

LA FORZA DELL'AMORE

Premessa.

In questa avventura i personaggi sono stati assunti per scortare una schiava a cui è stata resa la libertà, a casa dai suoi genitori. Naturalmente le cose non saranno semplici. Un malvagio (come altrimenti?) Capitano di nave di Pan Tang ha altri progetti su di essa. E' una avventura breve, d giocare in una serata con gli amici. Spero che vi diverta come ha divertito me a scriverla.

L'Autore

Andrea Canonico

Sito personale dell'autore: www.nonsolowargame.it

Introduzione.

Darak Gamaru, Capitano di una galera da guerra di Pan Tang, aveva attaccato una coppia di navi mercantili di Shazaar. La vittoria era stata sua. Ma gli equipaggi delle due navi si erano difesi ferocemente e anche la sua nave aveva subito dei danni sensibili. Aveva pertanto, nonostante il bottino in schiavi e merci fatto, diretto la rotta verso il porto di Dhakos, con l'intento di effettuare delle riparazioni.

Aveva troppi nemici a Pan Tang per potersi permettere una caduta di prestigio. Ad aggiungere il danno alla beffa fu il fatto che per potere pagare le spese per le riparazioni, che sarebbero durate una decina di giorni, dovette vendere parte dei beni saccheggianti e degli schiavi fatti. Tra cui una splendida ragazza dai lunghi capelli corvini. Ragazza che intendeva tenersi per alcuni suoi turpi desideri. Fortuna, per la ragazza, fu di essere acquistata da un giovane mercante di Dhakos, Ipkos, il quale si innamorò di lei appena la vide. A casa sua egli le spiegò le ragioni del suo gesto chiedendogli di voler essere sua. La ragazza ne fu turbata, lo ringraziò per averla sottratta a quel malvagio pantagiano, ma fu risoluta nel dirgli che avrebbe giaciuto con un uomo solo come moglie e non come concubina od altro.

Lui rimase sorpreso da ciò e non volendo perdere la faccia con gli altri mercanti, sposando una schiava, decise di rimandarla a casa dai suoi. Avrebbe provveduto con una scorta alla sua sicurezza. Quello che i due giovani non sapevano era che Gamaru aveva deciso di riprendersi la ragazza.

Un invito per il dopo cena.

I personaggi saranno contattati presso l'ora di cena nella loro locanda abituale da un conoscente. Questi li dirà di finire in fretta di mangiare perché ha un affare da proporgli. Finito rapidamente il pasto saranno accompagnati da questi presso una villa sita nella zona dei mercanti. Al loro avvicinarsi vedranno uscire dal portone del muro esterno un uomo alto, robusto, con un pettorale di maglia ed un mantello di pelliccia scortato da due tangheri dalle facce tetre. Questi li squadreranno brevemente e proseguiranno. Se i giocatori hanno avuto modo d'incontrare pantagiani prima li riconosceranno per abitanti dell'isola senza alcuno sforzo.

Una volta entrati i personaggi saranno fatti accomodare in una sala lussuosa e gli saranno portate cibo e vivande. Di fronte a loro siedono un giovane uomo ed una bella ragazza dai capelli neri.

"Vi saluto, amici e vi ringrazio di essere venuti." Esordirà il giovane. "Mi è stato narrato bene di voi

e pertanto ho deciso di offrirvi un incarico. La ragazza al mio fianco proviene da Shazaar ed è stata ... fatta prigioniera. Io l'ho riscattata ed ora voglio che sia ricondotta a casa sua ad Aflitain. Come ricompensa vi offro 400 monete di bronzo a testa adesso ed altrettante al vostro ritorno. Assieme a voi si recherà anche un mio servitore di fiducia. Questi vi indicherà che strada prendere." Sarà abbastanza apparente, dagli sguardi del giovane e dal rossore della ragazza che vi è qualcosa tra i due. Se qualcuno accennerà a pantagiani visti uscire poco prima il giovane annuirà e dirà che gli era stata fatta un offerta per la ragazza. Se cercheranno di alzare il prezzo a causa di ciò od in generale, Ipkos offrirà altre 200 monete di bronzo a testa. Il viaggio si terrà per terra ed i giocatori dovranno preoccuparsi di prendere dei cavalli.

Se i personaggi vorranno potranno passare la notte nella villa. Non succederà comunque nulla, Gamaru ha altri piani in mente.

