschi circostanti risieda un gruppo di Goblin (questa informazione è da rivelare solamente dopo che i PG sono stati alla tenuta Heller).*
5. *Se volete avventurarvi nel bosco, potete chiedere consigli al vecchio Matthias, vive nel retro del mulino.*

Nella locanda si possono trovare, la cameriera ed il fabbro, infatti sul retro vi è una piccola rimessa con stalla, nella locanda si trovano alloggiati solo i PG (*costi dei servizi sono all'illustrati nella tabella 1*).

Il villaggio come detto presenta una decina di famiglie contadine, che non rivelano nulla di interessante ai PG, l'unica notizia che riescono ad ottenere è questa:

1. *- "La famiglia Heller è generosa nei nostri confronti, ci ha dato una casa ed un lavoro, qui cresciamo i nostri figli, alleviamo animali e coltiviamo quello per cui siamo nati, la terra"*

L'area coltivabile intorno al villaggio è di 100 biolche divise equamente tra abitanti, al mulino oltre alla abitazione del mugnaio, vi è una piccola rimessa dove dorme Matthias, ex aiutante ed ora cacciatore a tempo perso, lui procura la legna che serve per il villaggio.

Nella casa del mugnaio abitano le 3 figlie, la moglie e i 2 figli che lo aiutano al mulino, qui si possono comprare qualsiasi tipo di contenitore, oltre che il pane.

La Tenuta Heller

La tenuta Heller, si trova ai margini dei terreni coltivati ed è circondata da una palizzata di protezione, l'ingresso è composto da un cancello in ferro brunito, poco più alto della palizzata, circa sui tre metri di altezza.

Non vi sono ingressi secondari, agli angoli del perimetro vi sono quattro altane, di guardia. Queste altane non sono mai state utilizzate, ma vengono tenute a nuovo, perché il pensiero del vecchio Heller è: -*"Se facciamo credere di avere delle guardie, chi vuoi che sia così stupido da attaccarci"*-, i goblin che assaltarono la tenuta, non la pensavano allo stesso modo, infatti trovando solo il giardiniere ed il cuoco come guardie, penetrarono nella casa, saccheggiarono la cucina e derubarono gli ori della famiglia, rapendone il figlio, pensando di poter richiedere una lusinghiera ricompensa, dando 1 mese di tempo agli Heller per consegnargli 1000 diamanti, altrimenti avrebbero mangiato il loro caro bambino.

Quando i PG si avvicinano all'ingresso, notano un fabbro che sta rimettendo in sesto un enorme cancello in ferro, che era stato forzato dai goblin. A fianco dell'artigiano si trova una donna con una bambina in braccio, appena i PG si avvicinano, lei rivolgerà loro le seguenti parole: -*"Buongiorno/buonasera viandanti, in cosa posso esservi utile?"*-, il tono della donna è molto cordiale, appare stanca le vesti sono di una qualità eccellente, sfoggia alcuni anelli alle mani, ai piedi indossa degli stivali, se un PG riesce in una Prova di Intelligenza (-30% se non ha allevare animali), noterà che sono in pelle di coccodrillo.

Se i PG rivelano alla donna che sono venuti per quel lavoro, lei si agiterà immediatamente e con voce emozionata, chiederà loro di attenderla all'ingresso, mentre corre a chiamare il marito.

In un attimo dalla casa, esce un uomo sulla quarantina d'anni, di corporatura normale vestito con ottimi abiti e quando giunge dai PG, rivolge loro questa espressione: -*"Prego accomodatevi, entriamo in casa per parlare di affari"*- l'uomo appare molto gentile e servizievole. I PG verranno fatti accomodare nel salone da pranzo, dove alle pareti sono appesi alcuni arazzi, con l'effigie di famiglia (una spiga di grano), alcuni mobili di pregevole fattura, tra cui una credenza con le porcellane ed i bicchieri di cristallo. L'intero salone è illuminato da un gigantesco lampadario a ruota, con almeno 50 candele di cera, il centro della stanza è occupato da un immenso tavolo rettangolare, sul quale vi possono cenare almeno venti persone.

In un angolo alcune poltroncine con un tavolino ed il tappeto in pelle d'orso, formano un piccolo salottino.

L'uomo chiederà ai PG da dove provengono e soprattutto se hanno dimestichezza con le armi, ogni risposta positiva dei PG, farà visibilmente emozionare l'uomo, che rivelerà loro lo scopo della missione.

