

# CAOS A ROVANIEMI

Un'avventura natalizia di Giddierre.it per **D&D 5e**



# ALCUNE NOTE INTRODUTTIVE



IAO, LETTORE DI GIDDIERRE.IT!

Io sono Stefano, e questa è **Caos a Rovaniemi**: una breve avventura natalizia che ho scritto per *Giddierre.it*, allo scopo di farti passare una bella serata con i tuoi amici durante le feste!

Ti annoierò un pò con una breve introduzione NON inerente all'avventura in se, ma più al lavoro e al progetto che la circonda. Incominciamo!

## ERA UN NATALE BUIO E TEMPESTOSO...

A dire il vero ti ho appena mentito: quella di *Caos a Rovaniemi* è un'avventura che ho scritto l'anno scorso, nel 2021, per poter giocare con i miei amici a natale.

Beh, la shot **inizialmente** era concepita per un party di dieci giocatori: è stata un vero delirio masterarla, ma la cosa più importante è stata che ci siamo divertiti e abbiamo passato una bella serata insieme.

Sapendo che **il mio collaboratore in redazione, Leandro**, avrebbe scritto un articolo su come scrivere una shot di natale, gli ho proposto di aggiungere al blog anche questa mia vecchia shot, che poteva ricollegarsi al suo articolo, l'idea gli è piaciuta e abbiamo deciso di farlo.

Quello che quindi ho fatto è stato recuperare dai miei appunti quella fantomatica shot, ribilanciare il tutto **per un party di 4 giocatori**, riscriverla in modo da trasformarla in un formato più piacevole e pulito e aggiungere l'introduzione che ora stai leggendo. Eccola qui! la mia shot per il natale 2021, riproposta al grande pubblico nel 2022!

## ALCUNI DETTAGLI

Aggiungo di seguito alcuni dettagli sull'avventura che potrebbe essere utile sapere

### GIDDIERRE.IT

**Giddierre.it** è una community italiana sui **Giochi di Ruolo**.

Scriviamo articoli e produciamo contenuti a tutto tondo sull'argomento.

Se hai ottenuto questa avventura perchè te l'ha passata un tuo amico, o chissà dove, ci farebbe tanto piacere se facessi un salto a trovarci su *Giddierre.it* per farci sapere cosa ne pensi! Ti aspettiamo!

### NOMI FITTIZI O NOMI REALI

Durante l'avventura vi sono alcuni nomi come "Babbo Inverno" e "Festa dei Fuochi Invernali", che sono chiaramente ispirati a concetti reali (negli esempi in oggetto, sono chiari riferimenti a "Babbo Natale" e "Natale").

E una mia scelta di gusto personale, ma sentitevi tranquilli nel utilizzare nomi alternativi o reali.

### GLI AVVENTURIERI E L'AVVENTURA

La shot è pensata e bilanciata per essere giocata da **4 personaggi di 7° livello**. Sono presenti **8 combattimenti** possibili, divisi in **6 atti** narrativi, pertanto la shot dovrebbe richiedere circa **3-4 ore** per essere completata!

Siccome non è brevissima, assicurati che ci sia il tempo necessario per giocarla, in caso contrario potresti optare per dividere la shot in 2 parti (idealmente: **dall'atto 1 all'atto 3** e **dall'atto 4 all'atto 6**, in ogni caso, per non rompere il pathos, ti consiglio di terminare eventualmente la sessione alla fine di un atto).

La shot negli atti finali non è affatto facile, specialmente negli atti finali.

Se non siete giocatori esperti, ti consiglio di aggiustare qualcosina. Per esempio potresti aumentare il livello dei personaggi a inizio o a metà avventura, o potresti scegliere di indebolire qualche mostro negli atti finali.

### LO SPIRITO DEL NATALE

Il tono dell'avventura è molto rilassato, ci sono degli elementi pseudocomici con riferimenti a dettagli del mondo reale trasposti in ambientazione fantasy, mischiati a un'avventura tutto sommato seria.

E studiata per essere adatta un pò a tutti, sia per chi ama un gioco dal tono particolarmente serio, sia da chi invece preferisce un gioco più scansonato.

Prima di iniziare a giocare è **essenziale** munirsi di:

- Maglioni natalizi imbarazzanti;
- Tazze da riempire (a scelta) cioccolata calda o la più classica birra;
- Spirito natalizio;
- Tanta voglia di divertirsi!

Fatto? Perfetto. Ora siete pronti per giocare! Spero che questa shot faccia divertire te e i tuoi giocatori come ha fatto divertire noi.

