

Le Avventure



2.1 COSE' UN'AVVENTURA

Una vicenda che, per il suo carattere di eccezionalità, rischio e incertezza del risultato, è una esperienza unica per un personaggio può dirsi una avventura.

Le avventure sono il motore dei giochi di ruolo, che si svolgono attraverso il loro compimento, e sono

lo strumento attraverso cui i giocatori esprimono la loro fantasia e mostrano il proprio carattere.

E' compito del Game Master architettare le avventure e renderle interessanti da giocare, fungendo da ideatore delle stesse e da arbitro durante il loro corso.



2.2 UN'ANCORA PER I PERSONAGGI

Di fondamentale importanza nell'iniziare un'avventura e' il trovare una adeguata ancora per i personaggi. Sostanzialmente un'ancora è una persona, un evento o una particolare situazione che spinge i personaggi a iniziare l'avventura ovvero a condurli nel punto di inizio reale della stessa. Può essere ad esempio una richiesta di aiuto da parte di un nobile, la voce del ritrovamento di una mappa di un tesoro favoloso e perduto che aspetta di essere ritrovato etc... .

Nella ricerca dell'ancora inizia a pesare la fantasia e la bravura del GM che deve essere in grado di rintracciarne una credibile ed adeguata al gruppo di giocatori che deve guidare, che possa indurli, senza forzature o note stonate, ad imbarcarsi in una avventura dall'esito incerto e probabilmente colma di pericoli.

Tanto per fare un esempio, immaginate un gruppo pg mercenari (esempio semplice ma efficace) che attualmente privo di occupazione è in cerca di un impiego con cui raggranellare qualche soldo. Un ipotetica ancora è, nella solita taverna iniziale (un classico del gdr!), ascoltare due soldati di un signorotto locale lamentarsi della scarsità delle loro forze e rallegrarsi perché finalmente il loro padrone ha deciso di rimpinguarle assoldando bravi mercenari a partire dall'indomani mattina presso il castello.

Spesso però non si ha la fortuna di avere tutti pg dello stesso tipo (come i mercenari dell'esempio ipotizzato) ma solitamente accade proprio il contrario.

I personaggi tendono generalmente ad essere

eterogenei e, quando non sono diversi per indole (ad esempio malvagi e buoni), lo sono sicuramente negli interessi e nelle professioni. Ed è proprio in questi

casi che è necessario prestare particolare cura nel ricercare un'ancora accettabile per ogni componente del gruppo.

2.3 LA MOTIVAZIONE

Adesso che il GM ha girato il motorino d'avviamento dell'avventura è altrettanto importante che imposti la stessa in modo tale che i pg non perdano interesse nel seguirla. In altre parole deve **fornire opportune motivazioni che spingano i personaggi a seguire il corso dell'avventura** e a non abbandonarla, rendendosi conto che il gioco non vale la candela.

Nel facile esempio dei mercenari un'opportuna motivazione è senz'altro il pagamento di una quota di denaro in cambio dei servizi dei pg, magari rinforzata dalla dilazione del pagamento: una parte prima di iniziare il lavoro e il restante a cose fatte (magari anche la promessa di qualche extra).

Così come per la ricerca di un'ancora, anche la ricerca di una motivazione può essere difficoltosa a causa della diversità dei pg: non sempre sono interessati alle stesse cose. Denaro, vendetta, conoscenza, obblighi morali sono buone motivazioni ma la scelta di quella giusta per ogni personaggio va scelta a seconda del caso: è il GM a conoscere i pg personaggi del suo gruppo ed è l'unico il grado di scegliere la leva migliore per loro. Anche in questo caso il GM deve mettercela tutta per trovare motivazioni valide per ogni personaggio, spronando ognuno di essi a dare il meglio di sé per concludere l'avventura nel migliore dei modi.

Evitate, nel contempo, di essere monotoni fornendo sempre le stesse motivazioni: ci si potrebbe stancare di agire sempre e solo per lo stesso motivo. Quando è possibile cercate inoltre di combinare più motivazioni possibili; come dire.. se una va bene figuriamoci tante! In questo caso i pg avranno più di una buona ragione per imbarcarsi in una avventura e tutto l'interesse a concluderla felicemente.

Non è una cattiva idea, per continuare, far intuire ai pg che l'avventura porterà con sé qualche premio.

Ad esempio se in una missione è noto che si avrà a che fare con ragni giganti, si potrebbe far incontrare alla compagnia un npg che racconti loro che tali bestie sono solite conservare nelle loro tane tutti gli oggetti che sottraggono alle loro vittime e spesso ci si trovano le cose più incredibili!

O ancora, se ci sono maghi nel gruppo, si potrebbe informarli che i posti che visiteranno sono famosi per le loro biblioteche, il che farà (probabilmente) accendere in loro la voglia di conoscenza.

Insomma il consiglio è sempre lo stesso: agite di fantasia, cercando di evitare di ripetervi e fuggendo le banalità.



