



AVAMPOSTO HOBGOBLIN

Un Web Enhancement per il

Manuale dei Mostri v3.5

RINGRAZIAMENTI

Design:	Skip Williams
Editing:	Penny Williams
Typesetting:	Nancy Walker
Design Manager:	Ed Stark
Cartography:	Rob Lazzaretti
Web Production:	Julia Martin
Web Development:	Mark A. Jindra
Graphic Design:	Dawn Murin

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione non ufficiale di [questo documento](#) a cura di

DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Traduzione, coordinamento, revisione e impaginazione:

jure

Le sezioni riguardanti l'organizzazione nel *Manuale dei Mostri* danno qualche indicazione sui raggruppamenti che le varie creature possono formare. Queste sezioni sono intese come esempi per farvi capire come le creature vivono e agiscono di giorno in giorno. Quando vi sedete per creare un'avventura o un incontro contro un gruppo di creature nel loro covo, potete usare la sezione sull'organizzazione (oltre ad altri elementi delle descrizioni della creatura) come spunto creativo.

Il modello del covo qui presentato è un avamposto usato da un gruppo di hobgoblin da guerra. Comprende anche alcuni elementi del covo di una tribù hobgoblin.

POSIZIONE E SCOPO DELL'AVAMPOSTO

Questo avamposto è situato in un'area collinare, territorio favorito dagli hobgoblin (guarda la sezione Ambiente nel *Manuale dei Mostri* della voce Hobgoblin). Il covo fornisce una specie di base avanzata per un gruppo di hobgoblin volto a fare delle scorribande. I loro bersagli potrebbero includere basi di rifornimento umane ed elfiche, carovane di passaggio, o magari piccoli accampamenti nella zona.

L'avamposto è situato sottoterra. Una spessa vegetazione (alberi, grovigli di cespugli o un misto di entrambi) copre la superficie sopra l'avamposto, e le numerose entrate sono ben nascoste.

CARATTERISTICHE

L'avamposto consiste in una serie di tunnel e di camere realizzate dagli schiavi degli hobgoblin. Ha un singolo piano situato 4 metri e mezzo sotto la superficie, eccetto alcune aree leggermente più in basso delle altre. A meno che nel testo che descrive le aree specifiche non sia specificato diversamente, gli elementi più importanti dell'avamposto sono i seguenti.

Muri: i muri sono fatti di argilla mista a rocce. CD 20 per scarlo.

Soffitti: i soffitti dentro l'avamposto sono alti 2,4 m.

Pavimenti: i pavimenti sono fatti in argilla e pietra. La loro composizione è simile a quella dei muri, ad eccezione del fatto che i pavimenti sono stati levigati con creta e coperti con canne e ramoscelli che si spezzano sotto i piedi. Chiunque si stia muovendo lungo i pavimenti riceve una penalità di -5 nelle prove di Muoversi Silenziosamente.

Porte: le poche porte situate nell'avamposto sono fatte da legno rinforzato, e tutte queste hanno serrature a meno che non sia scritto diversamente. L'adepto nell'area 7 e il sergente nell'area 8 hanno le chiavi di tutte le porte.

➤ Porta in legno rinforzato: 5 cm di spessore; durezza 5; pf 20; CD 23 per sfondarla; CD 20 per scassinare serrature

Luci: gli hobgoblin utilizzano primariamente la Scurovisione per vedere, e nessuna area è illuminata a meno che non sia scritto.

DENTRO L'AVAMPOSTO

Le sezioni numerate che seguono sono riferite ai numeri sulla mappa. Segue una piccola descrizione per ogni area.

Gli hobgoblin sono altamente organizzati e molto disciplinati. Quando degli intrusi entrano nell'avamposto, essi non stanno solo seduti ad aspettare di essere uccisi nelle loro stanze. Invece, essi agiscono secondo un piano preparato. La sezione Sviluppo in ogni descrizione di ogni area spiega come gli hobgoblin tendono ad agire tramite quello che gli è stato insegnato. Essi seguono i loro ordini di sorveglianza a meno che non decidiate che alcune circostanze autorizzano differenti azioni dalle loro.

Vuroosk, il sergente hobgoblin nell'area 8, assume il controllo in qualsiasi momento nascano dei problemi. La sezione sviluppo nella descrizione dell'area 8 include il piano d'attacco che Vuroosk adotta il più delle volte. Se le circostanze richiedono un approccio differente, siete liberi di modificare le azioni utilizzate dal sergente.

AREA 1: ENTRATE (LI 1)

Ognuna di queste tre aree permette la discesa verso la superficie attraverso un pozzo verticale profondo 6 m. La cima di ogni pozzo è coperta da una botola camuffata da ceppo, da roccia, o da cumulo di cespugli. Un ricercatore che non ha visto alcuna creatura usare un'entrata necessita di una prova riuscita di Cercare (CD 20) per trovarla. Gli hobgoblin sono prudenti a non usare qualsiasi entrata così spesso da creare un passaggio o un sentiero che conduca ad esso, e la maggior parte delle volte ritornano sulle loro tracce quando entrano o escono dall'avamposto.

Queste entrate riflettono la passione degli hobgoblin per la difesa. Usano spesso una scala in legno grezzo (Scalare CD -5) per muoversi tra l'avamposto e la superficie, ma la scala viene posta contro i muri più vicini quando non viene utilizzata. La guardia in servizio mette una scala nel pozzo solo quando sente qualcuno aprire la botola in cima e dice la parola d'ordine corretta di quel giorno—in lingua Goblin. La scala viene rimossa e messa nuovamente contro i muri subito dopo ogni uso. Posizionare una scala di solito richiede un minuto. Gli hobgoblin hanno, comunque, fatto previsioni per una discesa rapida (vedi la sezione trappola in basso).