Auguro a te e al tuo gruppo di gioco un **Buon Natale** da parte di tutta la redazione di *Giddierre.it* e vi auguro: **Buona Shot!**

# ATTO 1 - L'ARRIVO A ROVANIEMI



**ROVANIEMI** È UNA CITTADINA NELLA REGIONE A NORD del continente di Solus.

La cittadina nasce ai piedi del **Monte Rori**, un enorme monte alto 4900 metri che ha sulla sua cima un faro spento da tempo immemore.

Nonostante le sue modeste dimensioni (circa 3000 abitanti), Rovaniemi attira ogni anno gente da tutto il continente in quanto **meta turistica** molto frequentata durante la **festa dei Fuochi Invernali**.

## CURIOSITÀ: ROVANIEMI

Il nome "Rovaniemi" in realtà non è inventato, ne scelto a caso.

**Rovaniemi** in realtà è il nome di una città Finlandese, per la precisione è il capoluogo della *Lapponia*. E famosa per avere al suo interno il **Villaggio di Babbo Natale**, un parco tematico considerato come la residenza ufficiale di Babbo Natale e dove ogni anno arrivano le lettere dei bambini di tutto il mondo!

## DENTRO ROVANIEMI

Durante la festa le strade si riempiono di luci, le piccole botteghe aprono anche nelle ore notturne e odori di arrostiti, zuppe e dolci scaldano l'ambiente e il cuore di chi passeggia per le strade del borgo

Ovunque vi sono persone che festeggiano, che ridono e che fanno compere. In generale tra le persone a Rovaniemi vi è un clima caloroso e felice.

Il gruppo di avventurieri si trova all'entrata della cittadina di Rovaniemi.

Siccome la festa dei fuochi invernali si avvicina, hanno deciso di fare tappa proprio a Rovaniemi, una piccola cittadina turistica.

Gli avventurieri sono liberi di girare per la cittadina: potrebbero voler visitare un negozio di dolci, potrebbero voler fare un'offerta al tempio di Rovaniemi, o potrebbero voler andare in una locanda a bere tutti insieme.



## LE BOTTEGHE DI ROVANIEMI

Le botteghe e le taverne che si affacciano sul borgo vendono di tutto, dolci, prodotti artigianali, birra, vino, idromele e alcolici vari, vi sono anche caffetterie, forni e pasticcerie.

Sulla strada sono anche numerose bancarelle piene zeppa di articoli in esposizione e luci.

I luoghi al chiuso sono molto caldi, in contrasto con il freddo invernale all'esterno. Ogni bottega dovrebbe avere un suo odore, ad esempio una locanda potrebbe far sentire agli avventurieri odore di arrosto e birra appena spillata.

In vari luoghi intorno ad ogni bottega, locanda, bancarelle si possono trovare alcune casse con sopra il marchio "Winter Daddy's Sweets & Co." con scritte "Fragile" e "Alto" sui lati.

## IL TEMPIO DI ROVANIEMI

Il tempio di Rovaniemi è un grande tempio bianco fatto in marmo.

Si affaccia sulla piazza principale della città dove vi è una grossa statua raffigurante una donna.

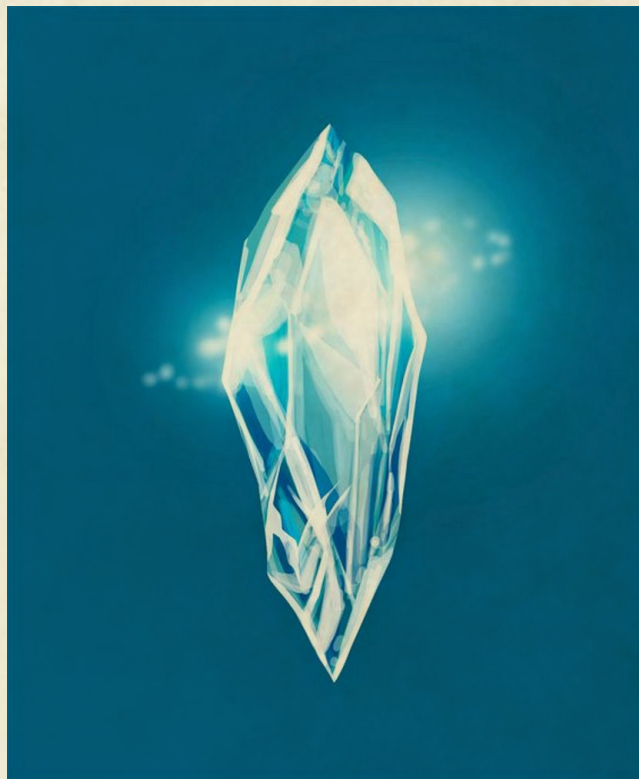


Nel tempio di Rovaniemi vi è un altare con una pietra trasparente che fluttua a mezz'aria. La pietra emana freddo e assomiglia al ghiaccio.