2.4 TRAME E AZIONI

Giunge il momento in cui il GM deve ideare una trama di massima e uno scenario in cui ambientare

l'avventura e far agire i personaggi.

La cosa migliore da fare è elaborare per sommi

capi una storia i pg dovranno seguire; tuttavia, se le cose non dovessero andare nel modo atteso, non forzateli mai a fare ciò che pensavate essi facessero: rovinereste il gioco. Modificate piuttosto la trama per adattarla ai nuovi sviluppi.

Sorge a questo punto un problema: l'aver ideato una trama (anche se suscettibile di modifiche) conduce i pg a seguire un cammino predeterminato e soprattutto (atteggiamento tipico da giocatore di computer) porta a pensare che ogni accadimento sia funzionale alla missione in corso.

Ad esempio è facile che i giocatori, nel momento in cui i loro pg incontrano qualcuno, pensino "se abbiamo fatto questa conoscenza è probabile che ci sarà d'aiuto nello svolgere la missione, quindi teniamocela cara".

Una possibile via per evitare quanto detto è quella di farcire le avventure con numerosi eventi "casuali", in modo che stia all'intelligenza e alla fantasia dei giocatori determinare quale di essi sia utile e quale, invece, soltanto fortuito. Questo metodo ha lo svantaggio di aprire una infinità di possibilità nuove (i pg possono sempre interessarsi più ad uno di questi eventi piuttosto che all'avventura in sé.) che diventano difficilmente gestibili dal GM.

Un'altra possibile soluzione al problema consiste

nell'intrecciare più trame tra loro, magari individuando un accadimento principale da curare particolarmente, dal quale si aprono diverse diramazioni che conducono allo svolgimento di avventure parallele. In questo modo ogni evento che occorre sarà sì funzionale alla relativa avventura ma non è detto che sia di interesse per la occupazione attuale dei pg.

Di particolare importanza, e anche realistico, è il non considerare ogni azione di un pg come avente influenza assoluta sul mondo circostante. In altre parole non tutto quello che fanno i personaggi deve stravolgere il normale flusso degli eventi: non sono dei e neppure super-eroi! Ad ogni evento abbiate ben chiaro cosa accadrebbe se il pg decidesse di intervenire o meno: valutate bene la portata delle azioni e l'influenza che hanno sul resto dell'avventura e, più importante di tutto il resto, **descrivete sempre con precisione ciò che succede:** una buona quantità di informazioni offre sempre spunto ai giocatori, evitando imbarazzanti e noiose situazioni di stallo.

Cercate quindi di riempire i momenti di silenzio (nella speranza che siano rari, caso in cui state conducendo una buona partita) con dettagli sulla situazione e sul mondo circostante: non si sa mai.. da qualche parola i pg possono sempre trarre ispirazione per risolvere le situazioni di stasi.

2.5 I PERSONAGGI NON GIOCANTI

I personaggi non giocanti sono il principale strumento di cui si serve il GM per dare vita ad una avventura. Fondamentale, al fine di rendere il gioco divertente e non disastroso, è l'interpretazione che il GM deve dare a ogni png e, soprattutto, che siano ben definiti da un punto di vista fisico e caratteriale. Spesso i png non compiono solo il ruolo di comparse ma prendono parte attiva nello svolgimento di missioni; sono presenze costanti nelle avventure. E' per questo motivo che il GM deve rendere ogni personaggio non giocante unico, fornendogli una indole precisa e una descrizione fisica puntuale.

Ricordare "Jack il Pescatore senza una mano" è molto più semplice che tenere a mente "Jack, un pescatore qualunque". Oppure il "grasso e iracondo Lord Raimu che si infuriò a morte, facendo quasi frustare i membri della compagnia per aver tirato sul

prezzo di un lavoro concordato" è senz'altro più caratteristico di "Lord Raimu, l'anonimo taccagno che ha negato un aumento di compenso".

Una buona strategia per un GM e' senz'altro quella di avere a disposizione un certo numero di png preconfezionati (vale a dire di cui è definita l'indole e la descrizione), da usare nei momenti concitati in cui non c'è tempo di pensare un nome, una descrizione e un carattere per il png con cui si deve interagire.

Con questo non si vuole suggerire di creare i png con lo stampino, ma si consiglia solamente (nel caso in cui la fantasia e il pensiero non consentano una risposta immediata e urgente) di avere qualche "arma di scorta" da piazzare nell'avventura al momento del bisogno.

Come ultima cosa, cercate di tenervi alla larga

dagli stereotipi e dai luoghi comuni: i maghi non sono tutti vecchi con la barba canuta, i paladini non sono tutti alti come montagne e muscolosi come colossi e i barbari non sono tutti stupidi. Come al

solito... usate la vostra fantasia! Inoltre tenete presente che i personaggi ben caratterizzati si prestano ad essere ricordati più facilmente.

