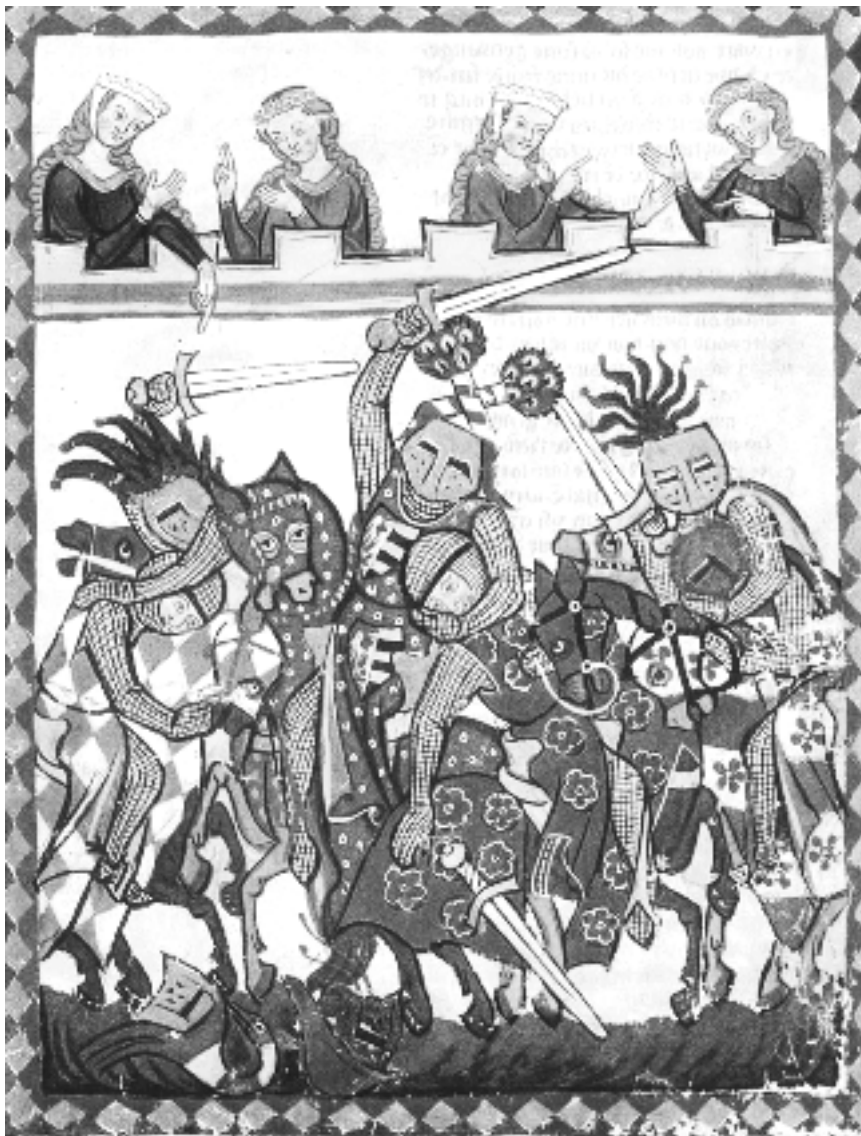


# Symbaroum



Il Grande Torneo

# Uno Scenario Veloce

---

**Il mondo di SYMBAROUM offre molteplici opportunità di divertimento:** campagne complesse, avventure articolate, sessioni one shot. Qualunque sia la declinazione che si intende dare alle proprie giocate, il sistema è in grado di “reagire” più che positivamente. Nella nostra esperienza di Master e giocatori, abbiamo spesso riscontrato l’esigenza di poter disporre di alcuni scenari veloci, avventure brevi da una o due pagine, ottime per far partire un tavolo improvvisato, utilissime per gestire eventuali eventi o convention di giocatori. “Il Grande Torneo” è il primo esperimento in questo senso, uno scenario interamente fan made condensato in due/tre pagine ready to play e pronto per essere integrato e modificato a piacimento da GM e giocatori.

---

## **UN EVENTO A LUNGO ATTESO**

Il sedicesimo giorno del terzo mese di Auros, l’estate symbariana, è un momento particolarmente atteso dagli abitanti di Ravenia. Le vie sono affollate, le piazze, anche le più piccole, si colorano delle insegne di compagnie di saltimbanchi e le locande sono talmente piene da obbligare i proprietari ad affittare ai propri clienti anche le stanze delle proprie abitazioni private. La Festa del Sole è anche un’occasione per concludere affari importanti e sono molti i mercanti delle grandi città di Ambria che convergono in Nuova Beretor per siglare accordi commerciali e perfezionare contratti di acquisto e fornitura di merci. L’evento in assoluto più atteso della giornata è sicuramente il Grande Torneo, una contesa tra cavalieri divisi in due squadre che rievoca i fatti più salienti della Grande Guerra. Del resto Bjoldas, il Capitano di Ravenia, massima autorità amministrativa della città, è un veterano della lotta contro i Signori Oscuri ed è stato egli stesso, per due volte, vincitore della sfida in qualità di “priere” dei Bianchi, rappresentanti della Regina. I Bianchi detengono ad oggi il maggior numero di vittorie anche se nelle ultime quattro edizioni i Neri, che “interpretano” le schiere di Lyastra, hanno avuto la meglio. Il “priere” dei Neri è

Nellia Kelemas, figlia di Arto Kelemas, il più strenuo oppositore di Bjoldas ed uno dei mercanti più in vista della città. Il priore vincitore della Sfida è insignito del Velo di Koos, un mantello in organza, finemente ricamato con eleganti motivi geometrici che la tradizione vuole sia appartenuto a Jagona Vertavos, una Templare eroicamente caduta nella Grande Guerra e grandemente onorata dai Sacerdoti di Prios di Ravenia.

