

Avventura

di Roberto Fabbri

L'antro del demone (versione 2.1)

Note

- L'avventura è adatta a personaggi di medio o basso livello.
- La versione 2 è stata adattata per Ancestry seconda edizione.

Antefatto

I personaggi stanno viaggiando su un sentiero non troppo frequentato, fra poche ore sarà sera, non sanno ancora dove fermarsi.

L'anziano signore

I personaggi sulla strada si imbattono in una catapecchia di legno, coloro che hanno un bonus magia superiore a 3 riescono a vedere un vecchio seduto su un tronco d'albero fuori dalla piccola e mal ridotta abitazione, costui sembra non notarli o non fare caso a loro... solo se nel gruppo vi sono dei giovani con un bonus magia superiore a 3 allora il vecchio li osserverà quando costoro si troveranno ad un raggio inferiore a 20 metri.

Il vecchio indossa dei sandali mal ridotti, un vestito composto da una semplice tunica grigia e una mantella sopra le spalle per ripararsi dall'aria fresca della sera, ha un bastone da passeggio finemente lavorato nel manico... è probabilmente molto vecchio, ha la faccia solcata da profonde rughe, la pelle avvizzita e pallida, gli occhi sono spenti e arrossati, ha la barba corta e poco curata e pochi capelli bianchi sulla testa, gli mancano molti denti, lo si capisce dall'impostazione della bocca.

M *Il vecchio Abramo è un fantasma. Se qualcuno intuisce una cosa del genere durante l'avventura avrà fatto una constatazione importante per la risoluzione. Il fantasma risponde usando la telepatia, se viene incalzato potrebbe cercare di possedere un individuo con bonus magia superiore a 3, in tal caso racconterà la sua storia senza badare ad alcuna interruzione e domanda, poi abbandonerà la possessione. Se viene importunato userà il tocco della morte per difendersi. Non si allontana dalla catapecchia.*

Il vecchio risponde solo a determinate domande e solo se a lui rivolte da individui con un Bonus magia superiore a 3. La sua memoria è annebbiata e pare non del tutto presente... è privo di memoria breve, quindi spesso dimentica che sta parlando con qualcuno o che ha già detto qualcosa, su frasi lunghe spesso ripete le nozioni iniziali anche alla fine.

Scesa la sera il vecchio rientra nella catapecchia e li rimane inerme. All'alba ricomparirà davanti alla porta.

Informazioni

- Il suo nome è Abramo
- Chiedo spesso: <<Avete visto Giulius?>>
- Giulius è il nipote, lo sta aspettando, è via da molto. (M è via da veramente molto)
- Giulius è andato alla locanda Faggio Grigio a comprare le provviste.
- La locanda è ad un'ora o due di marcia sul sentiero.
- Giulius è un ragazzo biondo ha un anello in argento che gli ha dato il nonno, sull'anello ha un simbolo come quello sul bastone (lo mostra), un semicerchio sotto una croce.



Se i personaggi entrano nella capanna vedranno che è sporca e mal ridotta, è abbandonata, il tetto è palesemente pericolante, ci sono pochi mobili danneggiati, nulla di interessante da prendere. Giulius deve essere veramente via da tanto tempo! Se tutti entrano nella abitazione quando escono il vecchio non c'è più, altrimenti rimarrà dove si trova fino a che non se ne andranno, tornando a breve sui loro passi non lo troveranno. A volte Abramo vaga nel bosco circostante in cerca di Giulius. La sera torna sempre alla catapecchia.

Possibilità

- Il gruppo decide di andare a cercare il nipote di Abramo.
- Il gruppo decide di andare alla locanda dopo averne conosciuta l'esistenza da Abramo.
- La locanda

Il cammino verso la locanda

Durante il cammino verso la locanda (un'ora di buon passo) i personaggi si imbattono in un giovane ragazzo (15 anni circa) vestito comunemente e con una piccola accetta in mano che raccoglie della legna ai bordi del sentiero (**M** a circa 20 minuti dalla locanda).

Il ragazzo si chiama Timoteo, Tim per gli amici, si mostra socievole e disponibile, è il garzone della locanda e si offre di accompagnare i viaggiatori specie se questi lo aiuteranno a portare la legna. Sarà facile avere informazioni da lui.

M Il master deve lasciare che siano i personaggi a fare domande, con una domanda non si scopre più di una nozione tra le seguenti.