2.6 DESCRIZIONE, DESCRIZIONE, DESCRIZIONE!

A differenza dei tradizionali giochi da tavolo in cui esistono pedine, tabelloni, segnalibri carte e quant'altro, il gioco di ruolo si basa interamente sulla comunicazione e sui dadi. Dal momento che non ci è concesso il potere di influenzare il lancio dei dadi, per ottenere un buon gioco di ruolo, è fondamentale un'ottima comunicazione. Questo si traduce, in termini di gioco, nel saper dare un'adeguata descrizione per ogni evento o personaggio con i quali si ha a che fare.

Il GM deve quindi essere in grado di fornire in poche parole (nessuno ha voglia di ascoltare la lettura di un tema dal titolo "il bosco nel quale siete entrati") le informazioni necessarie, cercando di coprire al meglio la sfera sensoriale, affinché i giocatori abbiano tutti gli elementi necessari per interpretare al meglio il proprio personaggio e

Quando vi accingete a descrivere qualcosa non dimenticate mai che i sensi sono cinque. Confrontate i due esempi seguenti:

"vi accingete ad entrare in una stanza in penombra, in cui si sente l'odore acre di una torcia fumosa che sta quasi spegnendosi. Riuscite a percepire lo squittio dei topi che corrono dietro l'intercapedine dei muri, ammuffiti e ormai sul punto di sgretolarsi"

"entrate in una stanza con poca luce. Riuscite a vedere soltanto le pareti sgretolate e ammuffite dove i topi hanno fatto le tane. La luce proviene da una torcia."

Pur fornendo sostanzialmente le stesse informazioni, il primo esempio è sicuramente più interessante e meno approssimativo del secondo. Tenete sempre a mente che i giocatori sono immersi in un mondo di fantasia che non è tangibile, quindi il Game Master deve sempre fornire loro ogni informazione che percepirebbero se la situazione fosse reale.

Nel descrivere gli eventi considerate sempre nella dovuta misura il contesto in cui i pg sono calati. Esso influenza la qualità e la quantità delle informazioni che i giocatori dovrebbero ricevere.

Ad esempio, se siete in fuga in un sentiero di montagna, con una squadra di briganti che vi insegue, è improbabile che i pg notino la bellezza delle margheritine selvatiche o che si accorgano che qualcuno ha calpestato di recente l'erba attorno al sentiero. Di contro se, sullo stesso sentiero, il pg è in cerca di tracce, potrebbe notare che un folto gruppo di margheritine è stato schiacciato da qualcosa, probabilmente uno zoccolo di cavallo, e che l'erba attorno al sentiero è stata calpestata.



Per non rovinare l'atmosfera di gioco è inoltre importante che qualsiasi azione derivante dal lancio dei dadi venga descritta a dovere. Dire "Mark Callaway tira e fa 25 punti ferita al suo avversario" è una cosa abbastanza triste. Innanzi tutto non è il pg a tirare, ma è il giocatore e, in seconda istanza, i pg non conoscono nemmeno l'esistenza dei punti ferita. Una descrizione sullo stile di "Mark Callaway schiva abilmente l'affondo dell'avversario scostandosi di lato e contemporaneamente calando un fendente diretto al suo torace. Gli procura una ferita corta ma profonda e l'avversario urla di dolore." è senz'altro migliore.

2.7 DESCRIVERE I MOVIMENTI

Qualche piccolo problema si pone nel momento in cui il Game Master deve descrivere le scene in cui i personaggi si muovono. Quanta distanza riescono a percorrere i pg in quel tempo? E se sulla schiena hanno uno zaino pieno, per quanto riescono a correre?

Certo, la risposta potrebbe essere lasciata alla

fantasia o all'intuito del GM, ma si ha il rischio che, di volta in volta, situazioni simili vengano valutate in modo diverso. Per evitare questo inconveniente Ventura mette a disposizione la seguente tabella, che contempla diversi tipi di movimento (marcia corsa ecc...) indicando quanto tempo e quanto veloce si riesce a procedere portandosi addosso un certo carico.

P a s s i	Indice													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	1-6	1-7	1-8	1-9	1-9	1-12	1-13	1-14	1-15	1-15	1-16	1-20	1-24	1-33
2	7-11	8-12	9-13	10-15	10-16	13-20	14-22	15-23	16-25	16-26	17-27	21-33	25-41	34-56
3	12-15	13-17	14-19	16-21	17-22	21-28	23-31	24-33	26-35	27-36	28-38	34-47	42-57	57-78
4	16-20	18-22	20-24	22-27	23-29	29-36	32-40	34-42	36-45	37-47	39-49	48-60	58-74	79-100
5	21-24	23-27	25-30	28-33	30-35	37-44	41-49	43-52	46-55	48-57	50-60	61-74	75-90	
6	25-29	28-32	31-35	34-39	36-42	45-52	50-58	53-61	56-65	58-68	61-71	75-87	91-100	
7	30-33	33-37	36-41	40-45	43-48	53-60	59-67	62-71	66-75	69-78	72-82	88-100		
8	34-38	38-42	42-46	46-51	59-55	61-68	68-76	72-80	76-85	79-89	83-93			
9	39-42	43-47	47-52	52-57	56-61	69-76	77-85	81-90	86-95	90-99	94-100			
10	43-47	48-52	53-57	58-63	62-68	77-84	86-94	91-99	96-100	100				
11	48-51	53-57	58-63	64-69	69-74	85-92	95-100	100						
12	52-56	58-62	64-68	70-75	75-81	93-100								
13	57-60	63-67	69-74	76-81	82-87									
14	61-65	68-72	75-79	82-87	88-94									
15	66-69	73-77	80-85	88-93	95-100									
16	70-74	78-82	86-90	94-99										
17	75-78	83-87	91-96	100										
18	79-83	88-92	97-100											
19	84-87	93-97												
20	88-92	98-100												
21	93-96													
22	97-100													