I muri dell'entrata dei pozzi sembrano come i muri nel resto dell'avamposto. A ogni modo, le pietre in questi muri sono notevolmente friabili, così la

superficie tende a franare e a rompersi quando toccata. Questo elemento dà al pozzo un tiro Scalare di CD 30.

La scalinata innalzata è alta circa un metro e mezzo. E' abbastanza semplice per una creatura almeno di taglia media per inerpicarsi su una di queste scalinate (Scalare CD 10), ma una creatura più piccola deve fare una prova Scalare (CD 20).

Creature (LI 1/2): ad ogni entrata, vi è sempre un solo guerriero hobgoblin che controlla.

➤ **Guerriero Hobgoblin:** pf 6; vedi pagina 108 del *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: la guardia rimane la maggior parte delle volte sopra la scalinata innalzata vicino il basamento del pozzo che sta controllando, guardando e ascoltando qualsiasi attività oltre la botola in alto. Quando un visitatore dà la parola d'ordine corretta, la guardia mette la scalinata in posizione. Se la parola d'ordine corretta non arriva presto, la guardia sblocca il coperchio della trappola del pozzo (vedi sotto) e urla al visitatore all'esterno "smettiti di perdere tempo e salta!". Se un invasore che non ha dato la password corretta sembra riluttante a saltare, il guerriero salta su e giù sopra il coperchio della trappola chiuso col chiavistello e assicura all'invasore che è tutto a posto, quindi si leva dal coperchio e toglie il chiavistello.

Se un invasore riesce a scendere il pozzo senza cadere sopra la trappola in basso, la guardia prova a bloccargli il passaggio. Esso sta in cima alla sporgenza rialzata e usa l'azione di difesa totale fino a quando i suoi camerati dell'area 2 arrivano (vedi area 2).

Gli altri hobgoblin prendono posizione nelle alcove di entrambi i lati della scalinata innalzata. Quello nel mezzo dello scontro con l'invasore, riceve un bonus di +1 nei suoi attacchi essendo su un terreno più alto. Entrambi gli hobgoblin aggiuntivi usano nel loro nascondiglio altre azioni—uno per aumentare la CA del guerriero al centro, l'altro per aumentare i suoi attacchi.

Trappola: una fossa con un coperchio eccezionalmente saldo giace in basso a ogni pozzo. Queste fosse possono causare un forte shock agli intrusi che provano a farsi strada dentro l'avamposto.

➤ **Fossa Coperta:** GS 1; meccanica; attiva locazione; riassetto automatico, tiro salvezza sui Riflessi nega gli effetti (CD 15); profonda 3 m (1d6, caduta); ponte acuminato fossa (Att. +10 mischia, 1 punta per 1d6); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). Prezzo di mercato: 1000 mo.

Il coperchio della fossa è munita di cardini nel mezzo e può ruotare liberamente quando non è chiuso col chiavistello. Un suo lato è fittamente imbottito, così che chiunque salti deliberatamente giù sopra di esso dalla botola in alto riceve solo 1d6 punti di danni debilitanti, o addirittura nessun danno con una prova riuscita di Saltare o Acrobazia (CD 10). Normalmente, il danno e il tiro CD per un simile balzo sarebbe più alto, anche se si atterra su una superficie soffice, ma i coperchi della fossa sono stati

modellati e costruiti specificatamente per cadute morbide.

Quando il coperchio viene tolto, chiunque salti o cada dal pozzo riceve danno come sopra riportato, ma il coperchio della fossa gira e fa sprofondare la vittima nella fossa in basso. La fossa è profonda 3 m, e il fondo è pieno di punte acuminate. La caduta e le punte, insieme, causano 2d6 punti di danno. Chiunque si trovi casualmente sul coperchio della fossa sbloccato può fare un tiro salvezza (CD 15) per evitare di caderci dentro.

Sviluppo: Qualsiasi combattimento qui attrae sicuramente l'attenzione delle altre guardie situate nel più vicino corpo di guardia (area 2). Qualsiasi negoziazione protratta o altro rumore che non comprenda un combattimento eventualmente attrae l'attenzione delle sentinelle situate nel più vicino corpo di guardia (vedi la sezione Sviluppo nell'area 2).

Le guardie alle entrate tendono a rimanere al loro posto, non importa cosa accade nel resto dell'avamposto. Se chiamata dai guerrieri nell'area 2 (vedi la sezione sviluppo relativa), la guardia toglie il coperchio della fossa prima di andarsene.

AREA 2: CORPI DI GUARDIA (LI 1)

Queste aree servono come corpi di guardia di rinalzo a quelle delle entrate. Le guardie qui hanno un tavolo, qualche sedia, e un po' di provviste, così il loro compito è in qualche modo più semplice di quello delle guardie alle entrate.

Creature: Due guerrieri hobgoblin sono sempre in servizio qui. Ogni ora, uno di essi cambia posto con la guardia dell'entrata più vicina. Questa disposizione aiuta a tenere tutti e tre riposati e altamente all'erta.

☛ **Guerrieri hobgoblin (2):** 6 pf ciascuno; vedi pag. 108 nel *Manuale dei mostri*.

Tattiche: questi hobgoblin sono pronti a contrastare entrate o uscite dall'avamposto non autorizzate. Queste guardie sentono la maggior parte degli avvenimenti nell'entrata più vicina a loro, ma non sentono alcun rumore di battaglia a meno che essa non continui per 1d4+1 turni. Se sentono combattere all'entrata, comunque, uno va lì ad aiutare il guerriero nella difesa, mentre il secondo perde un turno per correre all'area 4, suonare l'allarme e tornare indietro. Una volta assolto il compito, la guardia partecipa alla battaglia presso l'entrata.

