

Il futuro luminoso

Avventura per Stormbringer 5° edizione per 3-5 personaggi

Introduzione

Nel regno di Vilmir il cardinale Garrick, capo della chiesa della Legge che domina la nazione, ha deciso di estendere i confini della sua nazione nelle Weeping Waste a est. Questa espansione viene chiamata "Il futuro luminoso".

Per questo motivo, individuata una zona adatta lungo la costa dove organizzare una colonia, ha fatto iniziare al suo esercito personale la costruzione di una città, chiamata Lammir. Ora si tratta di trasportare abbastanza popolazione per lavorare i campi e sfruttare le zone minerarie che sono state trovate per avviare la città.

I personaggi fanno parte di questo gruppo di persone.

All'espansione del regno di Vilmir si oppongono i pirati e i nomadi della regione e segretamente le forze del caos.



Trama

L'avventura inizia con i personaggi imbarcati su un veliero che fa parte di un convoglio diretto verso la colonia. Il loro ruolo sulla nave dipende dal background, possono essere coloni, soldati, artigiani, mercanti o deportati (se affiliati al caos o criminali). Sarebbe utile se almeno uno dei giocatori avesse un ruolo di comando, anche se minore, nella spedizione ma non è indispensabile.

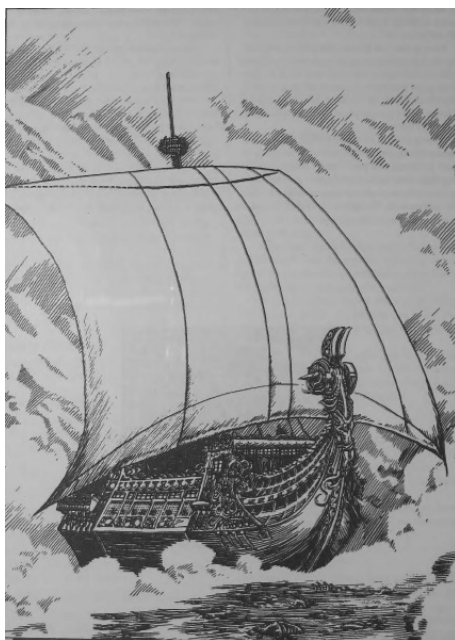
L'avventura è divisa in quattro parti.

- 1) Scontro navale durante il viaggio con una flotta pirata che vuole sabotare la colonia.
- 2) Arrivati a destinazione i personaggi trovano in città in preda al caos e una specie di guerra civile. Devono cercare di sopravvivere ai primi caotici giorni.
- 3) Per risolvere i problemi e salvarsi i personaggi devono capire cosa succede. In città c'è una agente del Caos, che vende segretamente oggetti magici. Di solito queste figure sono piccoli truffatori ma questi oggetti sono veramente incantati dalle forze del Caos e aumentano il carisma di chi li indossa rendendo le sue parole e i suoi ordini irresistibili. Assecondando quindi ogni capriccio e desiderio di chi li usa provocano discordia.
- 4) Scoperta e sconfitta la minaccia del Caos ora bisogna difendere la città dai nomadi che vogliono approfittare della confusione per saccheggiarla e distruggerla.

Parte prima: in navigazione

Nota per il gamemaster: questo primo scenario prevede uno scontro facile per far focalizzare i giocatori sulla storia. Potrebbe essere utile **far familiarizzare prima dello scontro i giocatori con alcuni NPC**, come il capitano della nave Astran (allegro che parla sempre a voce alta), con due genitori (Nogion e Geda) che cercano il figlio Yann scomparso (addormentato dentro una scialuppa) o con un marinaio (Calvan) da salvare poi durante il combattimento. In questo modo nelle parti successive sarà più facile coinvolgere i giocatori con la sorte degli NPC.