	Sprint	Corsa	Marcia	Cammino
	tempo in secondi	tempo in secondi	distanza in km	distanza in km
Fo/10	1 - RE	2 - REx10	7 - REx3/2	9 / REx2
Fo/5	2 - RE/2	3 - REx5	7 - REx5/4	10 / REx3/2
Fo/2	3 - RE/5	4 - REx2	8 - RE	11 / REx5/4
Fo	4 - RE/10	5 - RE	9 / RE/2	11 / RE
Fox2	NO	6 - RE/2	10 / RE/5	12 / RE/2
Fox3		7 - RE/5	11 / RE/10	13 / RE/5
Fox4		NO		14 / RE/10

Non spaventatevi.. l'uso della tabella è molto semplice. Premettiamo innanzi tutto che le distanze sono misurate in passi (all'incirca 50 centimetri).

Per sapere quanto tempo e quanto veloce un pg caricato con un certo peso riesce a muoversi, si procede nel modo seguente: prima di tutto si sceglie la velocità (sprint, corsa, marcia, cammino) usando il riquadro piccolo della tabella. Dopo di che si determina quanto è caricato il pg. Il carico è la somma di tutti gli indicatori di peso degli oggetti che si portano addosso (cfr. equipaggiamenti). Dopo di che si confronta con la forza e si sceglie il multiplo di forza maggiore maggiore o uguale al carico (ad esempio se abbiamo Fo 15 e un carico di 35 il multiplo maggiore o uguale a 35 è 45, quindi Fo x 3).

Adesso, nel riquadro piccolo, incrociamo la colonna della velocità scelta con il multiplo e ricaviamo un dato tipo "indice - RE x numero". "RE x numero" indica quanti secondi riusciamo a procedere a quella velocità oppure, dove indicato quanti, chilometri riusciamo a percorrere. "Indice", invece, è la colonna della tabella grande che dobbiamo confrontare. A questo punto nella colonna indicata da "indice" si sceglie la casella in cui ricade il valore di Ag del pg e, scorrendo in orizzontale la riga individuata da tale casella, si ricava il numero di passi al secondo (o minuto)

Facciamo un esempio.

Cormack ha Fo 17, Ag 25, Re 20 e un carico di 26. Vogliamo sapere quanti secondi e quanto veloce riesce a procedere correndo.

Innanzitutto il multiplo della forza maggiore o uguale del carico è $17 \times 2 = 34$, ossia Fo x 2.

Quindi nella tabella piccola incrociamo Fo x 2 con Corsa e otteniamo 6 - RE/2. Questo significa che corre per RE/2 secondi, ovvero per 10 secondi.

Resta da vedere quanto veloce..

Prendiamo la colonna 6 della tabella grande e cerchiamo la casella in cui ricade l'agilità di Cormack. Troviamo la casella 21-28, in cui ricade il 25 di agilità del pg. Scorrendo la riga della casella individuata raggiungiamo (sulla sinistra, dalla colonna arancione dei passi) il numero 3, che indica che si procede a 3 passi in un secondo.

In definitiva Cormack corre a 3 passi al secondo (un metro e mezzo) per un tempo massimo di 10 secondi.

Adesso si hanno tutti gli elementi per fornire le descrizioni dei movimenti dei personaggi.

Per poter affrontare la stesura di una avventura manca solamente da dire qualcosa circa lo scenario della stessa. Ma questo è argomento del prossimo paragrafo.

2.8 IDEARE UNO SCENARIO

Eccoci al punto in cui il GM deve inventare i luoghi in cui si svolgeranno le avventure. Ideare uno scenario non è un compito difficile se si è dotati di un po' di fantasia. Per alcune cose (come ad esempio una descrizione di massima di qualche grande città o una mappa del mondo) vi verrà incontro il presente manuale ma per i piccoli villaggi, i paesaggi di montagna, i sentieri ecc.. sarà la vostra immaginazione a dovervi guidare.