Il chiasso del combattimento in qualsiasi altro luogo dell'avamposto allerta le guardie dopo 1d4+1 turni. Non agiscono immediatamente perché i rumori di battaglia di varia natura si sentono frequentemente dentro l'avamposto. Gli hobgoblin fuori servizio intraprendono incontri di allenamento, combattimenti gladiatori tra schiavi e prigionieri sono organizzati nelle aree 10 e 11 periodicamente, e anche i culti nell'area 9 possono essere rumorosi.

Quando decidono di investigare, comunque, una guardia si dirige nel luogo ove vi è il chiasso, mentre l'altra porta un avvertimento nell'area 4, quindi torna qui ad aspettare il suo camerato. Se la sentinella non torna dopo 1d4+3 turni, la sentinella chiama la guardia all'entrata, quindi se ne vanno per partecipare alla battaglia. La coppia va prima nell'area 4 o 8 per ricevere ordini, ma se nessuno è presente in entrambe le aree per istruirli, essi cercano la battaglia da se.

Se degli intrusi riuscissero a oltrepassare la guardia all'entrata senza fare troppo rumore, queste guardie cercano di trattenerlo/i il più a lungo possibile, usando tattiche simili a quelle descritte per l'area 1.

Sviluppo: se uno scontro venisse intrapreso in qualsiasi corpo di guardia, le guardie nel resto dell'avamposto potrebbero convergere qui, come riportato nelle varie sezioni Sviluppo.

AREA 3: DEPOSITO RIFIUTI

La porta di questa stanza non è chiusa a chiave, e si apre facilmente.

Gli hobgoblin gettano i loro rifiuti qui. Il luogo possiede un grande e odoroso mucchio di coperte usate e arnesi da cucina rotti, oltre ad alcuni contenitori pieni di vasi da notte. Quando questa stanza è piena, gli hobgoblin obbligano i loro schiavi a portare la spazzatura in superficie, dove la gettano lontano dall'avamposto.

AREA 3: CASERME PRINCIPALI (LI 3)

Qui gli hobgoblin mangiano, dormono e si rilassano. Leggi o parafrasa il testo seguente quando i personaggi entrano in quest'area.

La luce proveniente da due torce scoppiettanti illumina la lunga stanza con una fioca e rossastra luminosità. L'aria qui odora fortemente di fumo, di carne essiccata e di corpi sudati.

Letti bassi con intelaiatura in legno sono allineati ai muri dell'area nord e sud. Intorno al centro della stanza ci sono una coppia di tavoli e forse dodici sgabelli, fatti anch'essi di legno. Due manichini di legno molto sfregiati, di aspetto rozzamente umanoide, stanno contro il piccolo muro a est. Qualcuno ha aggiunto due paia di orecchie grandi e appuntite fatti di pelle su entrambi i manichini, che li rende estremamente ridicoli.

In fondo alla parte sinistra del muro a nord vi è una piccola e buia alcova. Una sezione del muro vicina al centro del muro a sud sembra essere fatta in pietra lavorata, non in argilla come i muri nel resto di questo complesso. Posta al centro di quella sezione di muro c'è una robusta porta in legno.

AVAMPOSTO HOBGOBLIN



Sei letti sono situati lungo il muro nord, e nove lungo quello sud. (Alcuni degli hobgoblin sono obbligati a dividere i letti a castello con i loro camerati). I letti sono molto piccoli, e i loro materassi sono stati ricavati da pezzi di tela riempiti di foglie. Ogni letto ha qualche oggetto personale (vedi la sezione Tesori in basso) messi vicino o sotto di esso. Inoltre sotto ogni letto vi è un secchio con acqua sporca coperto, una brocca di argilla con acqua, e uno o due set di logorati utensili per mangiare.

Gli hobgoblin usano le torce per cucinare, e loro spesso tengono il fuoco alimentato giorno e notte. Il soffitto ha una coppia di piccoli sfiatatoi che lasciano uscire fuori gran parte del fumo, che viene così disperso nel momento in cui raggiunge la superficie senza essere notato. Il sistema non è molto efficiente, ma gli hobgoblin si sono abituati al fumo. Un piccolo set da cucina è situato in ogni piccola cavità.

I due manichini in legno sono usati come bersagli per tenersi in esercizio con le armi. Le orecchie in pelle sono state aggiunte per rendere le figure più simili agli elfi.

Consulta le sezioni 4A e 4B per maggiori informazioni sull'alcova buia e la sezione del muro in pietra.

Creature: questa camera è dimora di 23 guerrieri hobgoblin, ma soltanto sei si trovano sempre qui. Nove controllano le aree 1 e 2, e altri 8

sono fuori a pattugliare o a saccheggiare ogni volta che è possibile.

Inoltre tre schiavi goblin si trovano qui in ogni momento, che fanno le faccende domestiche ai loro padroni hobgoblin.

👤 **Guerrieri Hobgoblin (6):** 6 pf ciascuno; vedi pag. 153 nel *Manuale dei mostri*.

👤 **Schiavi Goblin (3):** GS 1/3; Umanoidi piccoli (goblinoidi); DV 1d8; pf 4; Iniz +3; Vel 9 m; CA 12, a contatto 12, alla sprovvista 12; BAB +0; Lot -5; Att +0 in mischia (1d2-1/x0, colpo senz'armi); Att completo +0 in mischia (1d2-1, colpo senz'armi); QS Scurovisione 18 m; AL NM; TS Tem +0, Rif +3, Vol +0; For 8; Des 13; Cos 10; Int 10; Sag 11; Car 9.

Abilità e talenti: Creare (oggetti in legno) +1, Nascondersi +7, Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +7, Cavalcare +5, Osservare +2, Utilizzare corde +2.