A proteggere la pietra vi sono dei sacerdoti vestiti di blu che, se interpellati sulla pietra, dicono che essa sia

la chiave che potrebbe spezzare una maledizione antica.

I sacerdoti però evitano di dare maggiori informazioni agli avventurieri, guardando male chi fa troppe domande.



### LA STATUA, LA PIETRA TRASPARENTE E LA MALEDIZIONE

È a questo punto evidente che c'è un mistero che circonda la tranquilla città di Rovaniemi.

I giocatori non dovrebbero venire a sapere i retroscena dell'avventura già a questo punto in quanto potrebbe rovinare l'esperienza di gioco, ma *D&D 5 edizione* è imprevedibile e magari *qualche* informazione ben centellinata potrebbe dare uno slancio in più alla tua sessione. Pertanto eccoti alcune informazioni che i giocatori potrebbero riuscire a scoprire.

**La statua.** La statua raffigura la dea Yielris, il fiore di cristallo. Ella è la Dea del Ghiaccio e del inverno, ed è la protettrice di Rovaniemi.

**La maledizione.** La maledizione a cui si riferiscono i sacerdoti è la maledizione a cui è stato condannato *Quintoris*, un guerriero leggendario che osò sfidare Yielris, convinto di poterla battere facilmente. Egli fù però sconfitto e per la sua insolenza Yielris lo maledì per 10000 anni.

## LA FABBRICA

Un pò dislocata dal punto centrale della città, vi è una fabbrica circondata da delle mura con del filo spinato in cima.



Il luogo a prima vista è una fabbrica di dolci, che porta l'insegna "Winter Daddy's Sweets & Co.". Fuori dalla fabbrica vi è un via vai di goblin in vesti "natalizie". Ognuno di questi ha una maglia rossa, con dettagli natalizi e il logo "Winter Daddy's Sweets & Co.".

I cancelli sono chiusi e la fabbrica è sorvegliata da dei goblin in abiti da lavoro.

I goblin ovviamente non fanno entrare nessuno che non sia addetto ai lavori.

## FUORI DA ROVANIEMI

L'esterno di rovaniemi è molto tranquillo.

Tutto il chiasso di fatto è concentrato all'interno del villaggio, mentre all'esterno vi è solo un enorme distesa di neve e alcune stradine che portano al *Monte Rori* e al Cimitero di *Rovaniemi*.

## IL CIMITERO DI ROVANIEMI

Il cimitero è posto su una rupe a pochi km di distanza dalla cittadina.

Vi sono alcune lapidi e dei mazzi di fiori davanti ad esse, l'aria è molto malinconica. In lontananza, verso l'orizzonte rivolto dalla parte dello strapiombo della rupe, si vede una luce.

La luce infonde calma in chi la guarda e chi inizia a guardarla nota che solo per lui, in successione, iniziano ad apparire altre luci, come se fossero delle lucciole.

L'avventuriero ne è lentamente incantato, finché, dal nulla, la sua vista inizia a spegnersi e sopraggiunge la sua morte.

Dopodiché l'avventuriero si risveglia, consapevole di aver appena vissuto la sua morte, probabilmente in una dimensione parallela.

### ... COSA È APPENA SUCCESSO?

Lo sò, lo sò, il capitolo soprastante è molto strano e sconclusionato.

In realtà è un'idea che ho scopiato e riadattato giocando al librogame "*Fra Tenebra e Abisso: Il Marchio*" di **TEAsoft**, ma perché esiste in questa avventura?

A dire il vero, non ha un vero e proprio senso, se non quello di aumentare il mistero che circonda la città di Rovaniemi.

Questo pezzo è nato solamente per creare una distrazione, e per vedere quali congetture avrebbero fatto i miei player a fine sessione.

Quali strane forze circondano questo tranquillo borgo? Cosa è appena successo?

Queste sono solo alcune delle domande che i giocatori potrebbero farsi dopo l'evento che è appena accaduto.

Questa parte può essere uno spunto di trama per una successiva avventura nella stessa ambientazione, rimanendo un punto senza risposta alla fine della shot.



## ATTO 2 - CAOS A ROVANIEMI!

**D**OPO QUALCHE ORA CHE GLI AVVENTURIERI GIRANO per la cittadina, si ode un esplosione, susseguita da altre successive.

La cittadina va nel panico, alcune case prendono fuoco, le detonazioni diventano sempre più frequenti e in totale se ne verificano una ventina.

Se gli avventurieri esaminano bene la situazione, essi potranno accorgersi di ciò che sta succedendo: stanno esplodendo delle casse vicino ai negozianti di dolci. Tra l'altro le casse portano tutte la scritta "*Winter Daddy's Sweets & Co*".

Un'ulteriore attenta analisi, può portare gli avventurieri ad accorgersi che l'unica zona non colpita è il **tempio di Rovaniemi**.