Cercate di liberarla il più possibile in modo da non ritrovarvi con scenari monotoni, o arrivare a produrre una avventura che si svolge interamente in un unico luogo. Certo i fatti salienti saranno concentrati in un unico punto, ma ci possono sempre essere spunti e diramazioni che conducono altrove. Siate quindi vari nell'immaginare una buona quantità di ambienti in cui dare vita all'avventura: varietà vuol dire divertimento.

Fuggite, di contro, la tentazione di ambientare sempre le avventure in paesaggi campestri o in foreste. Nei mondi medievali le città esistevano già e le avventure possono essere svolte anche al loro interno. Certo di tanto in tanto ci si può dover trovare ad attraversare foreste e compiere viaggi secolari, non è che queste attività fossero il passatempo preferito della gente. E nemmeno i fatti svolgono sempre all'aperto: gli avventurieri amano i letti come tutti noi, hanno case, conoscono gente che abita in case e via dicendo..

Allo stesso modo tenete presente che non tutte le avventure devono necessariamente svolgersi in luoghi mistici, misteriosi: non è che esiste un santuario abbandonato infestato da spiriti maligni in ogni villaggio. Ricorrete anche ad ambientazioni domestiche tipo locande, case di amici, case di gente che vi ospita, mercati, piazze e quant'altro.

Evitate in tutti modi gli stereotipi preconfezionati che la televisione e i giochi per il computer hanno diffuso!

Di tanto in tanto (ma che non diventi una componente fissa delle avventure) piazzate qualche luogo in cui i pg potranno trovare qualcosa di interessante senza escludere il classico tesoro, ma

non limitandosi a quello. Ad esempio un asse del pavimento scomposto, al di sotto del quale si cela un nascondiglio che qualcuno ha usato per i suoi oggetti preziosi.. oppure un semplice cassetto di un armadio in cui sotto la biancheria ci sono due pettini in argento. Il consiglio è sempre lo stesso siate fantasiosi ma senza dover andare per forza a pensare a soluzioni impossibili!

2.9 UN ESEMPIO DI AVVENTURA

Una piccola premessa. Se nel leggere questo paragrafo ci sono dei punti non chiari (come ad esempio gli equipaggiamenti) non preoccupatevi perché sarà spiegato tutto nel resto del manuale. Per ora concentratevi sulla stesura dell'avventura e non tanto sull'insieme abilità, attributi ed equipaggiamenti perché sono stati inseriti solo per dovere di completezza.

Le abilità dei personaggi sono descritte con il solo cdb. Il livello (da sommare al cdb per ottenere il cda) è lasciato alla vostra scelta per adeguarlo alla bravura dei pg che eventualmente giocheranno questa avventura.

Ancora

E' il giorno della fine del raccolto e il paese di Lagoscuro è in festa. I contadini hanno organizzato una sagra per la serata e le mogli degli stessi hanno cucinato tutta la settimana per preparare il banchetto che accompagnerà la festa. I saltimbanchi sono giunti dai paesi vicini e si accingono a dare spettacolo nell'unica piazza del paese. Tutt'intorno ci sono i banchi dove è possibile acquistare cibarie e dolciumi e le grandi tavolate in legno dove la gente si accomoda per sgranocchiare ciò che ha comprato e per godersi lo spettacolo. I pg sono seduti ad un tavolo intenti a gustare dei pasticcini di mandorle e miele acquistati ancora caldi per qualche moneta.. un po' costosi a dire il vero ma ottimi. Il profumo è davvero invitante e non è nulla paragonato al sapore.. Tutto sembra perfetto.. eccetto quei due rompiscatole al tavolo affianco che non possono fare a meno di bere vino, ubriacarsi e infastidire i pg con i loro discorsi a troppo alto volume. Ma forse.. non tutti i mali vengono per nuocere..

- Allora Mandrid... hai sistemato tutto?

- Certo... hic.. buono questo vino.. quel vecchiccio.. ci ha provato ...hic... ma vedessi quante gliene ho suonate! Ha la schiena dura certo! Ma il mio ... hic ... bastone è ancora più duro!

- Ahahah povero idiota! Se ci avesse dato retta dall'inizio! Certo che è davvero buono questo vino! Prendiamone ancora!

- Beh se ci avesse ..hic.. dato retta a quest'ora staremmo aspettando solo i soldi.. invece ...hic... ora abbiamo quel bel passerotto da spennare! Hai capito il nonnaccio che nipote che si ritrova!

- E vedrai se non tirerò fuori i soldi! Lo so io che li ha! Si fa credere povero il taccagno! Ma vedrai ora se non li tira fuori! il vecchio Serban sarà pure furbo ma Mandrid, Marris e i briganti lo sono di più! Però.. quanto ci mette l'oste a portare il vino! Osteeee! Qui abbiamo sete!

- Già! li tirerò fuori i soldi! Anche se lui ha detto di possedere solo i suoi libri e le sue erbe! Ma mi ... hic.. dici tu che ce ne facciamo noi di libri ed erbe? Ha provato ...hic... a pagarci con quelli! Ma te lo dico io... tirerò fuori il suo gruzzolo per darlo a noi ahahaha! ..hic.. altro che pozioni e carta straccia!