-"Signori vi parlo con il cuore in mano, ho un importantissima missione da affidarvi, forse vi chiederete il perché mi sono fidato così, senza chiedervi nessuna credenziale, facendovi entrare in casa mia. Il fatto è che ci è stata rubata una delle cose più importanti della nostra vita, nostro figlio Tobias." Per un attimo l'uomo si ferma, trattenendo a stento le lacrime, poi con voce rotta riprende a parlare *-"Scusate, dicevamo, sette giorni fa un gruppo di orrende creature verdi con orecchie a punta ed occhi rossi, sono entrate in casa mia e di mia moglie, derubandoci di cibo e gioielli, il loro capo, che si è dichiarato Ussr mano di fuoco, ha detto che se non gli consegnavamo altre ricchezze, avrebbe mangiato nostro figlio. Loro vogliono 1000 diamanti entro un mese...ed io dove vado a trovarli"* - poi l'uomo scoppia in lacrime.

Una volta che le acque si sono calmate, l'uomo rivela l'offerta ai PG: *-"Io vi offro 50 pezzi d'oro a testa, per il silenzio verso gli abitanti del villaggio che non devono saperlo, temo che prendano paura e fuggano, abbandonando i campi, ed altre 100 divisibili tra di voi per la liberazione di mio figlio. Tutto quello che troverete nel nascondiglio di queste creature è vostro"* -.

A casa di Mathias

Se i PG chiedono agli abitanti del villaggio, se qualcuno può accompagnarli o dare informazioni sulla foresta circostante o su come il villaggio si procura la legna, dovranno rivolgersi al vecchio Mathias.

Mathias un tempo era l'aiutante del mugnaio del villaggio, egli oltre a fare il pane, macinava il grano, componeva i sacchi per le scorte e per la vendita, inoltre faceva manutenzione al mulino. Mathias ha sempre vissuto nella piccola rimessa, un appartamento con annesso il magazzino, la composizione è di tre stanze in tutto con latrina all'esterno. L'interno della abitazione è modesto, nella sala da pranzo, si cucina e si soggiorna, sulla parete esterna vi è un grosso camino, con intorno gli oggetti per cucinare, al centro un tavolo quadrato, mentre una credenza ed un piccolo armadio sono posti nell'angolo sinistro rispetto l'entrata, a fianco dell'unica finestra della stanza. Sotto la finestra una sedia a dondolo ed tavolino con su gli attrezzi per incidere il legno, sopra di esso Mathias sta ricavando un aquila da un tronchetto.

La stanza da letto presenta la finestra, un armadio e un poggia abiti, il letto è al centro di essa staccato dalle pareti, per evitare l'umidità dichiara Mathias, se gli viene chiesto il perché. L'ultima stanza da letto è stata adibita a deposito, infatti all'interno si trovano centinaia di sculture in legno rappresentanti gli animali incontrati da Mathias, se i PG vengono invitati ad osservare la collezione, possono notare diverse specie di animali, alcune a loro solamente raccontate.

Quando i PG bussano alla porta o tirano la cordicella della campanella, la figura che apre loro la porta, appare come un anziano molto robusto, che non dimostra gli anni che ha. Mathias esordisce chiedendo *-"Chi siete voi? Cosa volete?"* - la domanda dell'uomo è secca. Il comportamento del vecchio, risulta frettoloso e freddo, in quanto i PG hanno disturbato la fase della giornata dedicata alla scultura (se capitano di sera), altrimenti l'uomo è più gentile, anche se terrà i PG sulla porta, per tutto il tempo delle domanda o richiesta che gli viene rivolta.

L'uomo è disponibile ad accompagnare i PG, perché lui ha avvistato l'accampamento dei "Pelleverde" ed è l'unico che conosce le sette abitazioni che compongono il vecchio villaggio abbandonato. Infatti Mathias è originario di "Land", il villaggio fu abbandonato a causa di un epidemia scoppiata improvvisamente, quello che l'uomo non sa è che sotto al villaggio, si trovava un frammento di mutapietra, gli skaven avvelenarono il villaggio, uccidendo quasi tutte le persone; in pochi riuscirono a mettersi in salvo. Attualmente Mathias all'epoca era un bambino, risulta essere l'unico ancora in vita.