Le strade iniziano lentamente a disseminarsi di Goblin che distruggono e attaccano botteghe e bancarelle, fracassando le vetrine e distruggendo le decorazioni.

### IL TEMPIO

Quando gli avventurieri si recano nella piazza antecedente il tempio, **4 goblin** che stavano sorvegliando la zona, attaccano il party.

Se lo scontro si mette male per i Goblin, essi chiedono pietà e si arrendono.

In realtà è solo un modo per distrarre gli avventurieri mentre, dalle finestre dei palazzi che danno sulla piazza, altri **8 goblin** li attaccano con arco e frecce, sorprendendoli.

La tattica dei goblin di fatto è quella di circondare il party, sfruttando la loro disattenzione nel non notare

## ATTO 3 - LA FABBRICA DEI DOLCI

**A**RRIVATI ALLA FABBRICA DEI DOLCI, GLI avventurieri notano subito l'insegna che recita "*Winter Daddy's Sweets & Co*".

L'entrata della fabbrica è incustodita ed aperta e sembrerebbe come se qualcuno sia andato via di fretta e furia, lasciando tutto incustodito.

### LA RECEPTION

Entrati nella fabbrica vi è una reception.

Al bancone vi è un Goblin che legge un libro, esso è totalmente assorto e non presta attenzione agli avventurieri, purché questi non facciano molto casino o non lo interpellino direttamente.

Se il Goblin viene interpellato, questi dà delle indicazioni sommarie su come dirigersi nell'ufficio del capo e torna velocemente al suo libro, scocciato.

Dietro la reception vi è una porta che dà sulla *sala dei macchinari*.

che vi sono dei goblin nelle case.

Finito lo scontro, quando gli avventurieri entrano nel tempio, scoprono che i sacerdoti sono stati uccisi e la pietra trafugata.

### GOBLIN

*Umanoide piccolo (goblinoid), neutrale malvagio*

**Classe Armatura** 15 (armatura di cuoio, scudo)

**Punti Ferita** 7 (2d6)

**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	19 (+5)	19 (+5)	10 (+0)	20 (+5)

**Abilità** Furtività +6

**Sensi** Percezione passiva 9, scurovisione 18m

**Linguaggi** Comune, Goblin

**Sfida** 1/4 (50 PE)

**Fuga Agile.** Il goblin può effettuare l'azione di Disimpegno o Nascondersi come azione bonus a ogni suo turno.

### AZIONI

**Scimitarra.** Attacco con arma da mischia +4 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito* 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

**Arco Corto.** Attacco con arma a distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

### LA SALA DEI MACCHINARI

La sala è piena di rulli trasportatori, mentre a terra, sui lati della stanza è pieno zeppo di pacchi di cartone e casse di legno.

Quasi tutti i macchinari nella sala sono fermi, tranne qualche nastro trasportatore che trasporta casse in altre aree della fabbrica.

Su un nastro fermo vi sono diversi pacchi incartati a mò di regalo, su uno di questi vi è una targhetta che recita:

*"Per Arthur, il mio guerriero preferito, amore tuo Fiona"*

Il pacco, se aperto, rivela un **Arma +2** (DMG pag.156).

Vi sono 2 porte sulla destra una per le *Camerate*, una per le *Cucine* e una sulla sinistra per un *Corridoio*.

## LE CAMERATE

La sala vasta e con diversi letti a castello, a terra c'è molta confusione: dolci mangiucchiati, scatole di cartone aperte e bottiglie rotte.

Ci sono **2 goblin** che dormono, se gli avventurieri fanno casino, i goblin si svegliano e attaccano i membri del gruppo.

Nella stanza possono trovare sotto il letto di uno dei due goblin una **Borsa dei fagioli Magici** (DMG pag.167).

## LE CUCINE

Entrando nelle cucine gli avventurieri vedono delle lunghe tavolate e un bancone in fondo, probabilmente dove veniva servito il cibo.

Dietro il bancone ci sono delle dispense contenenti tante scatolette di tonno.

## IL CORRIDOIO

Il corridoio, molto lungo, ha una vetrata sulla destra, che permette agli avventurieri di vedere una sala, probabilmente dietro *La sala dei macchinari*, dove vi sono diversi macchinari per l'assemblaggio di articoli.

In fondo al corridoio c'è una porta che permette di raggiungere **L'ufficio**

## L'UFFICIO

L'ufficio è arredato con dei mobili in legno, un grande tappeto rosso e una scrivania al centro.

Nella stanza c'è un gruppo di **4 Sacerdoti** in abito blu.

Uno di questi ha un sacchetto legato alla cintura e minaccia il party: *"Avete fatto un errore a venire qui!"*.

I 3 Sacerdoti poi attaccano il gruppo.