Trama

Serban è un vecchio bibliotecario del monastero che ha deciso di trascorrere gli ultimi anni della sua vita accudendo sua nipote, rimasta orfana dei genitori. Nel suo tempo libero si diletta nell'arte erboristica in cui è diventato un vero maestro, leggendo i numerosi volumi di cui era custode. Non è un tipo avido e quanto può aiuta i malati e gli infermi preparando pozioni erboristiche per loro. Non ha bisogno di molto per vivere e non possiede oggetti di valore, se non il libro della Magia del Drago (o qualcos'altro di interesse al gruppo dei pg)

di cui non apprezza nemmeno il valore, non essendovi interessato.

Sua nipote è una ragazza all'incirca diciassettenne, aggredita e rapita diversi giorni fa mentre si recava al forno ad opera di Mandrid e Marris per conto di un gruppo di briganti che è di stanza a quattro giorni di cammino in direzione sud-ovest del paese. I briganti, convinti che il vecchio Serban in tanti anni di lavoro abbia accumulato delle discrete ricchezze, hanno chiesto un riscatto per il rilascio della nipote, ma Serban non possedendo altro ha offerto i suoi libri e le sue pozioni. Inoltre i briganti hanno intimato di non avvertire le guardie, pena la morte della nipote.

Se i pg, ascoltata la conversazione fra i due ubriachi decidono di parlare con Serban questi offrirà loro il libro della Magia del Drago e scriverà per loro una lettera lascia-passare che fornirà libero accesso alla biblioteca del monastero. Inoltre sarà disposto a creare per loro diverse pozioni di guarigione. Serban informerà i pg di ciò che Marris e Mandrid hanno detto, ossia di portare i soldi alla Locanda del Cinghiale Nero e consegnarli ad un tale di nome Grodus. Questo Grodus è il contatto che i briganti hanno in città ed è un tipo viscido che tratta per loro tutti gli affari loschi che hanno bisogno di essere condotti entro il territorio cittadino, per questo motivo ha sempre con sé una scorta di due persone.

i luoghi

Casa di Serban

E' una casa molto modesta composta da due sole camere. Una funge da cucina l'altra da dormitorio. Le pareti sono in legno grezzo con appesi degli scaffali rudimentali in cui Serban conserva le copie dei libri, da lui stesso redatte durante i suoi anni di lavoro. Su uno scaffale sono conservate delle erbe in essiccazione che emanano forti odori. La casa è comunque pulita e non c'è polvere o sporcizia in giro.

Nella cucina c'è un tavolo dalla superficie rovinata, probabilmente un tavolo dismesso dalla biblioteca del monastero e due sole sedie impagliate di fattura grezza. Il caminetto è sulla parete nord, ed è ampio e profondo. Sulla mensola del caminetto ci sono altre erbe ad essiccare che lasciano un piacevole profumo. Sulla parete est si apre la porta per la camera dormitorio che è attrezzata con due letti grezzi e materassi in paglia, su cui sono piegate coperte di fattura anch'essa grezza. L'odore è molto

gradevole, probabilmente emanato da qualche erba trattata dallo stesso Serban. Non ci sono quadri alle pareti e tappeti sul pavimento che è composto di ordinarie assi di legno.

Locanda del Cinghiale Nero

E' una bettola situata alla periferia del paese molto sporca e trasandata. E' composta da un'unica grande camera con un braciere al centro. Dalla parete sud spunta un sudicio bancone dietro il quale l'oste riceve gli ordini degli avventori. Sopra il bancone sono poste delle botticelle contenenti vino e birra entrambi di qualità per nulla eccezionale.

Diverse file di tavoli di legno grezzo riempiono la stanza, affiancati da sporche sedie impagliate. L'odore del locale è acre e sgradevole, come se non fosse pulito da diverso tempo. La locanda è frequentata da gente poco raccomandabile. In giro non si vede una persona distinta, ma tutti individui dai modi di fare rozzi e volgari e dagli abiti sporchi o malconci. Il vociio è fastidioso, a tratti irritante e probabilmente gli avventori sono persone dai modi bruschi e rissosi.

L'accampamento dei briganti

L'accampamento dei briganti è costituito da cinque tende poste attorno ad un circolo di pietre usato per accendere falo', a circa 4 metri di distanza. E' sito in una piccola radura di un bosco al quale si arriva seguendo una sentiero, poco visibile, che parte dalla strada maestra e si inoltra per circa 4 ore di cammino all'interno del bosco.

Le tende sono, nonostante l'apparenza trascurata, di buona fattura, solide e asciutte. Il pavimento di ogni tenda è costituito da stuoie e i giacigli sono fatti di felci e paglia, con coperte di qualità grezza.