Informazioni

- Non conosce nessun Abramo e nessun Giulius.
- Sa che c'è una vecchia catapecchia pericolante più avanti, ma credeva fosse abbandonata, lui non ci va spesso in quella zona... si dice che vi siano degli spiriti in quella parte del bosco, ma lui non ci crede.
- La locanda si chiama L'antro del demone e non Faggio Grigio, una volta si chiamava così, ma si parla di parecchi anni prima, forse una decina.
- La locanda si chiama L'antro del demone per via di alcuni avvenimenti accaduti anni prima, da prima che cambiasse nome ovviamente, si parla di 12 o forse anche 15 anni fa, il ragazzo non sa con precisione questi eventi.
- Dietro alla locanda c'è una grotta che venne sigillata da preti a causa del demone che sembra vi visse, il ragazzo non crede a queste cose e pensa che sia un trucco pubblicitario, ma si racconta che tale demone si mangiasse tutti coloro che entravano nella sua tana... magari era solo una belva del bosco, ce ne sono varie in giro di notte, comunque ora la caverna è sigillata e probabilmente vuota.

La locanda

Arrivati alla locanda l'accoglienza sarà discreta, i prezzi sono però un po' alti. Timoteo porta la legna in legnaia e poi si occupa di alcune faccende fuori e dentro la locanda, non ha più tempo per parlare.

Personaggi nella locanda

Il Locandiere, Barno

E' un uomo robusto sui 50 anni, ha un viso simpatico, porta 2 lunghi baffi neri, è calvo. Parla volentieri, ma per servire altri clienti e preparare il cibo non si sofferma a lungo, non rilascia più di due nozioni a dialogo. Tutto quello che riguarda L'antro del demone viene colorito e romanzato notevolmente!

Informazioni

- La locanda si chiama L'antro del demone per via di alcuni avvenimenti accaduti anni prima, da prima che cambiasse nome ovviamente, si parla di 15 anni fa, Barno non ne era ancora proprietario.
- Nel bosco dietro la locanda vi è l'Antro, la tana dove il demone vive tuttora, ma è benedetta dai preti e sigillata da un grosso portone, il demone era pericoloso e si mangiava tutti coloro che entravano nella tana.
- Non conosce nessun Abramo e nessun Giulius.
- Sa che c'è una vecchia catapecchia pericolante più avanti, ma credeva fosse abbandonata, lui non ci va spesso in quella zona, alcuni dicono che il bosco sia infestato da spiriti attratti dal demone che si trova nell'antro. (**M** non è vero è Barno che aggiunge particolari colorati)
- Nelle notti senza luna si può ancora udire il suo profondo respiro che raggela il sangue nelle vene. (**M** non è vero è Barno che aggiunge particolari colorati)
- Anche grandi cacciatori vi sono entrati, ma non sono mai usciti, allora l'unica alternativa è stata sigillare la grotta e benedirla.
- Si narra che vi fosse un grande tesoro di monete e gioielli custodito dal demone.
- La figlia è timida e non ama parlare, la moglie invece è morta di una malattia 6 anni fa.

M Accorgersi che il racconto sul demone è forse non del tutto originale è una constatazione importante.

La cameriera, figlia del locandiere, Antonia

E' una gran bella ragazzina, molto giovane, ha 16 anni, è timida e non ama parlare, prende le ordinazioni a volte o lavora in cucina, chiama il padre per qualsiasi cosa esca dai canoni... parlarle e sapere di più è praticamente impossibile.

Informazioni

- La locanda si chiama L'antro del demone per via di alcuni avvenimenti accaduti anni prima, da prima che cambiasse nome ovviamente, si parla di 15 anni fa, Barno non ne era ancora proprietario.
- Non conosce nessun Abramo e nessun Giulius.
- La madre è morta di una malattia

Tavolo1

Cliente, Un uomo vestito con vestiti scuri ed eleganti, Lord Bor

Cliente, Giovane servo, Tano

Lord Bor è un nobile inglese che permane alla locanda per la notte, con il giovane servo Tano. Sono inseparabili. Lord Bor è un uomo biondo con gli occhi grigi, molto curato, si vede subito che è un nobile, Tano è un ragazzo castano di non più di 18 anni, anche lui molto curato nell'aspetto, ma certamente non altrettanto ben vestito come il suo padrone.