I personaggi sono a bordo della “Freccia di Donblast”, una nave mercantile armata della flotta di 9 navi dalle vele bianche che sta portando alla città di Lammir la popolazione. La nave ospita circa 200 soldati, contadini, artigiani, mercanti, tutti con le rispettive famiglie, e prigionieri deportati, oltre a 50 marinai. Il viaggio da Vilmir è stato molto tranquillo, sicuramente un segno della benevolenza degli dei della Legge.



Superato lo stretto di mare che separa Vilmir dall'isola delle Città Purpuree la costa che si vede in lontananza è quella delle Weeping Waste. La routine a bordo prevede bambini vocianti che corrono e si arrampicano, donne affacciate alle murate che parlano e uomini che fumano e discutono. Ai prigionieri viene permesso di stare ogni tanto sul ponte. Fa molto caldo a causa del vento rovente che soffia dalla costa. L'odore del cibo cotto, del pesce e delle persone non lavate è onnipresente.

All'improvviso **la vedetta in cima all'albero della vela comincia a urlare “navi in vista!”**. Anche dalle altre navi si cominciano a vedere segni di attività. **I personaggi sul ponte** possono fare un tiro sulla skill “Spot” per notare un gruppo di piccole navi in avvicinamento dalla costa, molto veloci grazie al vento a favore nelle vele. Nel volgere di pochi minuti la vedetta urla: “Pirati! Ci stanno attaccando, Tutti ai posti di combattimento.”

I civili vengono fatti velocemente scendere sotto coperta mentre chiunque sappia combattere (prigionieri a parte) viene chiamato sul ponte. Indossare una armatura in un combattimento sul mare è rischioso ma lo è anche non portarla in combattimento.

Le navi pirata sono più piccole di quelle della flotta, ma sono più numerose, veloci e bene armate. Le loro vele sono di molti colori e ci sono diverse bandiere al vento. Iniziano a passare tra le navi di Vilmir, lanciando frecce e usando delle catapulte, cercando di far rompere lo schieramento. La lotta prosegue senza grandi cambiamenti per circa un ora con ripetuti avvicinamenti, lanci e fughe.

I personaggi sul ponte fanno un tiro di "Luck". In caso di fallimento il personaggio viene colpito da una freccia vagante o da un sasso per 1d6 + 2 danni.

A un certo punto **un colpo di catapulta pirata rompe l'albero della "Fiamme di Arkin" in cima al convoglio**, che viene velocemente accerchiata da 3 vascelli abbordata. Mentre vi avvicinate al luogo dello scontro il capitano Astran urla al timoniere: "Barra a tribordo, speroniamo quei bastardi! Pronti al combattimento".

La "Freccia di Donblast" vira e dopo meno di un minuto sperona al centro una nave pirata, schiacciandola contro la fiancata della "Fiamme di Arkin". Molti pirati che erano a bordo vengono scaraventati in mare ma diversi si arrampicano lungo la fiancata attaccando l'equipaggio e i personaggi.

I pirati sono in inferiorità numerica e dopo 4 round fuggono sulle navi rimaste o buttandosi in mare. Ogni personaggio sul ponte viene affrontato da un singolo pirata. I prigionieri possono provare a liberarsi dalla stiva e combattere i pirati per guadagnarsi il perdono o almeno un trattamento migliore.

Pirati

Str 12, Con 13, Siz 12, Int 12, Pow 10, Dex 13, App 10

HP 13

Weapon: Curlass 65%, damage 1d6+2, Dagger 40%, damage 1d4+2

Armor: Soft leather 1D6-1

Skill: Climb 75%, Jump 50%, Natural World 35%, Sailing 60%, Swim 60%, Wire-Walk 35%

Nota: se qualche giocatore **pensasse di unirsi ai pirati** è noto che questi ultimi accettano solo persone della loro zona di provenienza e non fanno prigionieri. Se proprio un giocatore riuscisse a fuggire dovrà fare un personaggio nuovo.