Finito lo scontro uno dei sacerdoti in fin di vita dice ridendo: *"Siete in ritardo, il nostro capo ormai avrà ricevuto la pietra e sarà già in cima al Monte Rori"*

## SACERDOTE

*Umanoide piccolo (goblinoide), neutrale malvagio*

**Classe Armatura** 13 (giaco di maglia)

**Punti Ferita** 27 (5d8 + 5)

**Velocità** 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	10 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

**Abilità** Medicina +7, Persuasione +3, Religione +4

**Sensi** Percezione passiva 13

**Linguaggi** Due lingue qualsiasi

**Sfida** 1/4 (50 PE)

**Eminenza Divina.** Come azione bonus, il sacerdote può spendere uno slot incantesimo per far sì che il suo attacco con arma da mischia infligge 10 (3d6) danni radianti aggiuntivi. Il beneficio dura fino al termine del turno. Se il sacerdote spende uno slot di 2° livello o più alto, il danno aggiuntivo aumenta di 1d6 per ogni livello sopra il 1°.

**Eminenza Divina.** Come azione bonus, il sacerdote può spendere uno slot incantesimo per far sì che il suo attacco con arma da mischia infligge 10 (3d6) danni radianti aggiuntivi. Il beneficio dura fino al termine del turno. Se il sacerdote spende uno slot di 2° livello o più alto, il danno aggiuntivo aumenta di 1d6 per ogni livello sopra il 1°.

**Eminenza Divina.** Come azione bonus, il sacerdote può spendere uno slot incantesimo per far sì che il suo attacco con arma da mischia infligge 10 (3d6) danni radianti aggiuntivi. Il beneficio dura fino al termine del turno. Se il sacerdote spende uno slot di 2° livello o più alto, il danno aggiuntivo aumenta di 1d6 per ogni livello sopra il 1°.

**Incantesimi.** Il sacerdote è un incantatore di 5° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggiezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *cura ferite, dardo tracciante, santuario*

2° livello (3 slot): *arma spirituale, ristorare inferiore*

3° livello (2 slot): *dissolvi magie, guardiani spirituali*

## AZIONI

**Mazza.** Attacco con arma da mischia +2 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito* 3 (1d6) danni taglienti.

# ATTO 4 - IL MONTE RORI

IL MONTE RORI È UN LUOGO INNEVATO E SILENZIOSO. LA neve cade leggera e trasmette un senso di tranquillità al party.

## LA SCALATA

Man mano che salgono il monte, gli avventurieri incontrano sempre più neve e rimangono sempre più impantanati.

Per ogni ora di scalata, il party dovrà fare un TS su costituzione (CD 13) o prendere un livello di affaticamento a causa del freddo e della stanchezza.

### 1A ORA

Gli avventurieri passano vicino a un gruppo di Coboldi alati. Se trasportano qualcosa di luccicante, **4 Coboldi alati** si scagliano di loro, in volo, tentando di arraffare l'oggetto e scappare.

COBOLDO ALATO						
<i>Umanoide piccolo (coboldo), legale malvagio</i>						
<b>Classe Armatura</b> 13						
<b>Punti Ferita</b> 7 (3d6 - 3)						
<b>Velocità</b> 9 m, volare 9 m						
<b>FOR</b>	<b>DES</b>	<b>COS</b>	<b>INT</b>	<b>SAG</b>	<b>CAR</b>	
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)	
<b>Sensi</b> Percezione passiva 8, Scurovisione 18m						
<b>Linguaggi</b> Comune, Draconico						
<b>Sfida</b> 1/4 (50 PE)						
<b>Sensibilità alla luce del sole.</b> Finché è esposto alla luce del sole, il Coboldo subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.						
<b>Tattiche di Branco.</b> Il Coboldo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dei Coboldo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.						
<b>AZIONI</b>						
<b>Pugnale.</b> Attacco con arma da mischia +5 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. <i>Colpito</i> 5 (1d4 + 3) danni perforanti.						
<b>Roccia lasciata cadere.</b> Attacco con arma a distanza: +5 al tiro per colpire, un bersaglio direttamente sotto il coboldo. <i>Colpito</i> 6 (1d6 + 3) danni contundenti.						

Se i coboldi riescono a rubare l'oggetto, gli avventurieri possono decidere di impiegare un ulteriore ora di viaggio per trovare il covo dei coboldi.

### IL COVO DEI COBOLDI ALATI

Il covo dei coboldi alati è una caverna scavata nella neve, all'interno della caverna vi sono i 4 coboldi alati coinvolti nel furto.

Se gli avventurieri riescono a ucciderli, all'interno della caverna trovano un **Arma +2** (DMG pag.156).

