

# AVVENTURA: RIASSUNTO SCHEMATICO

Qui di seguito viene riportato un riassunto schematico dell'avventura con a fine di ogni parte i relativi punti avanzamento e il relativo tempo stimato di conclusione.

## INTRODUZIONE

L'inverno è alle porte, il buon esito della caccia al bisonte è di fondamentale importanza. I pg si dirigono alla valle dove si terrà la caccia. Liberi di interagire per qualche minuto.

## CACCIA

Si mostra ai pg la mappa della valle. Liberi di scegliere la strategia migliore per la caccia. Si svolge la caccia, alla fine rito funebre di ringraziamento, appare lo Spirito del Bisonte ("attenzione, l'equilibrio muta").

## CONSIGLIO DEGLI ANZIANI

I pg vengono scelti dal Capo Villaggio e dallo Sciamano per andare nelle Terre Sacre, a far visita agli asceti di Allalimya (**nota: marcare la povertà di Allalimya**). Non conoscono la strada, ma in passato i pochi visitatori di A. sono passati prima per il Cimitero Sacro della tribù (**nota: porre l'accento sul fatto che così facendo disturberanno gli Spiriti degli Antenati, ma che è l'unica via che conoscono, porteranno doni**).

*35-40 minuti, 3PA*

## VIAGGIO E ATTACCO DEI PAWNEE

Si incamminano, arrivano nei pressi della Foresta Sacra. Attacco dei Pawnee. Scambio di informazioni col figlio del capo dei Corvi Neri (morto nel combattimento). Si parla per la prima volta di Sisqui, mercante che Zanna di Lupo conosce. Lui ha portato pelli da Allalimya, loro in cambio hanno dato pitture pregiate. I Pawnee volevano le pelli per l'inverno. Sisqui è ripartito qualche giorno prima del loro arrivo.

*40 minuti, 4PA*

## INCONTRO CON SISQUI E BIVIO

Il secondo giorno di viaggio vedono la ragazza, e la notte fanno il sogno molto stringato. Il terzo giorno incontrano Sisqui nella foresta e scelgono o il Cimitero o l'Uovo dell'Uccello del Tuono. Il Cimitero è più sicuro, ma l'Uccello del Tuono è più vicino e loro hanno fretta. Volendo i pg possono anche seguire di nascosto Sisqui, ma li si penalizzerà perché così perderanno molto tempo. Se seguono Sisqui c'è l'incontro con l'alce impazzita.

### STRADA 1: CIMITERO

Gli spiriti del lago li attaccano e poi perdono interesse (**nota: marcare la stranezza del gesto. Loro sapevano che gli spiriti delle acque erano pacifici**). Arrivano al Cimitero; evocano gli Spiriti degli Antenati che gli dicono "il mondo cambia, chiedete consiglio ai saggi di Allalimya" e gli indicano la strada da seguire.

### STRADA 2: L'UCCELLO DEL TUONO

vanno al Picco della Tempesta. Combattimento con Spiriti dell'aria su ponte naturale (di pietra). Gli spiriti parlano ad Aquila Nera ("l'equilibrio si è infranto, l'equilibrio si è infranto, tutto ha origine ad Allalimya, tutto ha origine ad Allalimya". Ripetere ossessivamente. Solo Aquila Nera capisce che stanno parlando). Salgono l'ultimo pendio, vengono colpiti da 1-3 fulmini (max 5d6), trovano un nido e prendono l'Uovo.

*40-45 minuti, 5PA*

## ARRIVO AD ALLALIMYA

Se arrivano soli, vedono l'incidente con le mura di pietra e il Governatore che soccorre i feriti (non vedranno mai Sisqui. Sarà il Governatore ad accennare loro che stanno aspettando un mercante che deve portare un Uovo per fare un rituale. A quel punto i pg avranno già visto i "fucili", quindi potranno fare domande). Se arrivano con Sisqui, vengono accolti dal Governatore che li ringrazia per l'aiuto e li accoglie in casa sua, dove spiegherà un po' tutto. La stessa notte si verificherà l'incidente con la ragazza.

*40 minuti, 5PA*

## VISITA AGLI SPIRITI

Portano la ragazza dagli spiriti che la guariscono. Assistono al Consiglio degli Spiriti e gli viene data la possibilità di scegliere (**nota: entro POCHE ore. NON possono mediare**). I pg sono liberi di agire come meglio credono.

*20 minuti, 3PA*

## **BATTAGLIA FINALE**

Scontro tra le fazioni. I pg elaborano una semplice strategia di attacco/difesa. Combattimento con leader fazione avversa.

*40 minut*

### **NOTE:**

(RPGA) I PA si intendono assegnati per aver concluso la sezione relativa, nel caso di completamento parziale si dovranno assegnare PA proporzionali alla parte conclusa. Una volta iniziata la battaglia finale l'avanzamento è da considerarsi concluso = 20 PA anche se non si dovesse arrivare alla fine dello scontro. I PA sono da assegnare alla squadra nel suo complesso, i singoli PG ottengono un punteggio pari alla metà di quello della squadra. In caso di morte di un PG prima della fine dell'avventura, il personaggio in questione otterrà la metà dei punti ottenuti dalla squadra fino a quel momento (segnare il punto di morte!!).

Le schede sono "chiuse", questo significa che ogni giocatore dovrà leggere solo la propria scheda.