Una tra tutte sembra più ampia e l'interno è costituito da due ambienti separati da un pannello scuro e pesante che non consente di sbirciare dall'una e dall'altra parte. Il primo ambiente è una sorta di anticamera con un tavolo di legno non lavorato e delle panche formate da assi inchiodate assieme. Sul tavolo è presente una lampada ad olio ed una cassetta chiusa, dalla serratura ordinaria (scassinare difficoltà gestibile). Al suo interno è conservato un pugnale con manico filigranato in oro (valore circa 80 monete) e 2d6 monete d'oro.

Nella stanza non c'è cattivo odore e sembra pulita, a differenza delle altre che sono abbastanza

trascurate in pulizia e ordine. Il secondo ambiente della tenda è adibito a camera da letto, con un giaciglio per due persone in felci fresche. Il pavimento è costituito da un tappeto parzialmente bruciacciato nel punto in cui vengono posati i due bracieri che riscaldano l'ambiente. Anche qui la pulizia è discreta e si sente nell'aria il profumo delle felci.

Nella tenda a ore 3, rispetto al nord, è custodita la ragazza rapita, imbavagliata e legata mani e piedi. Una specie di guinzaglio fatto di corda la tiene ancorata ad un palo in legno saldamente infilato nel terreno. Nella tenda c'è un solo giaciglio di foglie secche e paglia e una logora coperta puzzolente. Per ogni tenda ci sono 1d2 briganti (quindi da 4 a 8 in totale) più il capo e la sua donna nella tenda più grande.

I personaggi non giocanti

Serban

E' un anziano studioso che ha passato tutta la sua vita in una biblioteca. E' magro e di costituzione gracile, sempre senza barba ha pochi bianchi e corti capelli. Veste con vestiti modesti ma non malandati o sporchi e profuma d'erbe fresche. L. Ha un temperamento mite e una discreta forza d'animo ma si impressiona facilmente e si intimorisce subito se qualcuno lo minaccia, o se minaccia la nipote.

Attributi			
Fo:	10	In:	21
Ab:	11	Vo:	20
Ag:	7	Sg:	24
Ri:	9	Fr:	9
Pe:	12	Ca:	8
Re:	15	Be:	9

Abilità	Cdb
Istruzione:	
Erboristeria:	

(scegliere il livello delle abilità in modo da renderlo equilibrato con i valori presenti in tutta l'avventura)

Kerry, la nipote di Serban

E' una giovane di circa 17 anni di bell'aspetto. Si occupa prevalentemente delle faccende domestiche. Alta circa 1,60 m dai capelli scuri e lunghi ha gli occhi verdi e un corpo snello e giovane. Le

condizioni in cui è tenuta nel campo non sono delle migliori, ma nonostante lo sporco e la trascuratezza si nota la sua avvenenza.

Attributi			
Fo:	9	In:	15
Ab:	14	Vo:	15
Ag:	18	Sg:	14
Ri:	15	Fr:	6
Pe:	15	Ca:	9
Re:	12	Be:	21

Abilità	Cdb
Cucinare:	
Cucire:	

Grodus

Un tipo grassoccio e flaccido, dall'aspetto alquanto sgradevole, sempre sudaticcio e male odorante. Veste con abiti un tempo buoni ma unti e strappati in più punti. Ha un carattere viscido, adatto a trattare con i peggiori criminali per concludere i suoi loschi affari.

Attributi			
Fo:	14	In:	19
Ab:	14	Vo:	20
Ag:	9	Sg:	18
Ri:	12	Fr:	18
Pe:	16	Ca:	17
Re:	16	Be:	8

Abilità	Cdb
Mercanteggiare:	
Convincere:	
Valutare:	

Rufus e Bronco, le guardie di Grodus

Due ceffi dall'aspetto tutt'altro che raccomandabile. Il primo dai capelli brizzolati e abiti ordinari ha la mano sinistra cui mancano le falangi di anulare e mignolo, corporatura robusta e altezza media. Il secondo robusto e più alto del primo appare più giovane del compagno, biondo di capelli e con una folta barba biondo-rossiccia.

Attributi			
Fo:	18	In:	13

Attributi	
Ab: 20	Vo: 13
Ag: 17	Sg: 13
Ri: 18	Fr: 16
Pe: 13	Ca: 13
Re: 22	Be: 11

Abilità	Cdb
Combattimento col pugnale:	
Combattimento con la spada	
Rissare:	

Equipaggiamento
1 pugnale 3d6+3 [3] critico XX
1 spada 4d8+4 [5] critico 45
1 armatura cuoio rinforzato 11+2 max 6

Marric

Marric è un brigante abbastanza bravo nell'uso del pugnale. Alto al di sopra della media, ha un aspetto massiccio e muscoloso e una cicatrice che gli corre lungo tutta la fronte. E' di carnagione scura e veste con abiti tutto sommato decenti seppure non di certo eleganti. Indossa spesso pantaloni verde scuro e casacca nera. Ha un carattere abbastanza irascibile ed è coraggioso. Fida molto nelle sue capacità di combattente.