Agguato in città.

I personaggi potranno passare la giornata successiva a fare delle spese prima di partire ed a raccogliere eventuali oggetti di loro possesso lasciati nella locanda od altrove. Inoltre dovranno, procurarsi dei cavalli. Ipkos chiederà di accompagnare un suo servo al mercato per aiutarlo a sceglierli e a portarli presso la villa. In un punto del percorso, sia durante il ritorno dal mercato dei cavalli o lungo le vie presso la villa di Ipkos, i personaggi saranno attaccati da un gruppo di uomini. Si tratta di tre, sei malintenzionati (al Master l'incarico di equilibrare l'incontro) assoldati nelle bettole del porto e guidati da uno dei due uomini che erano con Gamaru presso la villa. Infatti questo ultimo ha intuito cosa voleva dire la presenza degli avventurieri e si è preoccupato di lasciare un suo uomo che spiasse la villa. Poi, informato dei movimenti dei giocatori ha mandato l'altro a recuperare delle lame in vendita per "fare pressione" su Ipkos.

Gli assassini sono equipaggiati come segue – nota, il primo è

un pantagiano -:

Armatura di cuoio = 1d6-1

FOR	13	14	15	12	11	10
COS	10	9	13	12	14	13
TAG	14	13	10	11	12	14
INT	16	14	15	13	14	14
MAN	14	16	15	13	15	14
DES	11	12	13	14	10	11
FAS	8	13	15	6	12	10
PF	12	10	13	12	14	15
BD	+1D6+1D6	+1D6	-	-	-	-

Arma Attacco Danno Parata

Pugnale 38% 1d4+2 33%

Sciabola 48% 1d8+1 48%

Per il pantagiano le abilità sono le seguenti:

Arma Attacco Danno Parata

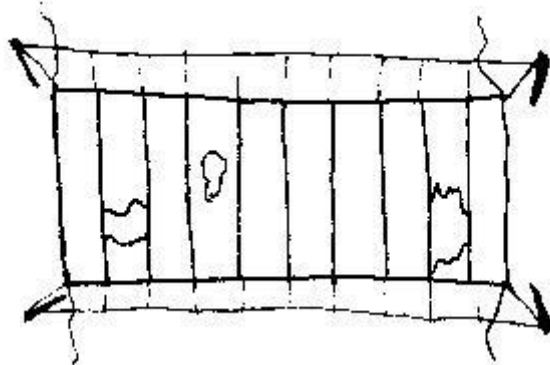
Pugnale 50% 1d4+2 40%

Sciabola 58% 1d8+1 54%

Se i giocatori sopravvivono e riescono ad uccidere il pantagiano potranno riconoscerlo in un tiro su Osservare (con un malus del 10%). Se i giocatori volessero rendere "il favore" a Gamaru, cercate di fargli capire che hanno ben poche possibilità. Si tratta di salire su di una nave ed affrontare qualche decina di uomini....

In viaggio!

È l'alba e i PG, assieme alla ragazza ed ad un vecchio servitore, Muskar, lasceranno la città dirigendosi verso sud, verso Shazaar. Durante il primo tratto di strada, lunga la costa, potranno vedere una galera dalle vele nere uscire dal porto e dirigersi verso est. Se i giocatori osserveranno la ragazza si accorgeranno che ha un brivido, ma la giornata non è fredda e lei è coperta. Dopo poche ore Muskar dirà che devono uscire dalla strada e fare un percorso di campagna, arriveranno lo stesso presso il paese sul confine, anche se impiegheranno uno o due giorni in più. Sarà comunque più sicuro. Dopo alcuni giorni di viaggio, tra boschi e campi pacifici i personaggi arriveranno presso una zona di colline abbastanza ripide. Attraversandole incontreranno un crepaccio che spacca la natura, sopra di esso si erge un piccolo, pericolante, ponte di legno e funi. Il ponte è lungo una decina di metri e largo un circa metro. Ritornare indietro vorrebbe dire sprecare altri giorni e dovere percorrere strade più battute, con tutti i rischi che comporta. Sotto di esso si erge un piccolo strapiombo profondo circa una ventina di metri. Il suo attraversamento richiederà dei test di Destrezza od Equilibrio (fate usare ai giocatori il punteggio migliore che hanno a disposizione). Se i giocatori falliscono il tiro descrivete loro che si è spaccata un asse e sono a penzoloni, oppure che si trovano appesi ad una fune. Solo un risultato del 95% o più deve essere inteso come mortale. Questa prova deve ispirare paura nei personaggi ma non vuole essere punitiva.