Se i PG non vogliono coinvolgere Mathias, egli darà indicazioni generiche sulla posizione del villaggio come: *-"Andate a nord addentrando nella foresta"* - oppure *-"Addentratevi nella foresta in direzione nord, troverete ad un giorno di viaggio un albero tagliato, da lì viaggiate ad ovest, finché non trovate il villaggio"* -. Inutile dire che con le indicazioni date è praticamente impossibile trovare il villaggio di "Land".

Camminando per la foresta

Assodato che Mathias vada con i PG, questi darà loro appuntamento, all'alba del giorno dopo, davanti alla locanda. Il tragitto che Matthias farà fare ai PG all'interno della foresta, sarà quello che 50 anni prima, gli allora abitanti di Land, facevano per raggiungere il proprio villaggio, dopo vendite di merci o rifornimenti eseguiti presso la più grande e fornita cittadina della zona. Il percorso non è riconoscibile ad un occhio inesperto, se non si conoscesse la precedente ubicazione, infatti ogni albero che costituiva il margine del sentiero, ha inciso su di esso una piccola freccia in direzione del villaggio, ad un metro del terreno.

Se i PG chiedono al vecchio quanto dista il vecchio villaggio, gli verrà risposto 2 giorni di cammino. Il cammino cauto costringe infatti il rallentamento del gruppo, dovuto all'erba alta, a grosse radici ecc.. altrimenti la distanza calerebbe di 1 giornata. L'avvicinamento al villaggio di Land prosegue tranquilla per la prima giornata, al massimo i PG incontrano qualche animale della foresta, volendo possono anche provare a cacciare, qui di selvaggina ce ne un po' meno del solito, ma comunque è presente. Infatti gli animali spaventati dalla presenza dei pelleverde, rimangono un po' più nascosti nelle profondità del bosco e delle loro tane.

Territorio di goblin!

Quando i PG giungono ad una giornata di distanza dall'accampamento Goblin, i PG vengono invitati dal vecchio Mathias a fare silenzio. Se i PG eseguono una prova contrapposta, per individuare i Goblin, subiscono una penalità del -10% per gli abiti mimetici che indossano le creature. Se i Goblin vengono individuati, si trovano in 4 armati di arco che agiscono alla base degli alberi, sfruttandoli come copertura, gli altri 4 camminano piano piano, cercando di individuare qualche preda. Infatti questi goblin servono per controllare anche l'intrusione di eventuali nemici, ma soprattutto per cacciare selvaggina con cui potersi sfamare.

Se sono i goblin ad individuare i PG, attaccheranno i 4 con gli archi, mentre i restanti si arrampicheranno sopra gli alberi, per colpire poi di sorpresa i personaggi, saltandogli addosso.

8 GOBLIN "SENTINELLE"

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
28%	40%	30%	30%	26%	25%	30%	15%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	10	3	3	4	-	-	-

Abilità:

Arrampicarsi, Cavalcare, Conoscenze Comuni (Pelleverde), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Ghàzhakh), Percepire e Sopravvivenza

Talenti:

Visione Notturna

Regole Speciali:

Animosità: i goblin come tutti gli appartenenti alla razza dei pelleverde, sono attaccabrighe, se provocati da chiunque (anche un appartenente alla propria razza), devono eseguire una Prova di Volontà, se fallita attaccherà l'individuo che ha provocato.

Paura vs Elfi: i goblin devono eseguire una Prova di Paura vs Elfi, salvo che non si trovino con un rapporto 2 a 1 (cioè 1 Elfo e 2 Goblin).

Armatura:

Cuoio completa

Punti Armatura

Testa 1, Braccia 1, Torso 1, Gambe 1

Equipaggiamento:

Vestiti Mimetici, 1 Borsello (2 penny e 3 pezzi di vetro)

Armi:

Arco corto, 5 Frece avvelenate, 10 frecce, Spada Corta, Pugnale, Scudo Piccolo

Margine di Massacro: FACILE

precipitare tutto nell'acqua, il sostegno dove i goblin hanno fissato l'estremità della catena, non sosterebbe la caduta a vuoto della gabbia, l'acqua nel pozzo supera i 2 metri abbondanti. Se i goblin sentinelle non vengono visti tornare alla sera, il villaggio entra in allarme tutti escono armati e 4 si posizionano intorno al villaggio, i restanti goblin aiutano gli uomini sulle palizzate, mentre verrà inviata una squadra di cavalcalupi. Questi goblin perlustreranno tutti i boschi intorno al villaggio, scoprendo se i PG sono nelle vicinanze.