Tattiche: tre dei sei hobgoblin in questa stanza sono svegli, mentre gli altri tre sono addormentati. Essi dormono con le loro armature e tengono le loro armi pronte - sia appese alle cornici dei letti che disposte sotto i loro letti. Quelli che dormono tendono a continuare a riposare malgrado ogni disturbo a meno che altri hobgoblin chiedono, urlando, aiuto. E' necessaria un'azione di round completo per svegliarsi e scendere dal letto, e un'azione equivalente al movimento per prendere le

loro armi. Una volta armati, i dormienti tendono ad utilizzare le tattiche descritte in basso.

I tre hobgoblin che si sono svegliati non perdono tempo a contrastare un intruso in quest'area. Formano una linea di battaglia, e uno di essi manda uno schiavo nell'area 6, uno nell'area 7 e il terzo nell'area 8 (azione gratuita). Quindi i guerrieri lanciano i giavellotti a qualsiasi bersaglio che essi reputino abbia le migliori possibilità di essere colpito. Scelgono nemici senza copertura invece di nemici con copertura, e nemici sprovvisti di armatura piuttosto che quelli provvisti. Contro nemici all'interno della loro portata in mischia, i guerrieri tentano di condurli in posizioni in cui possono colpirli al fianco, se possono. La loro strategia generale è quella di eliminare prima i nemici più deboli. Se hanno difficoltà a danneggiare un nemico, o si concentrano su un bersaglio più facile o decidono di aiutare un altro per aumentare il loro bonus di attacco.

Gli schiavi obbediscono alacramente ai loro ordini perché conoscono troppo bene il prezzo della disobbedienza. Vedi la sezione Sviluppo nelle aree 6, 7 e 8 per i dettagli.

Sviluppo: Gli hobgoblin che si trovano qui reagiscono velocemente se uno dei loro camerati porta un avvertimento. Essi svegliano immediatamente i loro compagni e mandano i loro schiavi nelle aree 6, 7 e 8, come descritto nella sezione Tattiche. Non appena tutti e sei gli hobgoblin sono pronti, marciano verso la scena dell'azione, a meno che non abbiano ricevuto ordini contrari (vedi la sezione sviluppo dell'area 8).

Combattere nell'area 1 o 2 attira qui l'attenzione degli hobgoblin dopo 1d3 turni. Una volta sentito qualcosa di strano, reagiscono come sopra riportato.

Qualsiasi scontro in quest'area attira, eventualmente, le guardie nelle aree 1 e 2, come riportato nella sezione Sviluppo di queste aree. Inoltre attira il sergente dall'area 8 e l'adepto dall'area 7, con appresso un paio di gorilla crudeli dall'area 6 (vedi la sezione Sviluppo di queste aree per maggiori informazioni).

Tesori: una piccola borsa o scatola di preziosi è situata vicino ogni letto in questa stanza. Il contenitore o giace sotto il letto o penzola dalla cornice. Se i PG esaminano tutti i letti, essi trovano i seguenti oggetti: 300 mo, 600 ma, 12 pezzi di ematite (ciascun pezzo vale 10 mo), 8 pezzi di malachite (ciascun pezzo vale 10 mo), 10 agate muschiate (ciascuna vale 10 mo), un set di otto dadi in avorio con punte in oro e avorio (ciascuna vale 8 mo), 2 coppe in argento (ciascuna vale 12 mo), 3 bracciali in oro (ciascuno vale 25 mo) e una statuetta serpentina di un diavolo Erinna (vale 80 mo).

Area 4a: Ripostiglio

I muri, il soffitto e il pavimento sono tutti fatti in pietra. Gli hobgoblin conservano qui i loro cibi e le

loro bevande. Molti dei loro viveri consistono in selvaggina presa dalla superficie, e alcune carcasse pulite pendono da ganci sistemati sul soffitto. Qualche barile ben inchiodato, una cassa di frutta secca e qualche botte di birra e vino occupano il deposito del cibo.

Area 4b: Pozzo

Quest'area comprende un pozzo fatto in pietra profondo circa 30 m. Acqua molto fredda alimenta il pozzo da un'altezza di 9 metri. Un grande secchio in legno è attaccato a un anello sul muro a ovest con una corda lunga 24 m. Gli schiavi usano questa costruzione per prendere l'acqua dal pozzo.

AREA 5: FUCINA

Questa alcova contiene una rozza forgia costruita con rocce raccolte dalla superficie. Una pila di torce, una grande roccia piatta usata come incudine e due rocce incavate piene di acqua sporca danno una muta testimonianza del suo scopo. Dei ganci sui muri tengono un paio di soffiotti, più qualche martello e qualche set di tenaglie.

Un barile vicino la forgia contiene un misto di oggetti in acciaio e ferro – per la maggior parte ferri di cavallo, chiodi e pezzi di catene, ma anche punte di freccia, lame di asce dentellate, daghe piegate, spade rotte, e elmetti spaccati. Attraverso una prova Cercare riuscita (CD 15) si trova dentro questa spazzatura un simbolo sacro di Perol in argento annerito (preso da uno scudo di un chierico) con qualcuno dei suoi raggi piegati o staccatisi dal simbolo. Il simbolo così com'è vale 10 mo, o 25 mo se pulito e riparato.

L'adepto hobgoblin dall'area 7 esercita occasionalmente il mestiere di fabbro qui, ma solo quando gli hobgoblin sono sicuri che non ci siano nemici vicino che possano vedere il fumo fuoriuscire dalla forgia. Un condotto di aerazione largo un metro e mezzo circa conduce la forgia direttamente fuori sulla superficie.

AREA 6: TANA DEI GORILLA (LI 5)

La porta sud che conduce a questa stanza è sbarrata nella zona sud, ma non chiusa a chiave.

