

L'IMBOSCATÀ

*Avventura per F*cking Roleplay*



Ambientazione



Bosco intorno al villaggio fortificato di **Lorund** (zona neutra) — sentiero dei carri e grotta nascosta tra le rocce.

Durata: 1 sessione, 2-3 ore | **Party:** 1-3 PG, qualsiasi razza/archetipo | **Uso:** lead magnet funnel Brevo

Premessa (leggi ai giocatori)

Una volta al mese un carro lascia Lorund carico di decime dirette al Regno di Cristallo: cibo, ferro, qualche moneta. Stanotte passa dal sentiero del bosco, scortato da due guardie stanche e un capopattuglia troppo sicuro di sé. Voi lo sapete. Voi siete lì prima di loro.

Gancio Cinismo

Il carro trasporta anche tre bambini orfani diretti a un orfanotrofio del villaggio — dettaglio da rivelare solo se i PG interrogano un prigioniero o rovistano nel carro. Se emerge, apre la strada a un guadagno di Cinismo (sacrificarli / usarli come scudo / venderli).

Scena 1 – L'Imboscata



Mapa 1 – Sentiero del Bosco

Nemici

PNG	Corpo	Difesa	Arma	Note
Guardia di Lorund (x2)	2	Fissa 7	Media (2)	PNG minore
Capopattuglia	3	8 (2d6+1)	Media (2)	"Formazione!": se attacco >10, +1 Difesa alle guardie per 1 turno

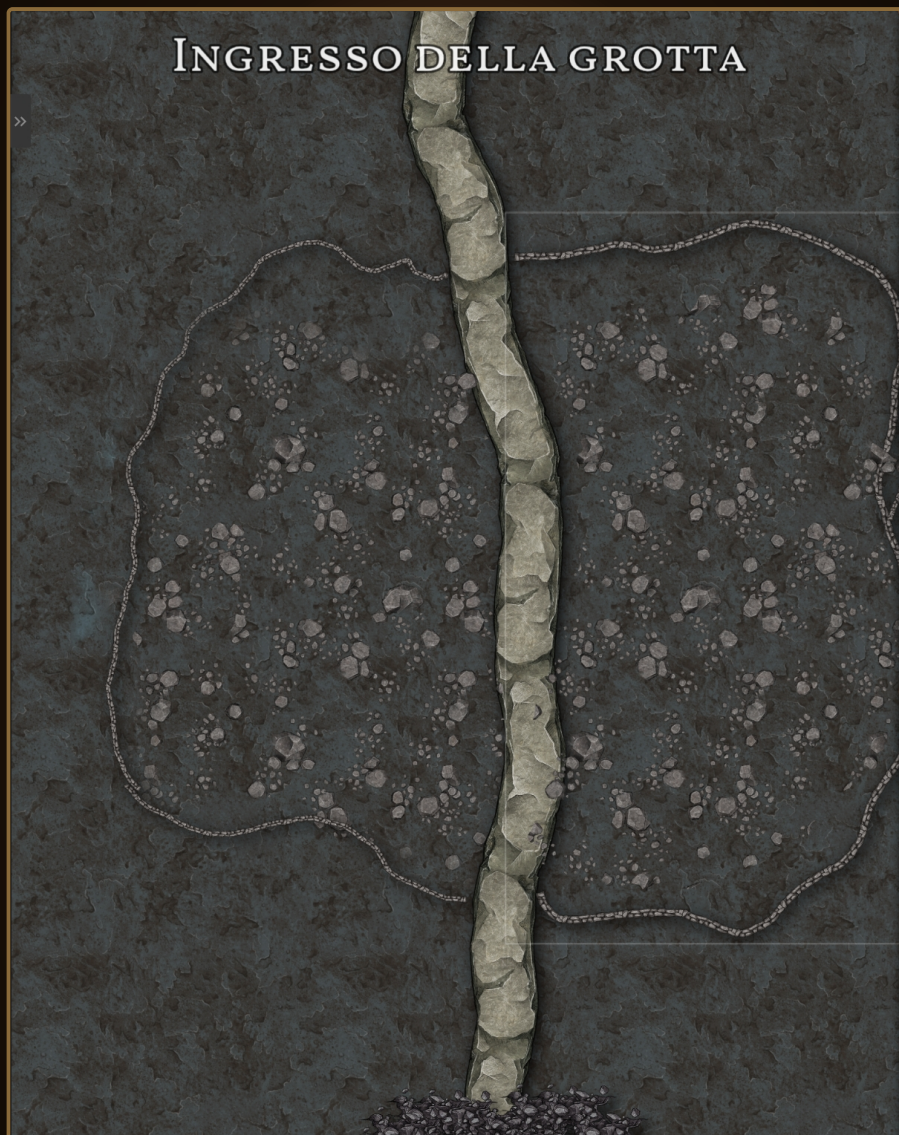
Struttura: i PG scelgono punto e metodo d'attacco (imboscata da Astuzia/Istinto per il primo colpo gratuito, oppure assalto diretto). Il carro ha 2 casse (decime) + eventuali bambini nascosti sotto un telo.

Esito: guardie morte o in fuga (Corpo 0 = fuori combattimento), bottino recuperato, eventuale prigioniero.

Timer allarme

Se il Capopattuglia fugge o viene lasciato in vita (Corpo 0, non necessariamente morto), raggiunge Lorund e torna con rinforzi. Da quel momento: **4 turni di gioco** prima che i rinforzi arrivino al punto d'imboscata e seguano le tracce fino al cunicolo d'ingresso della grotta.

Scena 2 – Il Covo



Mapa 2 – Interno Grotta (versione giocatori)

Il rivale: Sgurr

Un Coboldo solitario ha fiutato il bottino e si è infilato nella grotta prima dei PG per derubarli a sua volta.

Corpo	Istinto	Astuzia	Ferocia	Difesa
1	3	4	1	9 (2d6+2)

Non attacca mai per primo: tenta di sgusciare via con una cassa (tiro di Astuzia vs Istinto dei PG per non farsi notare).

Caneio Cinismo

I PG possono ucciderlo, corromperlo, torturarlo per informazioni, o lasciarlo scappare — ogni scelta spietata è +1 Cinismo secondo le regole standard (colpo di grazia, tradimento, sacrificio).

Trappola laterale – Nube tossica (coboldo)

Difficoltà 8 (Percezione) per notarla prima di attivarla. Se scatta: nube di veleno, danno Leggero (1) continuo a ogni turno passato nella diramazione, finché non si esce o non si viene curati. Troll: dimezzato per Resistenza ai Veleni.

Rinforzi (se il timer di Scena 1 è scaduto)

2 Guardie di Lorund, stesse statistiche della Scena 1, bloccano il cunicolo d'ingresso. Se i PG tentano di uscire da lì li trovano ad aspettarli. L'uscita crollata (retro camera centrale) diventa l'unica via di fuga non presidiata.

SOLO PER IL MASTER

Mappa 2 – Riferimento GM



Trappola e bottino segnati – non mostrare ai giocatori

Ricompense



- 1 Punto Sviluppo a testa (completamento scenario)
- +1 Cinismo per chi ha compiuto un'azione spietata qualificante (vedi Cap. 3 manuale)
- Bottino narrativo: decime (valore commerciabile in scenari futuri), eventuale prigioniero come leva per il prossimo scenario funnel