### 2A ORA

Gli avventurieri arrivano ai margini di una foresta, appena entrano, questi perdono l'orientamento e nelle ore successive non riusciranno a ritrovare la via principale e vagheranno senza possibilità di orientarsi in maniera efficace.

### 3A ORA

Gli avventurieri procedono nella foresta, essa si fa sempre più fitta e intricata. Gli avventurieri iniziano a sentire voci spettrali, ma se si girano non vedono nessuno.

### 4A ORA

Alla fine gli avventurieri vedono una radura al centro della foresta.

Al centro di questa vi è un enorme albero, se gli avventurieri si avvicinano ad esso, tutti gli alberi intorno alla radura, si compattano tra di loro, bloccando ogni via di fuga.

L'albero al centro è un **Treant** che chiede al party "Cosa siete venuti a fare qui?".

Egli ha intenzione di proteggere ciò che c'è sulla cima del Monte Rori, se necessario, attaccando gli avventurieri.

Il Treant non ha interesse a attaccare gli avventurieri se questi non provano a superarlo, ma se gli avventurieri attaccano il Treant, questo risponderà agli attacchi, per poi fermarsi e chiedere nuovamente ai personaggi di tornare indietro.

Se gli avventurieri sconfiggono il Treant, comprende che non può fermarli, e quindi decide di far passare gli avventurieri.

E possibile evitare il combattimento usando la diplomazia se i personaggi riescono a convincerlo della bontà delle loro intenzioni.



## TREANT

Vegetale enorme, caotico buono

**Classe Armatura** 15 (armatura di cuoio, scudo)

**Punti Ferita** 138 (12d12 + 60)

**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

**Resistenze al Danno** Contundente, Perforante

**Vulnerabilità al Danno** Fuoco

**Sensi** Percezione passiva 13

**Linguaggi** Comune, Druidico, Elfico, Silvano

**Sfida** 9 (5000 PE)

**Falso Aspetto.** Mentre l'uomo albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.

**Mostro d'Assedio.** L'uomo albero infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

### AZIONI

**Multiattacco.** Mentre l'uomo albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.

**Schianto.** Attacco con arma da mischia +10 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito* 16 (3d6 + 6) danni contudenti.

**Sasso.** Attacco con arma a distanza: +10 al tiro per colpire, gittata 18/54m, un bersaglio. *Colpito* 28 (4d10 + 6) danni contudenti.

**Animare Alberi (1/Giorno).** Il Treant anima magicamente uno o due alberi visibili entro 18 metri da lui. Questi alberi hanno le stesse statistiche dell'ent, eccetto che hanno punteggio di Intelligenza e Carisma 1 (-5), non possono parlare, e hanno solo l'opzione di attacco Schianto. Un albero animato agisce come alleato dell'uomo albero. L'albero resta per 1 giorno o finché muore; finché l'uomo albero muore o si trova più di 36 metri lontano dall'albero, o finché l'uomo albero non effettua un'azione bonus per ritrasformarlo in un albero inanimato. Poi l'albero prenderà radici, se possibile.

In ogni caso il Treant reciterà la seguente frase:

*"L'essere che state cercando invero, è in al faro di Yielris.*

*Egli è **Quintoris**, colui che osò sfidare gli dei, ma oggi lo conoscono tutti come **Babbo Inverno**.*

*Quintoris fu un guerriero leggendario che cadde combattendo contro la dea del gelo, **Yielris** appunto, il fiore di cristallo.*

*Ella non lo finì, e invece decise di maledirlo per costringerlo a redimersi per ciò che aveva fatto, e obbligandolo a consegnare regali, e così egli fece, per molto tempo anche per noi Treant.*

*Ad occhio e croce, sono passati circa... 10000 anni, secondo il vostro calendario.*

*Quintoris ora trama vendetta, e vuole vendicarsi di Yielris e di Rovaniemi."*



Il Treant chiede agli avventurieri di attendere.

Esso pronuncia delle parole druidiche e l'energia vitale degli alberi intorno a loro si riversa negli avventurieri del gruppo, donandogli i benefici di un riposo lungo.

Dopodiché gli alberi della radura si scansano formando una strada che li porta fuori dalla foresta e fino al faro.

Alla fine della scalata il party si trova sulla vetta del monte di fronte al faro.

## ATTO 5 - IL FARO DI YIELRIS



Il faro inizia a essere visibile già in lontananza. Gli avventurieri giungono dinnanzi al faro e notano che le porte sono sigillate.

### IL FARO

Il faro è una struttura di pietra marmorea con riflessi blu, alta circa 40 metri. La porta principale è alta circa 2 metri ed è in un materiale metallico, sopra di essa vi sono delle incisioni che rappresentano un fiore di cristallo.

### LA PORTA

Se un membro del gruppo pone la mano sulla porta percepisce una fitta alla testa, dopodiché le porte si aprono.