Gli hobgoblin tengono un paio di gorilla crudeli in questa stanza. Leggi o parafrasa il testo seguente quando i personaggi entrano nella stanza.

La porta si apre rivelando una camera sporca che puzza di escrementi e di carne putrida. Tramite la luce di una singola torcia messa sul muro a nord, due magri e selvaggi gorilla, entrambi ben muniti di artigli e denti, sono visibili. Nell'angolo a nord-est dietro i gorilla vi è un'ampia scalinata in legno. La cima è fuori dal campo visivo in un condotto verticale largo

abbastanza da ospitare i gorilla.
I gorilla non sembrano aver gradito molto l'intrusione. Essi svelano i loro denti macchiati di sangue e urlano suoni inumani che sembrano metà ruggito e metà urlo

La scalinata nell'angolo nord-est conduce in alto per circa 3 metri e mezzo fino a un vicolo cieco. Trenta centimetri di argilla separano la fine del condotto dalla superficie. Gli hobgoblin crearono questa caratteristica per utilizzarla come uscita di emergenza per l'avamposto. Scavando per circa un minuto, un personaggio che lavora con una pala o una spada può togliere il terriccio e aprire un sentiero verso la superficie.

La torcia inserita nel muro a nord è una *torcia perenne*, messa qui per dare un po' di illuminazione ai gorilla.

Creature: come riportato in alto, questa camera serve come prigione per i gorilla crudeli.

👉 **Gorilla crudeli (2):** 35 pf ciascuno; vedi pag. 17 nel *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: l'adepto nell'area 7 ha allevato e allenato questi gorilla come creature da combattimento. Essi attaccano qualsiasi creatura che vedono, eccetto goblin od hobgoblin. Se un intruso entrasse dalla porta sud, entrambi i gorilla si gettano all'attacco. Se l'intruso venisse dalla porta ovest, dove c'è spazio per combattere per un solo gorilla, la più vicina carica mentre l'altra prova a sfondare la porta sud e ad attaccare il nemico presso l'area 7. (I gorilla non sono così intelligenti, ma conoscono la struttura dell'avamposto e sono impazienti di combattere).

Sviluppo: se i PG riescono ad arrivare sino a qui senza far conoscere agli hobgoblin la loro presenza, le urla dei gorilla funzionano come un efficiente allarme. Se Hoortchuc, l'adepto dell'area 7, è ancora vivo, egli è il primo ad arrivare.

Se un allarme generale è stato dato prima che il gruppo riesca ad arrivare sino a qui, gli hobgoblin nell'area 4 hanno già mandato uno schiavo qui (più uno per l'area 7 e uno per l'area 8). Una volta arrivato, il goblin arriva presso la porta sud e aspetta l'adepto nell'area 7 per liberare i gorilla. Se Hoortchuc non appare entro 3 turni, il goblin toglie la sbarra alla porta sud e libera da solo le creature.

Una volta fuori dalla stanza, i gorilla prima provano ad andare nell'area 7 per trovare l'adepto, se non è presente. Se Hoortchuc è morto o assente, o se i gorilla non possono entrare nell'area 7, vanno nell'area 4 e attaccano il primo nemico che vedono o sentono. Se l'adepto non è nei dintorni per prendere il controllo dei gorilla, lo schiavo goblin prende la *torcia perenne* dal muro a nord e segue i gorilla. Se l'adepto prende il controllo, il goblin lo segue per un po' ma alla prima occasione si allontana verso l'area 10.

AREA 7: CAMERA DELL'ADEPTO (LI 4)

Questa stanza contiene un confortevole letto con cornice in ferro, un materasso in piume e dei cuscini. Un braciere a carbone procura calore e una piccola scrivania in un angolo tiene una pila di pergamene, penne, una beccetta d'inchiostro e un piccolo orologio ad acqua. Circa metà delle pergamene sono bianche; il resto contiene note che formano una sorta di giornale personale (vedi la sezione Creature, in basso, per i dettagli).

In una nicchia nel muro a nord c'è una pila di teschi umanoidi (per lo più umani ed elfi). Posti nel muro sopra di essi vi è una piccola ascia a due lame fatta da un singolo pezzo d'argento. Una combinazione artistica di smalto nero e rosso fanno sembrare che dalle lame goccioli sangue. L'ascia è il simbolo della divinità Maglubiyet, patrono dei goblin e degli hobgoblin. Malgrado sia inutile come oggetto o arma, essa vale 75 mo.

Creature: l'adepto hobgoblin Hoortchuc chiama questa camera casa. Egli trascorre la maggior parte del suo tempo qui organizzando piani per future scorrerie, componendo sermoni da consegnare al resto dell'avamposto, e scribacchiando nel suo diario in lingua Goblin.

Il diario contiene un preciso resoconto dei giorni che trascorrono, visto che Hoortchuc deve comporre un sermone ogni 8 giorni. Egli riempie inoltre molte pagine di inni teologici e queste note formano le basi dei suoi sermoni. Inoltre, l'adepto tiene nota di tutto il bottino e degli schiavi che i razziatori hanno preso. Il diario indica che la banda ha catturato molti più schiavi e raziato un numero molto più elevato di bottino di quello che l'avamposto può, al momento, contenere. La maggior parte dei tesori e degli schiavi che mancano sono stati portati al capo tribù locale. Gli hobgoblin hanno speso il bottino rimanente e ucciso il resto degli schiavi, o negli scontri gladiatori o come sacrifici al loro dio Maglubiyet.

Hoortchuc si occupa anche del mantenimento e dell'allenamento dei gorilla nell'area 6. Non si preoccupa troppo della loro igiene, e questo è il motivo del puzzo nella tana dei gorilla.