Entrare nel Villaggio

Provare ad entrare nel villaggio, non è semplice per i PG, infatti i turni di guardia sopra alla palizzata sono continui, di notte si aggiungono 4 sentinelle che camminano intorno al fossato. Durante il giorno, rimangono solo le guardie sulla palizzata, mentre sono svegli i goblin all'interno del villaggio, in caso di allarme il capo utilizza un fischietto, che se utilizzato, emetterà un suono udibile solo ai Goblin, ma anche ai possessori del

talento "Udito Acuto". In caso di allarme durante il giorno, i goblin sentinelle se ancora vivi, impiegheranno 10 turni

EQUIPAGGIAMENTO GOBLIN:

Vestiti Mimetici: Non sono altro che normali pantaloni, mantello e cappuccio di colore verde, con sopra alcuni ramoscelli, terra ed escrementi.

Borsello: All'interno di questa piccola sacca, solitamente utilizzata dalle razze come porta valori, si trova di tutto sassi colorati, pezzi di metallo e anche 2 penny.

Il Villaggio Abbandonato

Il villaggio abbandonato di Land, ormai è ridotto ad alcuni ruderi. Infatti delle sette abitazioni che componevano il villaggio, ne rimangono in piedi quattro, quello che fa notare Mathias è che la palizzata ed il fossato intorno ad esso, non sono stati costruiti dagli abitanti del vecchio villaggio.

I goblin capitanati da Ussr, hanno sfruttato il vecchio insediamento, costruendo palizzata e fossato di protezione. Ussr riesce a tenere a bada le creature, con l'utilizzo della magia, infatti è uno sciamano discretamente potente.

L'insediamento viene protetto da 10 guardie goblin che si intervallano con altre guardie durante la notte. Le creature avendo visione notturna non necessitano di luce, basta quel poco che penetra dai raggi lunari, per vedere come se fosse giorno. Oltre alle 20 guardie di protezione del villaggio, vi sono le 8 di perlustrazione e di caccia, oltre al capo Ussr, si trovano anche 10 goblin, addetti alle cucine, ad assistere il proprio comandante ed altri piccoli lavori.

L'unico accesso al villaggio è attraverso un ponte in legno, che porta ad un portone in legno, l'altezza di esso e della palizzata è di tre metri. Se i PG cercano il pozzo, esso è ben visibile al centro del villaggio, le condizioni sono precarie, infatti alcuni pietre che ne compongono la struttura sono cadute, mentre il vecchio argano che serve a far salire e scendere il secchio è in condizioni precarie. Questo infatti sostiene la gabbia con il bambino, se dovesse cedere, essa cadrebbe in mezzo all'acqua, facendo morire il piccolo. Sollevare e muovere la catena che sostiene la piccola prigioniera, deve essere effettuato con estrema cautela, altrimenti si rischia di far

per raggiungere il villaggio. Se i PG provano ad attraversare il ponte in legno, hanno un 15% di farlo crollare, per l'eccessivo peso, infatti i goblin l'hanno costruito pensando che dovesse sostenere 2 di loro al massimo. La caduta nel fossato ha il 10% di procurare 1 Ferita.

Il portone in legno, è unito da alcuni pali in legno legati con delle corde, sotto vengono indicate le caratteristiche:

Se i PG provano a sfondare, i goblin dalla palizzata li attaccheranno con gli archi corti, mentre quelli all'interno del villaggio si armeranno intorno al pozzo (4 goblin) insieme al capo, mentre i

PORTONE IN LEGNO

R	Fe	BR
3	30	3

restanti 16 si uniranno alle guardie della palizzata, ma attenderanno i nemici davanti al portone. Se il combattimento volge al peggio per i goblin, Ussr con le 4 guardie posizionate intorno al pozzo, si

darà alla fuga, scappando tramite un piccola botola nascosta che gli permette di oltrepassare la palizzata. Ussr ha il 10% di ricordarsi, di sciogliere la catena, uccidendo il bambino, altrimenti in preda al panico si dimenticherà lasciandolo appeso.

Una volta terminato lo scontro a favore dei PG, l'interno del villaggio si rivelerà poco attraente, infatti le condizioni di pulizia sono pessime, vi sono escrementi e carcasse animali sparse un po' ovunque. Se i PG cercano i gioielli e monete della famiglia Heller, essi sono posizionate in una botola di una casa, i personaggi devono riuscire in una Prova di Cercare a -10%, se vengono trovati i personaggi possono tenerseli. Vi sono 30 punti ingombro di gioielli e 1d100+20co ed 1D1000 penny.

