

• Razzie dai Boschi •

Petinasco in Fiamme

Un branco di gnoll guidati dal crudele **Bombarda** sta sferrando un feroce attacco all'isolato villaggio di **Petinasco**. Il fuoco applicato agli edifici brilla nella notte richiamando l'attenzione degli avventurieri! Respingere l'assalto al tranquillo villaggio di montagna, inseguire i fuggitivi attraverso i boschi tenebrosi e pieni di insidie e incontrare il temibile **Cinghiol**. Siete pronti?

1•Ululati Infuocati

Le stelle del cielo notturno sono scomparse scacciate dalla forte luce proveniente dal villaggio vicino. Il vento caldo porta con sé paura e odore di legno bruciato. Il villaggio di Petinasco è sotto l'assalto di un branco di creature dalla folta pelliccia, le loro fauci brillano alla luce della luna.

Le fiamme si stanno espandendo, ogni avventuriero che vuole aiutare il villaggio più fare un **Tiro Abilità CD 10** sulla caratteristica idonea al compito (Carisma per dirigere le operazioni, Forza per sollevare detriti e mettere in sicurezza i cittadini, ecc.). Quando tutti hanno avuto l'occasione di agire, tre **Gnoll** approciano il gruppo.

2•La Foresta

Un forte grugnito sovrasta i rumori della battaglia. I furiosi gnoll che stavano depredando Petinasco cambiano completamente atteggiamento, uno sguardo di terrore si dipinge sui loro volti. Afferrano gli oggetti preziosi nelle loro immediate vicinanze e scappano disordinatamente nella foresta.

Per inseguire i fuggitivi è necessario che il gruppo superi una prova collettiva con almeno tre **Tiri Abilità (Destrezza o Saggezza) CD 11**, hanno a disposizione cinque tentativi in totale, chi non ha effettuato il tiro ha la priorità sugli altri. Se falliscono cadono in una trappola e subiscono 1d8 danni, gli gnoll ridono mentre tornano al campo.

3•Zanne e Oro

Gli alberi si fanno meno fitti, i resti di un tronco abbattuto giacciono in mezzo al fogliame. Un grosso essere dalla pelliccia marrone riposa su un ceppo di legno, due grosse zanne gialle spuntano dalla sua bocca “Dove sono i miei tributi?”. Gli gnoll consegnano uno ad uno il bottino a Bombarda.

Oltre a **Bombarda**, nello spiazzo sono presenti dodici **Gnoll** terrorizzati. Il Cinghioll è arrogante e prepotente ma non vuole dimostrare debolezza, se sfidato affronta gli avventurieri da solo. Se viene sconfitto, gli gnoll superstiti fuggono.

Tesoro: preziosi, monete e cianfrusaglie degli abitanti di Petinasco per un valore di 300 oro.

4•Ritorno al Paese

Ritornando a Petinasco, gli avventurieri vengono ringraziati come eroi e ricevono una ricompensa di 50 oro più 3 pozioni di Cura ferite (curano 2d4+2 PF)