Se contattati subito non sono affatto socievoli, vogliono essere lasciati da soli... stanno cenando e poco dopo cena andranno nella loro stanza a dormire, ma se percepiranno l'interesse del gruppo per la taverna del demone Lord Bor chiederà di parlare col gruppo e offrirà loro dei soldi per entrare di nascosto nell'antro del demone e verificare se realmente esiste, ne vorrebbe una prova! Offre 5 soldi a ciascuno.

Lord Bor è appassionato di mitologia, ma è anche un uomo molto superbo e permaloso, se in qualche modo gli si manca di rispetto dirà al suo servo di punire i responsabili dell'affronto e sarà combattimento al quale presto parteciperà anche Lord Bor. Nel caso che se la veda brutta scapperà... promettendo vendetta!

Se il gruppo si rifiuta di parlargli Lord Bor penserà che c'è qualcosa che gli si vuole tener nascosto, allora tenderà loro un agguato nella notte con il suo fido servo.

Tavolo2

Cliente, Un mercante di stoffe di passaggio

Il mercante di stoffe si chiama Pandoro, è un uomo di mezza età, cicciotello, ha uno sguardo vivace e sembra una persona colta ed intelligente, si ferma alla locanda per la notte (ma andrà a letto tardi e si fermerà al tavolo a leggere un libro di poesie e bere vino pregiato se nessuno è interessato alla sua compagnia) e poi riprenderà il suo viaggio verso casa, è infatti di ritorno dalla consegna di un carico... non è interessato alla faccenda e pensa che siano tutte baggianate, ma qualcosa lo sa!

Informazioni

- Lui passa spesso da anni in quella zona.
- Quello che è certo è che si mangiava peggio con la vecchia gestione, inoltre la locanda non era tra le migliori, era frequentata da avventurieri di ogni genere, spesso c'erano risse e duelli e a volte ci scappava qualche morto.
- Un bel giorno in una rissa morì un individuo, si diceva che fosse uno jellatore, uno stregone o cose del genere, si pensò a grandi sciagure, i viandanti sono spesso superstiziosi, fu allora che venne fuori la storia del demone e di un eventuale tesoro.
- La grotta in questione è una spelunca naturale che veniva usata come magazzino e poi riutilizzata come tana del demone, forse lo stesso proprietario organizzò tutto approfittando della morte dello jellatore o stregone... fu in gamba a trasformare le voci negative su una possibile maledizione in una grande campagna propagandistica.
- Si facevano anche scommesse sugli avventurieri che tentavano l'impresa, scommesse raccolte dal vecchio proprietario, era un tipo veramente furbo, ma non certo una persona affidabile e onesta.
- Certo però sembra vero che molte persone ci morirono dentro andando in cerca del demone.
- Poco dentro la grotta vi era un masso dove tutti gli avventurieri facevano una riga, chi non è uscito ha un segno sopra sopra il segno, una croce, tutti hanno una croce! Magari c'erano dei sicari ad aspettarli!
- Un giorno dei preti vennero e fecero una specie di rito religioso, una benedizione, poi fecero blindare l'entrata.
- Il vecchio proprietario vendette all'attuale e la locanda cambiò completamente genere, prezzi più alti, clientela più selezionata, niente risse e duelli... quelli ora li fanno alla taverna Corvo Nero alla cittadella fortificata vicina.
- La cittadella è a mezza dozzina di ore di buon cammino.

La grotta

L'entrata della grotta si trova dietro la locanda tra gli alberi ad una dozzina di metri di distanza.

In parte è murata e in parte è chiusa da un portone di legno. La porta è serrata da alcune grosse catene e 4 lucchetti. Buttare giù il portone o forzare i catenacci sembra una impresa impossibile per le loro dimensioni e per la loro buona fattura (**M** *ma un buon ladro potrebbe scassarli: 5° livello difficoltà, in caso di disastro il livello aumenta di uno per il lucchetto su cui si faceva il tentativo*).

Davanti alla grotta ci sono anche alcune croci con sopra simboli strani.

M *non sono rune magiche è possibile percepirlo con un tiro di Sentire magico ad un livello sufficientemente, oppure un Chierico con un tiro di Intelligenza su Cultura Generale al 3° livello o 5° livello di Intelligenza potrebbe capire che non sono certo simboli di protezione contro morti viventi, spiriti o demoni.*

Se è notte o il sole è ormai sceso il gruppo verrà attaccato da 2 lupi se produce troppo baccano (esempio cercano di abbattere la porta o parlano a lungo).