Terminato l'assalto il convoglio si riformerà e dopo due giorni le navi arriveranno nella rada dove sorge Lammir. I pochi danni inflitti dai pirati vengono riparati degli equipaggi tranne per la "Fiamme di Arkin" che viene rimorchiata.

Parte seconda: l'arrivo a Lammir

Nota per il gamemaster: in questa sezione i personaggi iniziano a capire lo stato di caos in cui si trova la città di Lammir e i suoi abitanti e scoprono di non potersene andare.

La rada dove sorge Lammir è ampia e riparata. Le terre che la circondano sono brulle, con poca vegetazione bassa e stentata sulle rive rocciose. Poche zone coltivate la circondano. Un piccolo fiume la attraversa e sfocia nel mare.

La cittadina sembra ben costruita a breve distanza dalla costa. Come tutte le città di Vilmir le mura che la circondano sono disposte a triangolo, ma sono ancora piuttosto basse. Le case sono tutte uguali, fila dopo fila, in pietra grigia e il tempio triangolare degli dei della Legge, frettolosamente eretto, è facilmente visibile anche dal mare.



Nota per il gamemaster: questa è la mappa di Old Hrolmar presa dal manuale Atlas of the Young Kingdom, #2905, della Caosium. Rende abbastanza l'idea di Lammir. La rada su cui sorge è però più chiusa con una uscita relativamente stretta.

Il porto è ancora in costruzione quindi quando la marea crescente lo consente le navi devono entrare in rada e gettare l'ancora nell'insenatura, organizzando lo sbarco con le scialuppe. Tutti i passeggeri sono ansiosi di scendere dopo tanti giorni di navigazione e la situazione diventa rapidamente caotica con urla, spinte e proteste. Finalmente i marinai riescono a fare salire sulle scialuppe le prime persone e si dirigono a remi verso terra, insieme a quelle delle altre navi.

Per motivi di rango e precedenze **i personaggi non vengono imbarcati sulle prime scialuppe** ma viene dato posto al capitano e ai dignitari più importanti della spedizione. Se proprio i giocatori trovassero il modo di salire subito basta farli arrivare a riva in ritardo in modo che possano assistere alle scene iniziali senza esserne coinvolti.

I personaggi sul ponte che guardano le fasi di sbarco possono fare un tiro sulla skill "Spot" per notare la scena seguente, altrimenti verrà raccontata loro dai testimoni.

Ci sono quattro gruppi di persone in attesa sulla riva sassosa e spoglia, che si tengono separati. Le decine di persone che sbarcano, compresi i comandanti della spedizione, vengono accolti da quelli che sembrano i capi degli assembramenti sulla riva. Ci sono dei discorsi e i membri della spedizione sembrano dividersi tra i gruppi in attesa.

All'improvviso tra due di questi gruppi **si sviluppa una violenta discussione**, seguita dopo pochi secondi dal lancio di pietre e infine i presenti si assaltano a vicenda, con spade, pugnali, remi e qualunque altra cosa riescano a trovare.

Le altre persone presenti sulla spiaggia rimangono a guardare lo scontro senza fare nulla.

Nel volgere di pochi minuti diverse decine di cadaveri e feriti gravi coprono un tratto di spiaggia, quasi tutti appartenenti alle persone appena sbarcate dalle navi.

Quando lo scontro finisce i sopravvissuti si riuniscono in quello che rimane dei gruppi originari e ignorando i gemiti dei morenti cominciano a invitare a grandi gesti le persone rimaste a bordo a sbarcare.

La gente sulle navi, inorridita da quanto visto, si rifiuta di scendere.

Dopo alcuni minuti da uno dei gruppi sulla spiaggia **alcuni persone salgono su una scialuppa e si dirigono a remi verso la nave più vicina**. Una volta raggiunta uno degli occupanti la scialuppa comincia a parlare con grande enfasi e dopo pochi secondi i passeggeri della nave cominciano a saltare fuori bordo, tuffandosi goffamente in acqua, completamente vestiti. Alcuni si dibattono annegando, probabilmente non sanno nuotare, mentre gli altri si dirigono faticosamente verso la riva e si uniscono al gruppo da cui proveniva la scialuppa.