### INTERNO

La stanza presenta le statue di due creature sui lati, e un enorme statua di donna con le mani rivolte verso l'alto, a sorreggere un cristallo, sulla parete di fronte.

Appena i membri del gruppo interagiscono con la statua, gli occhi di essa si accendono di un violaceo e nella mente di chi vi ha interagito risuona una voce

*“O tu che vuoi giungere sulla cima del faro, dimostra di esserne degno affrontando i suoi guardiani”.*

Le due statue diventano un **Elementale dell'Acqua** e un **Elementale del Aria**.

Sconfitti gli elementali, dopo alcuni istanti il pavimento del faro inizia a tremare, trasformandosi in una sorta di ascensore, che porta il gruppo in cima alla torre.

## ELEMENTALE DELL'ACQUA

Elementale Grande, neutrale

**Classe Armatura** 14 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 114 (12d10 + 48)

**Velocità** 9 m, nuoto 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

**Resistenze al Danno** Acido; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

**Immunità al Danno** Veleno

**Immunità alle Condizioni** Afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, sfinimento

**Sensi** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

**Linguaggi** Aquan

**Sfida** 5 (1800 PE)

**Congelamento.** Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; la sua velocità è ridotta di 6 metri fino al termine del suo prossimo turno.

**Forma d'Acqua.** L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

**Natura Elementale.** Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

### AZIONI

**Multiattacco.** L'elementale effettua due attacchi di schianto.

**Schianto.** Attacco con arma da mischia +7 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. **Colpito** 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

**Sommergere (Ricarica 4-6).** Ogni creatura nello spazio dell'Elementale dell'Acqua deve effettuare un tiro salvezza di Forza CD 15. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Se è di taglia Grande o inferiore, il bersaglio è anche afferrato (CD 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura Grande o fino a due Medie o più piccole alla volta.

All'inizio di ciascun turno dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Una creatura entro 1,5 metri dall'elementale può trascinare fuori da esso una creatura o oggetto, impiegando un'azione per tentare di riuscire una prova di Forza CD 14.

## ELEMENTALE DELL'ARIA

Elementale Grande, neutrale

**Classe Armatura** 15 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 90 (12d10 + 24)

**Velocità** 0 m, volo 27 m (fluttua)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

**Resistenze al Danno** Fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

**Immunità al Danno** Veleno

**Immunità alle Condizioni** Afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, sfinimento

**Sensi** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 18

**Linguaggi** Auran

**Sfida** 5 (1800 PE)

**Forma d'Aria.** L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

**Natura Elementale.** Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

### AZIONI

**Multiattacco.** L'elementale effettua due attacchi di schianto.

**Schianto.** Attacco con arma da mischia +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. **Colpito** 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

**Turbine (Ricarica 4-6).** Ogni creatura nello spazio dell'Elementale dell'Acqua deve effettuare un tiro salvezza di Forza CD 13. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 15 (3d8 + 2) danni contundenti e viene scagliato a 6 metri di distanza dall'elementale in una direzione casuale e cadere prono.

Se un bersaglio lanciato colpisce un oggetto, come un muro o il pavimento, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri per cui è stato lanciato.

Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 13 o subire lo stesso danno e cadere prona.

Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà del danno contundente e non viene scagliato via né cade prono.

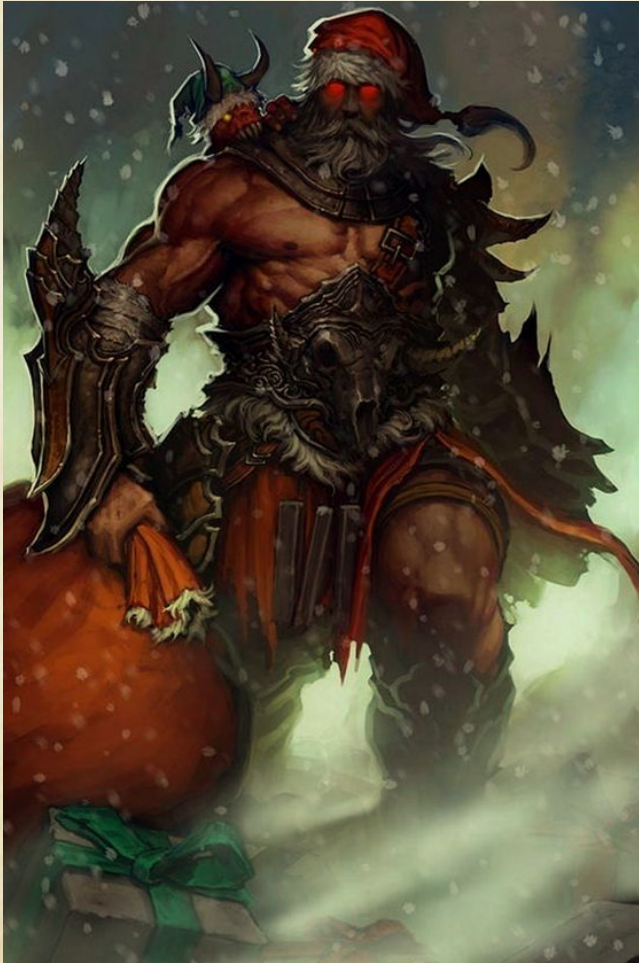
## TETTO

Non appena gli avventurieri raggiungono la cima del faro, notano che vi è un sacerdote in abito blu con in mano la pietra.