Dopo aver passato il ponte arriveranno presso il limitare delle colline e potranno osservare, a poche ore di marcia, piccolo villaggio. Oltre di esso vi è la frontiera . Tra di loro ed il villaggio vi è una foresta. Dopo poco che vi saranno inoltrati raggiungeranno un radura, tutto sembrerà normale eccetto il fatto che non si sentono segni di vita. Tutto è troppo tranquillo. Sia che giocatori decidano di attraversare lo spazio aperto che di costeggiarlo o di fare altro, noteranno un gruppo di uomini a piedi comparire ad una ventina di metri da loro. Si tratta di Gamaru e di una mezza decina dei suoi marinai. In mezzo a loro vi è un essere innaturale. Sembra un uomo lucertola con un tentacolo la posto della testa. Questo essere è un demone che Gamaru si è sempre portato con se, tenendolo come guardia personale.

“ Vi siete messi contro un Capitano di Pan Tang aiutando questa schiava fuggiasca. Avete due possibilità. Arrendervi e diventare miei schiavi oppure morire. In ogni caso la ragazza sarà di nuovo mia!”.

I personaggi potrebbero volere correre via. Ma ricordate loro (tramite Muskar) che la foresta non è molto agevole, potrebbero cadere ed essere fatti rapidamente prigionieri oppure finiti. Inoltre il fuggire adesso non salverebbe un domani la ragazza dalle ambizioni del pantagiano. La migliore soluzione è approfittare del basso numero di nemici e caricarli. Se i personaggi indugiano troppo Gamaru ordinerà alla sua truppa di caricare, compreso l'essere monotentacolato. Egli si terrà in disparte, non è tipo da prendere rischi oltre il necessario.

Armatura, corpetto di piastre (1d8-1)

FOR	14	16	13	1216	12
COS	14	10	13	1114	13
TAG	12	11	17	1011	15

INT	10	13	14	13	8	6
MAN	11	10	17	12	9	8
DES	9	15	12	17	11	13
FAS	12	10	15	11	17	14
PF	14	10	18	11	14	16
BD	+1D6	+1D6	+1D6	-	-	+1D6
Arma	Attacco	Danno	Parata			
Pugnale	44%	1d4+2	36%			
Sciabola	65%	1d8+1	67%			
Scudo	28%	1d6	74%			

Le caratteristiche del demone sono le seguenti:

FOR 14 – INT 10 – FAS 1 – COS 14 – MAN 10 – TAG 18 – DES 10 – PF 20 – BD = +1D6

Attacchi due per round con gli Artigli Danno 1d6+BD ; Attacco 35% Parata 35%

Bulbo oculare

Osservare al 20%

Sangue acido 1d10

Gambe, 10 metri per turno.

Tentacolo: 1 attacco per turno 1d6 danni solamente. Attacco 30% parata 15%.

Se i personaggi vinceranno lo scontro Gamaru scapperà via per non farsi più sentire. La ragazza gli è costata troppo in termini di risorse e tempo. Dopo essersi ripresi ed avere passato la città vedranno arrivare al galoppo, ormai prossimi al confine, Ipkos ed alcuni servitori.

Appena giunti vicino Ipkos dirà alla ragazza che non può lasciarlo e prima che lei possa dire qualcosa aggiungerà:

“Non posso permettere che mia moglie vada a trovare i suoi genitori senza suo marito”. A questo dimostrazione di amore la ragazza si muoverà verso di lui abbracciandolo. Se i personaggi volessero diventare cinici e parlare di compenso egli confermerà quanto promesso ed aggiungerà i cavalli che ha eventualmente comprato agli giocatori.

Nota dell'Autore:

Non è una avventura tetra e pericolosa, come sarebbe più consono nell'universo di Moorcock. Ma pure in esso l'amore ha fatto la sua parte e se Elric non fosse stato capace di amare, più volte, forse le cose sarebbero andate in modo differente. Almeno secondo la cosmologia dell'autore.

Nota sui diritti d'autore:

Questo modulo di gioco si basa sul sistema presente in Stormbringer edito dalla Stratelibri.

La versione completa del manuale di Stormbringer è proprietà della Chaosium.

www.stratelibri.com

www.chaosium.com