M *I lupi scappano se quando vengono colpiti falliscono un tiro sull'Autocontrollo al 4° livello o quando arrivano a meno di 20 punti vita.*

L'interno della grotta

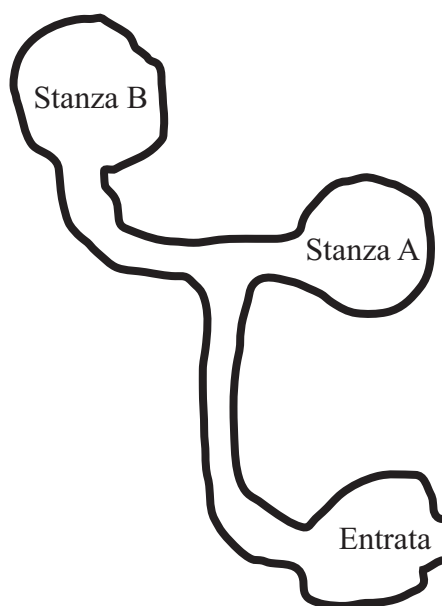
In effetti poco dopo l'ingresso nella grotta c'è una lapide con sopra croci tracciate in gessetto, 19 croci visibili e qualche nome. Tra i nomi vi è anche Giulius (*lui sapeva scrivere!*)... il suo e gli altri nomi hanno sopra una croce... in segno di decesso. I nomi non sono facilmente leggibili.

La grotta è buia ed è necessario avere luce per esplorarla.

M *La grotta in passato era usata come magazzino della locanda.*

MAPPA

1 metro: —



Stanza A

Ex-magazzino, la stanza ha una porta chiusa, ma non a chiave. Contiene per lo più viveri, ma sono ormai marciti. **M** *Con un tiro di Percezione al 6° livello cercando tra i viveri e se c'è una buona illuminazione sarà possibile individuare 4 bottiglie di vino pregiato.*

Stanza B

Innanzi all'entrata ci sono i resti di alcuni avventurieri, hanno subito brutte ferite, hanno armature leggere e alcune armi danneggiate, nessuno ha armamenti pesanti particolari, alcuni hanno alcune monete e altro equipaggiamento, ma niente di sostanziale al fine dell'avventura.

La stanza non ha più la porta. All'interno c'è del fieno, dietro l'angolo c'è il demone (**M** *per notarlo è necessario con buona illuminazione un tiro su percezione al 5° livello*).

Nella stanza a terra vi sono i resti di diversi avventurieri (**M** *in alcuni punti non è facile camminare*) tra cui quelli di Julius, che si trovano proprio di fronte l'entrata. Julius ha ancora al dito l'anello di famiglia con sopra inciso un simbolo: una croce e un semicerchio!

Il demone attacca chiunque entri nella stanza, a volte ne esce di alcuni passi, ma poi vi fa ritorno.

Il demone

Il demone è in realtà un feroce **servo malefico**.

M *il morto vivente era controllato dallo stregone che venne ucciso nella locanda, lo aveva nascosto qui e gli aveva lasciato l'ordine di attaccare chiunque entrasse nella grotta, ma non uscire dalla stanza. L'idea dello stregone era quella di fermarsi per la notte e poi continuare il suo viaggio recuperando il suo abominevole servo. Ma qualcosa andò storto.*

Fine ed Esito

Se i personaggi recuperano l'anello di Julius e tornano alla catapecchia per ridarlo al fantasma del vecchio allora questo svanirà raggiungendo la pace eterna!

Il finale dell'avventura ha un ottimo esito se: i personaggi scoprono che Julius è entarto nella grotta, trovano i resti di Julius, riportano al fantasma l'anello di Julius, sconfiggono il finto demone.