Se i PG decidono di riconsegnarli alla famiglia derubata, il signor Heller darà loro comunque il 10% delle corone ritrovate, inoltre

4 LUPI

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
36%	0%	35%	37%	36%	18%	35%	10%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	12	3	3	9	-	-	-

Abilità:

Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Percepire +10%, Seguire Tracce

Talenti:

Armi Naturali, Sensi Acuti, Visione Notturna

Armatura:

nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi:

Denti e Artigli (1 morso e 2 Artigliate)

Margine di Massacro: NORMALE

donerà loro la sua ospitalità ogni volta che i personaggi si trovano in zona.

Liberare Tobias!

Liberare il piccolo Tobias non è semplice, infatti se i PG non dichiarano di procedere con cautela, l'argano che sostiene la gabbia, si spezzerà, comportando una prova di forza a -30% dovuta al colpo di frusta.. Per eseguire la prova senza penalità, devono essere almeno in tre a tirare, se viene fallita da due PG su tre la gabbia scenderà velocemente nel buco, ma al prossimo round è possibile issarla 1 metro a round. Se viene fallita da uno su tre, la gabbia rimarrà sospesa nel vuoto, ma si potrà issarla 1 metro a round. In tutto questo tempo il bambino piangerà disperatamente. Se invece i PG dichiarano di eseguire le prove con calma, magari rinforzando l'argano o escogitando qualche stratagemma, potranno

issare il piccolo senza problema (salvo che provare a riparare l'argano, può comportare la rottura di esso...).

4 GOBLIN "CAVALCALUPI"

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
28%	40%	30%	30%	26%	25%	30%	15%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	10	3	3	4	-	-	-

Abilità:

Arrampicarsi, Cavalcare, Conoscenze Comuni (Pelleverdi), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Ghàzhakh), Percepire e Sopravvivenza

Talenti:

Visione Notturna

Regole Speciali:

Animosità: i goblin come tutti gli appartenenti alla razza dei pelleverde, sono attaccabrighe, se provocati da chiunque (anche un appartenente alla propria razza), devono eseguire una Prova di Volontà, se fallita attaccherà l'individuo che ha provocato.

Paura vs Elfi: i goblin devono eseguire una Prova di Paura vs Elfi, salvo che non si trovino con un rapporto 2 a 1 (cioè 1 Elfo e 2Goblin).

Armatura:

Cuoio completa

Punti Armatura

Testa 1, Braccia 1, Torso 1, Gambe 1

Equipaggiamento:

Vestiti Mimetici, 1 Borsello (2 penny e 3 pezzi di vetro)

Armi:

Arco corto, 5 Freccie avvelenate, 10 frecce, Spada Corta, Pugnale, Scudo Piccolo

Margine di Massacro: FACILE

Ritorno a Casa Felice

Se i PG riescono a riportare il piccolo a casa, i suoi genitori sono talmente felici, che lasciano tutti i gioielli e monete ritrovati. Anche se i PG li rifiutano i signori Heller insisteranno fino a quando i personaggi non li avranno portati con sè (del resto c'è sempre il tempio di Shallya nella vicina cittadina). Oltre tutto gli verrà riconosciuta eterna gratitudine, con la possibilità di alloggiare presso di loro, ogni volta che si trovino nelle vicinanze.

Ritorno a Casa Infelice

Se i PG tornano a casa con il cadavere del piccolo (che devono comunque riportare a casa, se non vogliono sentirsi dire dei codardi). La famiglia si chiuderà nel dolore, non offrirà loro nessun tipo di ricompensa e ospitalità futura. Ma anzi gli Heller ritirano il corpo al cancello, lasciando i PG all'esterno. Se i personaggi

consegnano i gioielli ed i soldi rubati, verrà riconosciuto loro una ricompensa di 1co a testa.

Ussr "Capo Goblin"

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38%	40%	35%	40%	36%	35%	40%	30%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	3	3	4	2	-	-

Abilità:

Affascinare, Conoscenze Accademiche (Magia, Teologia), Arrampicarsi, Cavalcare, Conoscenze Comuni (Pelleverdi, Impero), Esibirsi (Danzatore, Cantante, Cantastorie), Guarire, Incanalare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Ghâzhakh, Reikspiel), Parlare Lingua Arcana (Magico), Percepire, Pettegolezzo, Senso magico, Sopravvivenza

Talenti:

Abile Oratore, Meditazione, Mano Lesta, SAfera Divina (Spiriti), Visione Notturna

Regole Speciali:

Animosità: i goblin come tutti gli appartenenti alla razza dei pelleverde, sono attaccabrighe, se provocati da chiunque (anche un appartenente alla propria razza), devono eseguire una Prova di Volontà, se fallita attaccherà l'individuo che ha provocato.

