Pirati

Actual Play di una partita di The Pool

di Alberto “Gornova” Martinelli

Riassunto della storia

Gregorio é in viaggio per conto dei Gesuiti dall'Europa fino a Caracas, dove alcune questioni richiedono la sua attenzione.
Durante il viaggio fa tappa a S.Vincent e Grevadine, un'isola nel mare caraibico, dove sta per essere impiccato un uomo: Morgan. L'uomo é accusato d'essere un pirata da dei gendarmi Inglesi.
Gregorio interviene, convincendoli ad almeno permettere all'uomo di confessarsi: Gregorio vorrebbe salvare l'anziano uomo, un vecchio uomo di mare, ma i gendarmi sono irremovibili, anche per via della presenza di una piccola folla che é accorsa.
Dalla folla però appare James, che afferma d'essere figlio di Morgan: riesce ad impietosire la folla ed i gendarmi, e Morgan viene liberato.
Gregorio saluta padre e figlio, e si dirige al locale convento dei Gesuiti: durante il tragitto però degli sbandati di S.Vincent, irritati dalla sua intrusione nelle questioni della loro città, lo affrontano e sono convinti nel dargli una lezione.
Morgan e James, nel frattempo, stavano cercando Gregorio per ringraziarlo, e lo soccorrono: messi in fuga gli sbandati, i tre si dirigono fino al convento dei Gesuiti.
Qui però hanno una brutta sorpresa: il clima a S.Vincent é teso per colpa della lebbra. E dove sono curati i lebbrosi, se non al convento gesuita?
Mentre Gregorio cerca informazioni e qualche vettovaglia per ringraziare James e Morgan, Morgan é molto interessato alla fonte battesimale del convento.
Mentre non é osservato, ordina al figlio di spostare la pietra della fonte, che rivela un passaggio segreto!, in fondo al quale si trova una piccola camera segreta, con uno scheletro, alcune bottiglie di rum, ed un piccolo scrigno.
L'operazione di James e Morgan, però, attira l'attenzione di un gesuita del convento: Morgan lo mette ko, nascondendolo nelle ombre vicine del convento.
Gregorio torna dai due, ma non é da solo! Altri gesuiti sono sorpresi di vedere la fonte battesimale spostata, con un passaggio segreto! Decidono quindi di esplorarla, ma sono sempre più sospettosi nei confronti di James e Morgan.
Gregorio capisce che per i due si mette male, e notando lo scrigno che Morgan cerca maldestramente di nascondere, decide di aiutarli. Li fa uscire dall'uscita secondaria del convento.
Una volta lontani dal convento, Morgan apre lo scrigno e ne svela a James e Gregorio il contenuto: delle carte, ed una bibbia insanguinata.
Alcuni anni prima, Morgan si é scontrato con un pirata per il possesso di carte nautiche appartenute ad uno stregone, scienziato, mago, di nome Tibia. costui aveva scoperto una rotta che permetteva di dimezzare il tempo di navigazione verso le indie!
Tra Morgan ed il pirata era nato uno scontro e Morgan ne era uscito vittorioso: assieme ad alcuni suoi complici, uno dei quali aveva cercato di fare il furbo ed era nella camera sotto il convento adesso come scheletro, aveva nascosto le carte in un vecchio convento, poi ristrutturato dai gesuiti.
Tra questi uomini e Morgan era stato stabilito di tornare anni dopo, per riaprire lo scrigno e riappropriarsi delle carte.
Gregorio stava cercando di capire la situazione, quando apparve Long Jong, famoso pirata dei Caraibi. Costui era uno degli "ex-amici" di Morgan, colui che l'aveva fatto catturare dai gendarmi Inglesi la mattina, e che ora voleva gli incartamenti.
Morgan prova a mercanteggiare, ma scopre che James non é suo figlio, e che anzi é dalla parte di

Long John! Gregorio dopo aver visto i documenti di Tibia afferma che essi sono in codice e che lui é l'unico tra i presenti in grado di decodificarli.
Il pirata John decide allora di prendere con se anche Gregorio, e spara a Morgan. Tutti lo credono morto e se ne vanno. Il destino però ha voluto che John sparasse proprio sulla bibbia insanguinata su cui anni fa fu stretto il patto!
Gregorio guida i pirati di John fino a Caracas, affermando che gli serve aiuto per la traduzione degli incartamenti: fanno quindi visita ad un nobilotto locale, dove pratica un gesuita suo amico. Gregorio spera di consegnare al suo ordine un messaggio, per far sapere che ha ritrovato i famosi incartamenti di Tibia, ma non tutto va come lui vuole.
Scortato dagli uomini di John, capita in mezzo ad uno scontro a fuoco, e poi all'arma bianca, tra i pirati di John, e Morgan ed i suoi.
Il risultato é che Morgan, John e James, che ha nel frattempo rapito la figlia del nobilitto, Giuditta, scappano da Caracas rubando una nave.
Decisi a far perdere le loro tracce, dai numerosi inseguitori, sbarcano a terra, e poi rubano un'altra nave partendo per il pacifico.
Gregorio infatti conosce a memoria le carte di Tibia, e guida i due compagni fino all'Isola di Pasqua. Qui rinvengono infatti una base nascosta dello stregone, che li guida verso la prossima tappa del loro viaggio: a sud, verso i ghiacci eterni.
Morgan durante il viaggio però é stato sempre più insofferente verso James e Giuditta e dopo uno sventurato incidente capitato alla ragazza, James si convince che é tempo che le loro strade si separino, e lascia la ragazza sull'isola di Pasqua.
I tre quindi arrivano fino ai ghiacci dell'Antartide, ma si scontrano con un iceberg, che fa colare a picco la loro nave! Una figura misteriosa però li soccorre.. una figura che si rivela essere Tibia.
Lo stregone, che non può più camminare sulla terra, affida una missione ai tre: trovare un qualcosa a cui lui tiene molto, ed affida ai tre una nuova nave..

scheda esempio pg:

Nome: Gregorio Caracristi
Età: 35
Ambientazione: Magia alla Cthulhu, xxxrated, orrorifico

Tratti:

- timorato di dio +2
- razionalizzatore +2
- gesuita
- dotto +1
- rispettabile
- passato oscuro

Pool Iniziale : 6