Personaggi non Giocanti (PnG)

Barno - oste

Caratteristiche primarie

Forza	12
Destrezza	13
Costituzione	14
Intelligenza	14
Percezione	14
Autocontrollo	12
Carisma	14

Bonus magia	1
Riserva vitale	58
Riserva en. psi.	41

Caratteristiche secondarie

Contrattare:	14
Cucinare:	14
Mentire:	13
Parlare linguaggio ...:	12
Usare coltello:	11
Recitare:	10
Riconoscere alimenti:	10
Cultura generale:	9
Cavalcare animali comuni:	8
Conoscenza teorica di mitologia:	8
Compiere lavori pesanti:	7

Equipaggiamento

Vestiti comuni, grembiule, 3 soldi e 12 denari

Antonina - figlia dell'oste, cameriera

Caratteristiche primarie

Forza	11
Destrezza	14
Costituzione	10
Intelligenza	13
Percezione	15
Autocontrollo	10
Carisma	10

Bonus magia	0
Riserva vitale	50
Riserva en. psi.	38

Caratteristiche secondarie

Cucinare:	12
Cantare:	11
Cucire:	11
Parlare linguaggio ...:	11
Sedurre:	4

Equipaggiamento

Vestiti comuni

Tim - garzone

Caratteristiche primarie

Forza	13
Destrezza	14
Costituzione	10
Intelligenza	13
Percezione	16
Autocontrollo	11
Carisma	12

Bonus magia	0
Riserva vitale	50
Riserva en. psi.	40

Caratteristiche secondarie

Cavalcare animali comuni:	12
Parlare linguaggio ...:	12
Compiere lavori pesanti:	11
Usare piccola ascia:	9

Equipaggiamento

Vestiti comuni, piccola ascia, 2 denari

Pandoro - mercante

Caratteristiche primarie

Forza	13
Destrezza	12
Costituzione	16
Intelligenza	16
Percezione	12
Autocontrollo	12
Carisma	13

Bonus magia	2
Riserva vitale	62
Riserva en. psi.	42

Caratteristiche secondarie

Contrattare:	14
Parlare linguaggio ...:	13
Riconoscere legnami:	13
Riconoscere tessuti:	13
Cavalcare animali comuni:	12
Conoscenze teoriche di matematica:	12
Leggere e scrivere:	12
Scuoicare:	12
Usare coltelli:	12
Convincere:	11
Cultura generale:	11
Riconoscere inganni:	11
Cartografia:	10
Mentire:	10

Equipaggiamento

Vestiti comuni, corpetto di cuoio, coltello, zaino, pergamena, mappa, penna e inchiostro, cera, 7 soldi e 9 denari

Tano*ladro di livello secondo*

Caratteristiche primarie

Forza	13
Destrezza	16
Costituzione	13
Intelligenza	14
Percezione	16
Autocontrollo	12
Carisma	12

Bonus magia	2
Riserva vitale	56
Riserva en. psi.	44

Caratteristiche secondarie

Correre:	14
Mentire:	14
Riconoscere metalli:	14
Riconoscere pietre preziose:	14
Scassinare:	14
Derubare:	13
Fare a pugni:	13
Muoversi silenziosamente:	13
Nascondersi:	13
Usare coltello:	13
Usare gladio:	13
Cavalcare animali comuni:	12
Parare con gladio:	12
Parlare linguaggio ...:	12
Tirare calci:	12
Contrattare:	11
Nuotare:	11
Saltare:	10
Usare stiletto:	10

Equipaggiamento

Vestiti comuni di buona fattura, guanti, gladio, coltello, stiletto, acciarino, grimaldello, borsa, 5 gallette, 4 soldi e 2 denari

Lord Bor*guerriero di livello secondo*

Caratteristiche primarie

Forza	13
Destrezza	14
Costituzione	12
Intelligenza	13
Percezione	17
Autocontrollo	9
Carisma	8

Bonus magia	4
Riserva vitale	54
Riserva en. psi.	43

Caratteristiche secondarie

Maneggiare armi pesanti:	14
Parare con spade:	14
Parlare linguaggio ...:	14
Parlare linguaggio antico latino:	14
Usare spade:	14
Cavalcare cavallo:	13
Cultura generale:	13
Schivare:	13
Usare coltello:	13
Attacco aggiuntivo:	12
Leggere e scrivere:	12
Oratoria:	12
Ballare:	11
Fare a pugni:	11
Conoscenze teoriche di mitologia:	10
Conoscenze teoriche di matematica:	9
Conoscenze teoriche di letteratura:	8
Tirare calci:	8
Contrattare:	7
Nuotare:	7
Sedurre:	6

Equipaggiamento

Vestiti comuni di buona fattura, guanti, spada pregiata, corpetto di cuoio pregiato, sacchetto di pelle, 5 scudi, 20 soldi, 3 denari