👉 **Hoortchuc:** hobgoblin maschio Esperto 2 / Adepto 2; GS 4; Umanoide medio (goblinoido); DV 2d6+2 più 2d6+2; pf 18; Iniz +3; Vel 9 m; CA 11, a contatto 11, alla sprovvista 10; BAB +2; Lot +1; Att +1 in mischia (1d6-1, bastone ferrato), oppure +3 a distanza (1d8/19-20 arco corto); Att completo +1 (1d6-1, bastone ferrato), oppure +3 a distanza (1d8/19-20, arco corto); AL NM; TS Tem +1, Rif +1, Vol +10; For 8; Des 12; Cos 13; Int 15; Sag 14; Car 12.
Abilità e talenti: Valutare +9 (+11 per valutare oggetti in metallo o trappole), Concentrazione +6, Artigianato (oggetti in metallo) +7, Artigianato (trappole) +7, Diplomazia +3, Addestrare animali +8, Guarire +7, Intimidire +6, Conoscenze (religioni) +3,

Cavalcare +3, Percepire intenzioni +7, Osservare +7, Incantare in Combattimento, Volontà di Ferro.

Incantesimi preparati dell'adepto: (3/2; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0—Cura ferite minori, Luce, Riparare; 1°— Benedizione, Comando.

Possedimenti: bastone ferrato, arco corto, faretra con 10 frecce, pergamena di Dissolvi magie, pergamena di Cura ferite critiche, pozione di Cura ferite moderate, bacchetta delle Mani brucianti (38 cariche), bacchetta di Cura ferite leggere (22 cariche).

Tattiche: se attaccato in questa camera Hoortchuc fugge nell'area 6, dove i suoi gorilla possono aiutarlo. Usa il suo incantesimo Benedizione il prima possibile, seguito dall'incantesimo Comando, che lancia contro il nemico che sembra il più imponente fisicamente. Egli utilizza la sua bacchetta di Cura ferite leggere sui gorilla quando è necessario. Altrimenti, utilizza la sua bacchetta delle mani brucianti e il suo arco in qualsiasi momento gli si presentino dei bersagli adatti.

Sviluppo: qualsiasi rumore molesto qui attira i gorilla dall'area 6. Nello stesso modo, Hoortchuc va ad aiutare i suoi gorilla se vengono attaccati nella loro tana (vedi area 6).

Hoortchuc rimane immerso nei suoi inni e ignaro delle attività in qualsiasi altro luogo dell'avamposto fino a quando un messaggero (normalmente uno degli schiavi goblin nell'area 4) arriva per avvisarlo. Quando viene informato del problema, Hoortchuc va all'area 6 e manda i gorilla nell'area 4, quindi prende la torcia perenne e le segue. Una volta che il trio raggiunge l'area 4, tutti e tre attaccano qualsiasi nemico che incontrano, usando le tattiche descritte nelle entrate delle aree 4 e 6. Se non c'è nessun nemico nell'area 4, Hoortchuc e i gorilla o vanno dove il sergente li invia o seguono i rumori di battaglia e partecipano allo scontro nel miglior modo possibile.

Se viene dato l'allarme, il goblin mandato a chiamare Hoortchuc si mette dietro il gruppo quando l'adepto porta i gorilla a combattere ma si allontana verso l'area 10 il prima possibile. Se il goblin dovesse trovare Hoortchuc assente o morto, la creatura si dirige verso l'area 10.

AREA 8: CAMERA DEL SERGENTE (LI 5)

Vuroosk, il sergente in carica nell'avamposto, vive qui. La sua camera è simile all'area 7, eccetto che non ha un orologio ad acqua o una nicchia con teschi e simboli sacri. Un registro ordinato messo sulla scrivania elenca i prigionieri e il bottino che gli hobgoblin hanno raziato. Le annotazioni del sergente sono quasi identiche a quelle tenute dall'adepto nell'area 7, ma più semplici da leggere. Vuroosk inoltre tiene la lista dei guerrieri dell'avamposto, un libro paga e delle note sulle provviste sia usate che richieste. Un mucchio di rapporti che elencano le esplorazioni delle truppe

(tutte indirizzate al capo-tribù hobgoblin locale, chiamato Nygraag) giace sotto il mucchio. Tutte le informazioni qui sono scritte in lingua Goblin.

Creature: Vuroosk trascorre gran parte del suo tempo qui a progettare future razzie. Egli accetta suggerimenti dall'adepto e dalle sue truppe, inserendo i migliori di questi nei suoi schemi. Egli trascorre inoltre una notevole parte del suo tempo aggiornando registri e scrivendo rapporti al suo capo-tribù.

Vuroosk: hobgoblin maschio Combattente 2 / Ranger 2; GS 4; Umanoide medio (goblinoid); DV 2d10+2 più 2d8+2; pf 29; Iniz +4; Vel 9 m; CA 18, a contatto 14, alla sprovvista 14; BAB +4; Lot +6; Att +6 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta perfetta), oppure +9 a distanza (1d8+2/[TS]3, arco lungo composito perfetto [+2 bonus di For.]); Att completo +6 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta perfetta) e +6 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta) o +9 a distanza (1d8+2/[TS]3, arco composito lungo lavoro [+2 bonus di For.]); QS stile di combattimento (Combattere con Due Armi), nemico prescelto (elfi +2), Empatia Animale +2; AL LM; TS Tem +7, Rif +7, Vol +1; For 14; Des 18; Cos 13; Int 10; Sag 12; Car 10.

Abilità e talenti: Scalare +7, Nascondersi +6, Saltare +7, Osservare +11, Sopravvivenza +6; Schivare, Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso, Seguire Tracce, Arma Focalizzata (spada corta).

Nemico prescelto: Vuroosk ha scelto gli elfi come nemico prescelto. Riceve un bonus di +2 nelle prove di Raggiare, Ascoltare, Percepire intenzioni, Osservare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro gli elfi. Riceve lo stesso bonus sui tiri per i danni inflitti dall'arma contro gli elfi.