Altre scialuppe stanno partendo dalla spiaggia, una da ogni gruppo.

Sulle navi scoppia il panico. Gli capitani e buona parte dei marinai sono andati a riva e non ci sono abbastanza marinai esperti per governare le navi. Inoltre far uscire da una rada dei mercantili con la marea crescente e il vento contrario è impossibile. Le scialuppe si avvicinano lentamente alle navi.

Nota per il gamemaster: in città opera segretamente una agente del Caos che vende oggetti incantati. Ufficialmente questo è vietato ma i notabili di Vilmir cercano sempre di avere un vantaggio sui loro rivali quindi questi traffici non sono insoliti. Questi oggetti però ospitano un demone che aumenta enormemente il carisma di chi li usa, rendendone la voce e l'aspetto irresistibili ma anche alimentandone la follia. Questo ha portato a una guerra civile continua a Lammir dove ciascuno dei patroni della città cerca di convertire alla propria causa tutti i cittadini che riesce a controllare. Per questo sono venuti alla spiaggia nel tentativo di ammaliare tutti i nuovi coloni possibili.

Per i giocatori e i passeggeri delle navi al momento è possibile solo la fuga con le scialuppe rimaste, cercando di allontanarsi da queste persone prima di iniziare ad ascoltarne i discorsi suadenti.

Il gamemaster dovrebbe descrivere il panico e la fuga, senza lasciare prendere nulla dalle navi ai personaggi poiché chi resta indietro non riuscirà a fuggire nelle poche scialuppe rimaste e basta ascoltare per pochi secondi la voce delle persone sulle scialuppe per diventarne schiavo.

Se qualche personaggio non riuscisse a fuggire e venisse catturato avrà la possibilità di liberarsi nella prossima sezione.

Parte terza: l'agente del caos

Se i personaggi riescono a fuggire dalla nave: non è possibile tornare a Vilmir con una scialuppa e una volta sbarcarti in un punto qualunque della rada si renderanno conto che l'unico modo per sopravvivere nella zona è la città. Non hanno cavalcature e non c'è cibo o acqua potabile per centinaia di chilometri.

Se dovessero contattare i pochissimi contadini che ancora escono dalla città per recarsi nei campi si sentiranno dire che non possono fornire nulla di utile.

Rientrare in città è molto facile visto che le porte non sono sorvegliate e rimangono aperte giorno e notte. Una volta rientrati in città i personaggi vedranno che vi regna il disordine e che diversi scontri armati avvengono per le strade. Dopo un paio di giorni verranno contattati da membri della resistenza (vedi sotto).

Se i personaggi vengono catturati: una volta ascoltate le voci delle persone sulla scialuppa non è possibile resistere. I personaggi catturati avranno vaghi ricordi di avere eseguito lavori pesanti, combattimenti in vicoli sconosciuti e se hanno una Appearance superiore a 13 ricorderanno anche frammenti di scene di sesso con sconosciuti.

Verranno liberati insieme ad altri schiavi dopo alcuni giorni da membri della resistenza (vedi sotto) e si potranno riunire al resto del gruppo. Il potere di controllo della voce cessa dopo un giorno senza sentirla. Al momento della liberazione ogni personaggio avrà subito 2d6 danni da vari incidenti e saranno affamati e stanchi. L'equipaggiamento che avranno indosso è a descrizione del gamemaster.

La resistenza

Alcuni sacerdoti minori della chiesa della legge si sono organizzati per resistere a quello che hanno compreso essere un attacco delle forze del Caos, anche se non ne hanno ancora chiara la natura. Cercano di mantenere in funzione i servizi essenziali della città e di liberare tutti gli schiavi che possono, tenendosi lontani dai "corrotti", come hanno soprannominato le persone che manifestano questi poteri di controllo mentale.