Attributi	
Fo: 22	In: 15
Ab: 23	Vo: 15
Ag: 19	Sg: 14
Ri: 17	Fr: 17
Pe: 14	Ca: 10
Re: 20	Be: 8

Abilità	Cdb
Combattimento col pugnale:	
Rissare:	
Intimidire:	

Equipaggiamento
1 pugnale 3d6+3 [3] critico XX
1 armatura cuoio rinforzato 11+2 max 6

Mandrid

Mandrid è l'amico fidato di Marric. I due si muovono sempre in coppia. E' un uomo di corporatura media, non particolarmente muscoloso ma abbastanza agile. Veste con abiti ordinari: pantaloni marrone e casacca verde ma non tiene in debito conto la pulizia e porta sempre al collo un

fazzoletto nero: dice essere il suo segno distintivo. Ha un carattere piuttosto rissoso, ma a volte non coraggioso. Di fronte agli avversari più forti di lui non si fa problemi a giocare sporco o a fuggire.

Attributi	
Fo: 17	In: 16
Ab: 21	Vo: 13
Ag: 23	Sg: 13
Ri: 20	Fr: 12
Pe: 14	Ca: 7
Re: 18	Be: 10

Abilità	Cdb
Combattimento col pugnale:	
Rissare:	
Borseggiare:	

Equipaggiamento
1 pugnale 3d6+3 [3] critico XX
1 armatura cuoio rinforzato 10+1 max 6

I briganti

Diamo solo una rapida descrizione dei briganti che popolano l'accampamento. Tutti tipi rudi avvezzi alla vita all'aperto, abbastanza forti e temprati.

Attributi	
Fo: 23	In: 14
Ab: 23	Vo: 14
Ag: 18	Sg: 12
Ri: 16	Fr: 16
Pe: 15	Ca: 9
Re: 20	Be: 9

Abilità	Cdb
Combattimento col pugnale:	
Combattimento con la spada	
Rissare:	

Equipaggiamento
1 pugnale 3d6+3 [3] critico XX
1 spada 4d8+4 [5] critico 45
1 armatura cuoio rinforzato 11+2 max 6

Incontri casuali

Grigorio il cantastorie

Nella locanda del Cinghiale Nero c'è un anziano cantastorie cieco che allietta gli avventori

con il suo liuto e i suoi racconti. Ha le mani nodose e pochi e bianchi capelli in testa. Appare molto magro seppure con una pancia pronunciata, tipica da gran bevitore. Per un po' di vino canta le storie su richiesta. Mentre si è in locanda (se il GM lo ritiene opportuno) canta una storia che narra del tesoro di Grifus il cavaliere, che aveva ammassato enormi ricchezze per poi nasconderle sotto terra prima della sua morte.

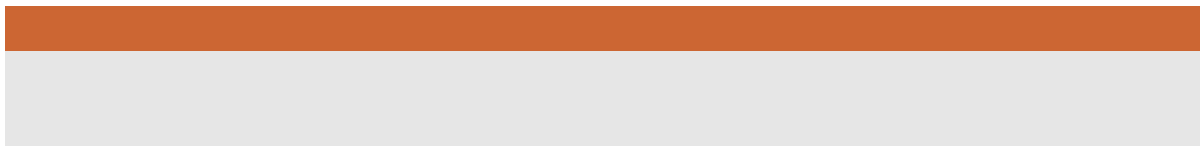
Questo potrebbe essere un ottimo spunto per una avventura parallela (che lasciamo tuttavia alla fantasia del game master).

Attributi			
Fo:	10	In:	16
Ab:	19	Vo:	16
Ag:	13	Sg:	15
Ri:	10	Fr:	10
Pe:	12	Ca:	9
Re:	15	Be:	9

Abilità	Cdb
Suonare il liuto:	
Cantare:	
Intrattenere:	

Ateponte

Sulla via che conduce all'accampamento dei



briganti sta viaggiando il mercante Ateponte. Questi se incontrato racconterà di essere stato rapinato (qualche ora prima) da alcuni briganti che poi sono scappati (lasciamo al master decidere se all'accampamento o altrove). I briganti gli hanno sottratto un oggetto per lui molto prezioso che terrebbe molto a riavere. E' disposto a pagare o offrire la sua mercanzia a chiunque glielo riporti (ecco un altro possibile spunto per una avventura parallela).

Ha un aspetto molto elegante e veste con abiti pregiati. Non porta armi ed ha un incedere fiero e risoluto. Di età attorno ai quarant'anni ha i capelli folti e brizzolati. Ha un carattere pacato e riflessivo ma non molto coraggioso.

Attributi			
Fo:	14	In:	17
Ab:	16	Vo:	18
Ag:	13	Sg:	20
Ri:	16	Fr:	10
Pe:	15	Ca:	14
Re:	16	Be:	13

Abilità	Cdb
Mercanteggiare:	
Convincere:	
Valutare:	