Questi sta recitando delle parole arcane rivolto verso un ampio buco ampio almeno 3 metri al centro del tetto, che si trasforma preso in una spece di portale.

Una volta sconfitto il secerdote la pietra cade ai piedi del gruppo.

Questi fanno appena in tempo a raccogliere la pietra che una figura mastodontica, appare dietro di loro.



## QUINTORIS, BABBO INVERNO

Dietro agli avventurieri si erge una figura mastodontica, Quintoris è davanti agli avventurieri.

Egli si avvicina minaccioso ed annuncia con voce gutturale "Datemi, la pietra!".

Inizia il combattimento.

Durante il combattimento, Quintoris ha come scopo quello di ottenere la pietra dagli avventurieri e gettarla nel buco.

Se egli vi riesce, il suo corpo viene circondato da energie del freddo e, ogni volta che viene colpito con un attacco in mischia, infligge a chi lo ha colpito 2d6 danni da freddo.

Inoltre i suoi attacchi infliggono 2d6 danni da freddo aggiuntivi.

Sconfitto Quintoris, il faro si spegne, il portale si chiude e la pietra si frantuma.

Dopodichè Quintoris si dissolve in una nebbia ghiacciata.

## QUINTORIS, BABBO INVERNO

*Gigante enorme, caotico malvagio*

**Classe Armatura** 16 (armatura di scaglie)

**Punti Ferita** 230 (20d12 + 100)

**Velocità** 15 m, nuoto 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

**Tiri Salvezza** Forza +14, Costituzione +10, Saggezza +9, Carisma +9

**Abilità** Arcano +8, Atletica +14, Percezione +9, Storia +8

**Resistenze al Danno** Freddo

**Immunità al Danno** Fulmine, tuono

**Sensi** Percezione passiva 19

**Linguaggi** Comune, Gigante

**Sfida** 13 (10000 PE)

**Anfibio.** Quintoris può respirare aria e acqua.

**Incantesimi innati.** La caratteristica da incantatore di Quintoris è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17). Il gigante può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: caduta controllata, individuazione del magico, levitazione, luce

3/giorno ciascuno: controllare tempo atmosferico, respirare sott'acqua

## AZIONI

**Multiattacco.** Quintoris effettua due attacchi con lo spadone.

**Ascia Bipenne.** Attacco con arma da mischia +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito* 30 (6d6 + 9) danni taglienti.

**Sasso.** Attacco con arma a distanza: +14 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito* 35 (4d12 + 9) danni contundenti.

**Colpo Fulminante (Ricarica 5-6).** Quintoris scaglia una folgore magica ad un punto visibile entro 150 metri da sé. Ogni creatura entro 3 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 17, subendo 54 (12d8) danni da fulmine se lo fallisce, o la metà se lo supera.

## EPILOGO - IL RITRONO A ROVANIEMI

G

LI AVVENTURIERI RITORNANO A ROVANIEMI, E TROVANO IL VILLAGGIO IN RICOSTRUZIONE.

Gli abitanti, mentre stanno riallestendo gli addobbi per ricominciare la festa, li vedono arrivare e gli corrono incontro inneggiando agli “Eroi di Rovaniemi”.

I personaggi vengono invitati a partecipare alla festa, e a ricevere i loro regali.

Gli avventurieri possono passare i loro ultimi momenti a Rovaniemi e infine ripartire per il loro viaggio.



# CREDITI

- Statua - <https://www.pinterest.it/pin/428334614529709756/>
- Pietra - <https://ar.pinterest.com/pin/735071970410928762/>
- Cimitero - <https://www.artstation.com/artwork/Nx8235>
- Treant - <https://in.pinterest.com/pin/780811654129583966/>
- Faro - <https://www.pinterest.it/pin/732890539339730734/>
- Babbo Inverno - <https://www.pinterest.it/pin/582019951818729370/>
- Rovaniemi - [https://www.freepik.com/premium-photo/christmas-village-digital-illustration-painting-beautiful-scenario\\_33380492.htm](https://www.freepik.com/premium-photo/christmas-village-digital-illustration-painting-beautiful-scenario_33380492.htm)