In qualunque modo i personaggi rientrino in città verranno contattati dai membri di questa associazione e potranno riunirsi al resto del gruppo.

Verrà chiesto loro di aiutare come possono, in base alle loro capacità, in cambio di cibo, cure e riposo.

A capo del gruppo dei personaggi ci sono due sacerdoti, Amlis di Donblas e Toemas di Arkyn.

I personaggi possono aiutare nelle indagini che stanno venendo fatte per capire cosa succede se ne hanno le capacità e la voglia, altrimenti la scoperta dell'agente del Caos verrà fatta da alcuni membri della resistenza.

Le informazioni che i personaggi possono ottenere sono che ci sono diverse persone che hanno iniziato a mostrare poteri semidivini negli ultimi mesi, ma di questi solo 4 sono sopravvissuti fino a ora. Tutti si definiscono re o regina della città.

Ongar il rosso: Barone di Vilmir e formalmente a capo della città.

Atania Valagro: emissaria del re e logoteta, si trovava in città al momento dell'inizio dei disordini.

Lord Arrago: alto sacerdote di Theril e capo di quello che resta della chiesa della legge in città.

Trasstamm di Uhaio: mercante di metalli preziosi. In città dalla sua fondazione per supervisionare le miniere.

Controllano diverse parti della città e la maggior parte degli abitanti. Vivono quasi perennemente nei loro palazzi per timore di essere uccisi ma parlano quotidianamente dai loro balconi alla folla per mantenerne il controllo. Durante questi momenti Lammir è quasi deserta e può facilmente essere attraversata.

Le indagini fanno emergere il fatto che tutti e quattro i Re frequentano spesso una semplice mercante di tappeti di nome Dendi Bauradin, con cui si intrattengono a lungo. Lei è l'agente del Caos che con i suoi oggetti magici ha preso il controllo dei Re.

Dendi Bauradin, agente di Eequor, regina del Caos

Una donna dall'aspetto e nome tipici della zona del Sighing desert. Si è stabilita in città da circa un anno e di occupa di commerciare in tappeti e piccoli oggetti preziosi ottenuti dagli abitanti del deserto.

Str 12, Con 13, Siz 11, Int 15, Pow 16, Dex 13, App 14

HP 13

Damage bonus: +1D4

Weapon: Dagger 70%, damage 1D4+1D4

Spells: Brazier of Power (4), Chaos Warp (4), Curse of Chaos (4), Demon' Ear (1), Hell's Armor (1-4), Hell's Razor (1-4), Listen 60%, Summon Demon (1), Summon Elemental (1)

Skill: Bargain 60%, Disguise 45%, Dodge 60%, Hide 50%, Insight 40%, Natural World 40%, Oratory 50%, Potions 70%, Ride 70%, Scribe 25%, Young Kingdoms 40%



Guardie del corpo demoniache

Nella casa di Dendi Bauradin vivono due servitrici dall'aspetto umano che sono in realtà guardie del corpo. Possono procurarsi facilmente armi in giro per casa.

Str 16, Con 16, Siz 12, Int 10, Pow 10, Dex 14, App 13

HP 19

Damage bonus: +1D4

Weapon: Broadsword 90%, damage 1D8+1D4+1,

Carapace: 1d10+1

Regenerate: automatic, 1HP per round, self only

Skill: Dodge 60%, Hide 45%, Listen 60%, Move quietly 50%, Ride 70%

Altare di Eequor

In una stanza della casa di Dendi c'è un altare consacrato alla dea del Caos. Questo altare mantiene attivi gli oggetti magici che danno il potere ai Re. Sull'altare ci sono dei piccoli ritratti dei 4 Re circondate di rune. Ci sono anche altre 4 immagini bruciate che rappresentano gli altri dignitari che avevano ricevuto un dono.

Distruggendo l'altare si distruggono anche gli oggetti magici, liberando la città.