Paura vs Elfi: i goblin devono eseguire una Prova di Paura vs Elfi, salvo che non si trovino con un rapporto 2 a 1 (cioè 1 Elfo e 2Goblin).

Incantesimi:

Magia Minore, Sfera Divina (Spiriti), Magia Comune

Armatura:

nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Equipaggiamento:

Vestiti, 1 Borsello (2 penny, 2 amuleti della tribù, 1 zanna di cinghiale)

Armi:

Pugnale

Margine di Massacro: NORMALE

30 GOBLIN

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
28%	40%	30%	30%	26%	25%	30%	15%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	10	3	3	4	-	-	-

Abilità:

Arrampicarsi, Cavalcare, Conoscenze Comuni (Pelleverdi), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Ghâzhakh), Percepire e Sopravvivenza

Talenti:

Visione Notturna

Regole Speciali:

Animosità: i goblin come tutti gli appartenenti alla razza dei pelleverde, sono attaccabrighe, se provocati da chiunque (anche un appartenente alla propria razza), devono eseguire una Prova di Volontà, se fallita attaccherà l'individuo che ha provocato.

Paura vs Elfi: i goblin devono eseguire una Prova di Paura vs Elfi, salvo che non si trovino con un rapporto 2 a 1 (cioè 1 Elfo e 2Goblin).

Armatura:

Cuoio completa

Punti Armatura

Testa 1, Braccia 1, Torso 1, Gambe 1

Equipaggiamento:

Vestiti logore, 1 Borsello (2 penny e 3 pezzi di vetro)

Armi:

Arco corto, 5 Frecce avvelenate, 10 frecce, Spada Corta, Pugnale, Scudo Piccolo

Margine di Massacro: FACILE

Punti Esperienza

Accettare l'incarico:	20
Accettare l'aiuto di Mathias:	20
Eliminare i Goblin Sentinella:	30
Eliminare Ussr:	50
Riportare a Casa Tobias vivo:	100
Riportare a Casa Tobias morto:	30

MATHIAS

Uomo schivo, poco propenso alla conversazione. Bravo intagliatore di legno, molto disponibile se viene richiesto il suo aiuto. Ha fatto l'assistente al mugnaio per 30 anni, prova grande affetto per esso. E' un esperto cacciatore e procura la legna necessaria al villaggio, si fa pagare con cibo o scambio di favori.

Anni: 58

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38%	42%	35%	38%	36%	35%	30%	35%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	11	3+1*	3	4	-	-	-

Abilità:

Allevare Animali, Arrampicarsi, Cavalcare, Conoscenze Comuni (Impero), Guidare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire e Sopravvivenza

Talenti:

Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Colpo Sicuro*

Armatura:

Cuoio completa

Punti Armatura

Testa 1, Braccia 1, Torso 1, Gambe 1

Equipaggiamento:

Sacca con vesti di ricambio

Armi:

Arco, 15 Frecce, Spada, Pugnale, Scudo medio

Margine di Massacro: NORMALE

CREDITI

Titolo: **IL POZZO**

1° Edizione Italiana: MARZO 2007

Autore Edizione Italiana: BARANI MARCO "GOTREK"

Impaginazione e Grafica realizzata da: BARANI MARCO "GOTREK"

CREATORE E COLLABORATORE:

Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it

Forum Italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

Posta Elettronica: gotrek@wfrp.it



Riferimenti a fatti e luoghi realmente esistiti sono puramente casuali. Il presente file è frutto di pura fantasia.

COPYRIGHT

© Copyright Games Workshop Limited 2007. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries e tutte le razze a questo collegate con i loro stendardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e utilizzati sotto autorizzazione. Dundjinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e utilizzati sotto autorizzazione. L'edizione italiana di Martelli da Guerra e di Warhammer Fantasy Roleplay sono a cura di Nexus Editrice. Tutte le immagini appartengono ai rispettivi autori. © Martin Colleombroso © Nexus Editrice
© Autore e Creatore del file Marco Barani (gotrek@wfrp.it)