Possedimenti: armatura in cuoio borchiato +1, due spade corte perfette, un arco lungo composito perfetto (+2 bonus di For), 3 pozioni di Cura ferite leggere e di Occhi di falco.

Tattiche: Vuroosk preferisce combattere dietro una schiera delle sue stesse truppe, usando il suo arco colpendo ripetutamente un nemico incantatore quando è possibile o per aiutare a uccidere le classi guerriere quando è necessario. Il sergente è esperto nello stesso modo nello scontro in mischia. Come i guerrieri nell'area 4, Vuroosk preferisce eliminare i nemici più deboli prima, privando così i nemici più potenti del loro supporto.

Se combatte da solo, Vuroosk prova a stare a distanza dagli attacchi da mischia il più a lungo possibile. Se non può evitare lo scontro in mischia, esso prova a posizionarsi nel vano di una porta o in un angolo dove non può essere attaccato al fianco.

Tesori: Vuroosk tiene un forziere chiuso a chiave sotto il suo letto. Egli ha la sola chiave.

Forziere di metallo: 5 cm. di spessore; durezza 5; 35 pf.; CD 27 per sfondarlo; CD 25 per scassinare la serratura.

Dentro il forziere c'è una borsa in pelle contenente 350 mo, un borsellino con 28 mp, una scatoletta in legno non chiusa a chiave che contiene

tre collane di perle (ciascuna vale 500 mo), otto pacchetti con spezie rare (ciascuno vale 25 mo) e un *mantello elfico*. Le monete d'oro sono la paga di Vuroosk; gli altri oggetti sono tesori che gli hobgoblin hanno strappato dalle loro vittime.

Sviluppo: quando i nemici tentano di entrare nell'avamposto, voci dell'assalto potrebbero giungere a Vuroosk. Il sergente prova ad organizzare una resistenza nell'area 4, dove c'è spazio per portare nello scontro i gorilla dell'area 6. Egli manda qualche truppa per tenere a bada gli avversari ma tiene almeno metà delle sue truppe per la battaglia principale nell'area 4.

Mentre si combatte nell'area 4, Vuroosk prova a portare il nemico presso il muro a est della stanza, così che qualsiasi rinforzo che giunga dall'area 1 o 2 può arrivare dietro il nemico.

AREA 9: ALTARE DI MAGLUBIYET

Al centro di questa stanza vi è un grande braciere (spesso spento). A sud del braciere ci sono due file di panchine fatte con tronchi tagliati a metà e a nord di esso giace un grande ceppo per tagliare la legna con un'ascia a due lame grande e nera incastonata in esso. Sia l'ascia che il blocco sono ben macchiate di sangue.

Il ceppo è solo un pezzo di legno macchiato di sangue con cavità e scanalature tagliate in esso per facilitare la decapitazione. L'ascia è un'ascia grande lavorata con la lama fatta in acciaio nero e un manico fatto di legno scuro, colorato di nero.

AREA 10: ALLOGGI DEGLI SCHIAVI (LI 1)

La porta che conduce a questa stanza è sbarrata dall'esterno ma non è chiusa a chiave.

Creature: sette schiavi goblin (vedi l'area 4 per le statistiche) vivono qui in condizioni squallide, ma solo quattro di essi sono qui in ogni momento, e rimangono addormentati finché i PG non fanno molto rumore. Non gli importa molto della sporcizia.

Ogni goblin ha un mucchio di paglia e di ramoscelli come letto. Gli schiavi hanno inoltre i propri set da cucina e utensili, più un piccolo deposito segreto di viveri.

Tattiche: se i PG entrano in questa camera, i goblin si gettano prontamente ai piedi dei personaggi e li implorano di avere pietà per dei poveri e maltrattati schiavi. Se attaccati, i goblin fanno del loro meglio per evitare i colpi e fuggire dall'avamposto.

Sviluppo: Non appena l'allarme viene attivato, gli schiavi goblin dell'area 4 compiono i loro ordini e cercano ad arrivare qui e liberare i loro compagni goblin. Se ci riescono, tutti i goblin provano ad andarsene dall'avamposto, o da una delle entrate o usando l'uscita di emergenza nell'area 6.

Se i PG provano a fare domande ai goblin qui, il livello di cooperazione che hanno dipende da quello che è accaduto agli hobgoblin nell'avamposto fino ad ora. Se i goblin credono (o sanno) che i loro padroni hobgoblin sono stati uccisi, essi adulano i PG e rispondono sinceramente a tutte le domande che gli vengono poste. I goblin conoscono l'avamposto abbastanza bene, ma se i PG hanno già sconfitto gli hobgoblin, queste informazioni servono poco a loro. I goblin non sanno nulla sui piani degli hobgoblin riguardanti l'area circostante. Loro sanno che i due comandanti hobgoblin, Vuroosk e Hoortchuc, obbediscono a qualche "importante hobgoblin" nell'area, ma non sanno chi. Non hanno mai sentito parlare di Nygraag (vedi il paragrafo dell'area 8), e non hanno idea di dove questa persona potrebbe trovarsi.

I goblin sono molto meno utili se credono che i PG non abbiano sconfitto gli hobgoblin nell'avamposto. Fanno finta di essere completamente intimoriti e spesso rispondono alle domande raggomitandosi e uggiolando.

In ogni caso, i goblin aspettano il momento buono e provano a scappare dai PG (e dagli hobgoblin) alla prima opportunità.