Chi distrugge l'altare riceve una maledizione dalla Dea e perde immediatamente 1d4 punti di Intelligence, Power e Appearance e tutti i punti Caos del personaggio.

Solo cercando un sacerdote della Dea e svolgendo per lei una missione potrà recuperare i punti caratteristica persi.

Parte quarta: l'orda

Nota per il gamemaster: due tribù locali di nomadi ("Volpi veloci" e "Figli di Swtah) si sono alleate per scacciare gli invasori dalle loro terre. Hanno raccolto circa 3000 guerrieri e si sono insediati nelle vicinanze della città. Non hanno armi da assedio ma hanno saputo del caos che vi regna e sperano di trovare un modo per entrare. Tra loro c'è anche uno sciamano del culto di Grome, il dio elementale della terra, che può evocare degli elementali, tra cui un gigante, per scalare e abbatte le mura.

Come gestire l'attacco da parte del gamemaster dipende dalla situazione e da come si comportano i giocatori.

Se la città fosse ancora in preda alla guerra civile i nomadi all'improvviso sciameranno all'interno dalle porte indifese, uccidendo, saccheggiando e appiccando incendi. Il numero e la ferocia impediranno ai difensori qualunque difesa organizzata e i doni del caos smetteranno di funzionare, condannandone gli abitanti. I personaggi dovranno trovare il modo di salvarsi, ad esempio con le navi (se troveranno dei marinai) o con dei cavalli attraverso il deserto.

Se la città fosse tornata pacifica avendo sconfitto l'agente del Caos bisognerà difendere le mura dall'assalto. Vilmir è una società tecnologica per gli standard dei regni giovani, grazie all'influsso della legge, e le torri lungo le mura sono dotate di catapulte e balliste. Inoltre nelle mura sono mischiate sostanze che impediscono il passaggio degli elementali. Se le mura sono ben difese i nomadi e gli elementali non passeranno anche se alcuni riusciranno a scalare le mura per ingaggiare i difensori.

In ogni modo i giocatori dovranno decidere se penseranno solo a loro stessi o se cercheranno di aiutare a salvare quanta più gente possibile.

Elenco dei possibili avversari per i personaggi nella battaglia.

Nomade

Str 13, Con 15, Siz 12, Int 12, Pow 10, Dex 13, App 10

HP 14

Damage bonus: +1D4

Weapon: Scimitar 70%, damage 1D8+1D4+1, Desert Bow 60%, damage 1D8+1D2+1

Armor: Barbarian leather 1D8, Small Shield 50% (20 hit point)

Skill: Dodge 50%, Hide 45%, Listen 60%, Move quietly 50%, Ride 70%



Capotribù

Str 15, Con 15, Siz 12, Int 14, Pow 13, Dex 13, App 10

HP 16

Damage bonus: +1D4

Weapon: Scimitar 80%, damage 1D8+1D4+1, Desert Bow 70%, damage 1D8+1D2+1

Armor: Barbarian leather 1D8, Small Shield 70% (20 hit point)

Skill: Dodge 60%, Hide 45%, Listen 60%, Move quietly 50%, Ride 70%

Gnomo (Elementale della terra)

Str 30, Con 16, Siz 10, Int 7, Pow 10, Dex 7

HP 27

Damage bonus: +1D6

Weapon: Brawl 40%, damage 1D4+1D6

Armor: nessuna ma ogni colpo ha il 30% di spezzare l'arma con cui è inflitto a meno che non sia demonica o incantata.



Epilogo

Se i personaggi contribuiranno a trovare l'agente del caos e distruggerne l'altare riusciranno a salvare la città. A questo punto potranno restare in città o approfittare dello stato di confusione per salire su una delle navi che ritornerà a Vilmir.

In base al loro comportamento le autorità potrebbero elargire una ricompensa.

Altrimenti dovranno trovare un modo di procurarsi cavalli e provviste oppure una nave e abbandonare la città prima che venga distrutta dai nomadi.