AREA 11: PRIGIONE

Questa lunga e stretta camera contiene due file di fosse coperte che gli hobgoblin usano come celle di una prigione. Ogni fossa è profonda 6 metri, e i suoi muri sono simili a quelle delle entrate (Scalare CD 20). I coperchi delle fosse sono chiusi a chiave dalla cima; altrimenti, sono come le porte nel resto dell'avamposto.

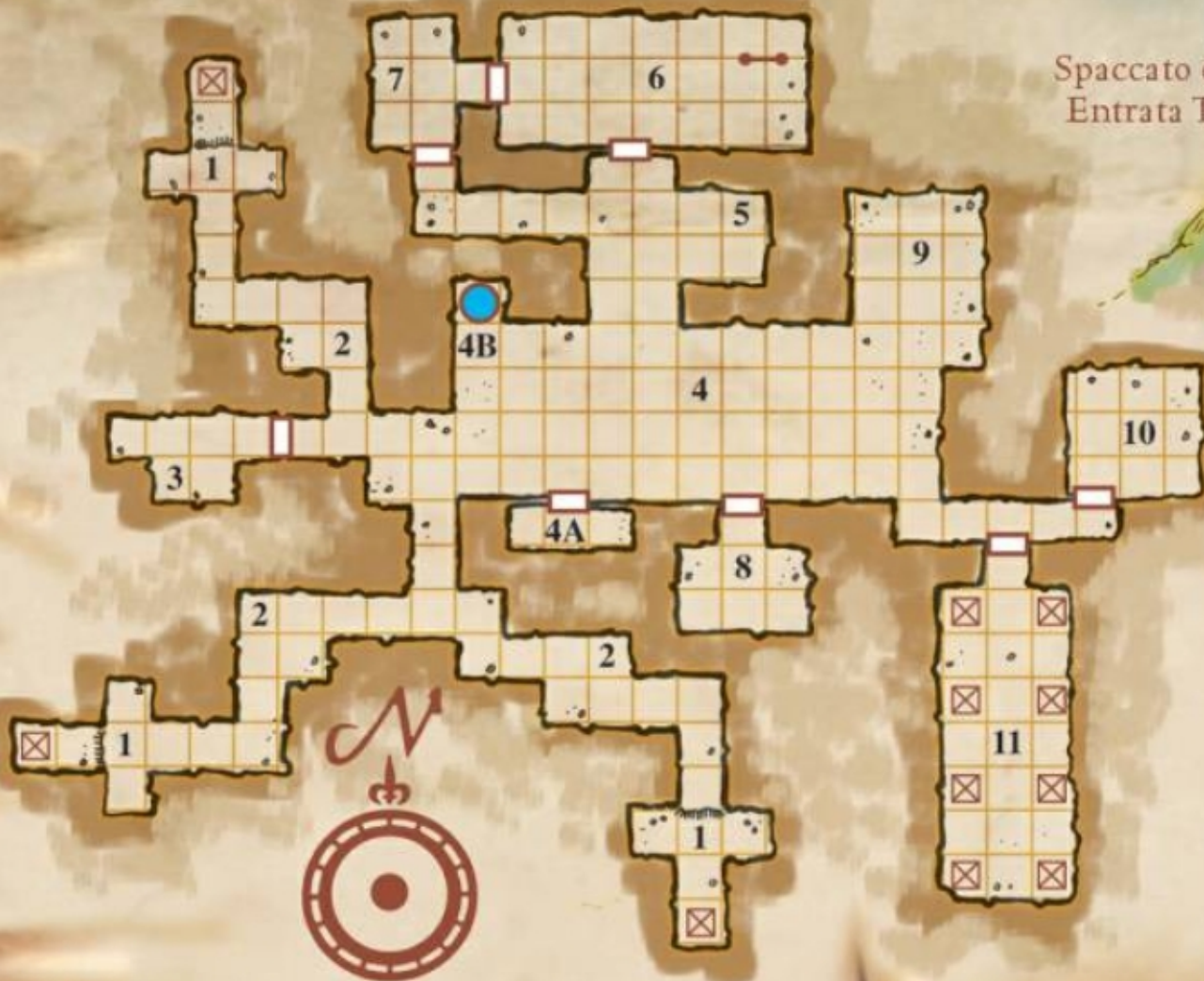
Quattro elfi guerrieri di 1° livello sono al momento incarcerati qui (usa le statistiche a pag. 78 del *Manuale dei mostri*, tolto il fatto che questi elfi hanno 2 pf ciascuno e nessun equipaggiamento). Sono stati lasciati a morire di fame e privati della possibilità di combattere, ma sono ancora voglia di fare un tentativo se i PG insistono.

Se i PG liberano i prigionieri, il capo degli elfi locali offre a ognuno di loro una ricompensa di 75 mo.

L'AUTORE

Skip Williams è stato attivo nella produzione del gioco dal 1974, quando cominciò a giocare ai wargames e ai giochi di ruolo mentre si trovava ancora al Liceo. Presto ottenne un lavoro dopo-scuola presso la TSR Inc., l'editore originale del gioco D&D, e il resto (come si suol dire) è storia. Skip è l'aiuto redattore di D&D 3a edizione (versioni 3.0 e 3.5) e il direttore artistico del *Manuale dei mostri*. Ha inoltre collaborato alla *FORGOTTEN REALMS Campaign settings*. Skip è ora occupato con progetti freelance per compagnie di diversi giochi ed è stato un Saggio del *DRAGON Magazine* dal 1986. Quando non sta ideando rapide e crudeli morti per i personaggi giocanti, Skip si sbizzarrisce in cucina o nel giardinaggio (il suo [borscht](#) riceve recensioni euforiche).

AVAMPOSTO HOBGOBLIN



Spaccato di una
Entrata Tipica



LEGENDA

-  Fossa Coperta
-  Porta
-  Scala
-  Pozzo
-  Sporgenza Rialzata

Un quadretto = 1,5 m