## **IL DESTINO DEL CAPITANO**

Le ragioni per cui i PG si trovano a Ravenia possono essere le più disparate: hanno scortato fino a Nuova Beretor qualche ricco mercante o magari sono in attesa di stabilire un contatto con il committente di una prossima spedizione nei territori Vajvod alla ricerca delle rovine del Maniero di Telunda, residenza di una delle ultime sacerdotesse del Grande Serpente. Qualunque sia la ragione per la quale si trovino a Ravenia, i Personaggi saranno immediatamente coinvolti nell’atmosfera di festa che si respira in città e convoglieranno con buona parte della popolazione nella Piazza della Vittoria, dove si terrà il Grande Torneo. Qui, una compagnia di nani di Yndaros guidata da un certo Olt, metterà in scena alcuni momenti salienti della battaglia delle truppe della Regina contro i

Signori Oscuri, facendo uso di fuochi d'artificio ed altri ingegnosi trucchi pirotecnici. I saltimbanchi agiranno contestualmente alle diverse giostre in modo da offrire al pubblico una narrazione completa delle principali battaglie, il cui esito sarà deciso dallo scontro tra i gruppi di cavaliere che compongono le due fazioni.

Bjoldas assisterà allo spettacolo dal suo scranno, proprio di fronte al palcoscenico sul quale Olt e i suoi insceneranno lo spettacolo. Per quanto si tratti di un eroe di guerra, Bjoldas non gode del sostegno di tutta la popolazione; Arto Kelemas guida un gruppo di facoltosi mercanti che si oppongono al tentativo di Bjoldas di allargare il mercato delle licenze commerciali, diminuendo i costi di iscrizione alle Camere di Commercio e garantendo a più cittadini la possibilità di avviare proprie attività. La fazione di Arto vede in questa liberalizzazione un rischio per le proprie attività, di fatto esercitate in regime di monopolio, i cui margini risulterebbero significativamente inficiati se le riforme di Bjoldas trovassero il consenso dell'Assemblea dei Cinquanta, l'organo collegiale cui spetta l'ultima parola sulle normative di iniziativa del Capitano. È noto a tutti quanto sia dura la posizione di Arto e quanto sia profondo il solco che divide i due avversari politici. Bjoldas è già sfuggito ad un paio di attentati alla sua vita, secondo alcuni orditi proprio da Arto Kelemas, ancorché non siano mai state trovate prove a suo carico. Arto non è per nulla benvenuto dai ceti più popolari che non mancano di sottolineare la natura sospetta della fortuna economica del mercante arrivando addirittura ad immaginare una possibile connivenza tra la Famiglia Kelemas e qualche ulteriore e più oscuro potere.

### **UN GIORNO DA RICORDARE**

Il Torneo ha finalmente inizio e la fortuna sembra di nuovo arridere ai Neri. Olt e la sua compagnia sottolineano gli eventi con le loro

evoluzioni e i loro trucchi. Arto Kelemas, riconoscibile per la sgargiante tunica viola che sfoggia, si trova a poca distanza da Bjoldas, nel settore del palco dedicato alle autorità cittadine. Ad un tratto Olt indosserà una maschera da medico della peste e un Test **[Attenzione]** consentirà ai PG di notare che anche altri fra il pubblico, Arto compreso, stanno facendo lo stesso. Nel momento in cui i cavalieri che in quel momento stanno giostrando verranno a contatto, Olt farà lacerare in un braciere una sostanza bianca che, preceduta da un lampo, detonerà in maniera assordante. Un odore dapprima lieve e poi sempre più dolciastro si diffonderà nell'aria: un Personaggio con **Abilità Alchimia**, riuscendo in un Test di **Attenzione**, potrà distintamente percepire l'odore di Petali dell'Oblio, un'erba allucinogena ad effetto molto rapido. I Personaggi dovranno sostenere un Test di **Tenacia -1** per non cadere vittima degli effetti dell'oppiaceo che stanno invece rapidamente diffondendosi fra la folla peraltro già impaurita dalla detonazione (se il Test fallisce i PG subiscono 1d4 danni per 1d4 turni e devono ripetere il Test di Tenacia ad ogni turno per non subire ulteriori effetti del veleno). I Personaggi che avranno superato il check sul veleno, potranno sostenere un Test di **Attenzione** per individuare Arto Kelemas che si sta avvicinando minacciosamente a Bjoldas, semisvenuto ed in preda ad un riso isterico: il mercante è evidentemente deciso a regolare i suoi conti con il Capitano. Un Test di **Rapidità** consentirà ai Personaggi di intervenire sulla scena; con un Test di **Vigore** riuscito potranno farsi largo tra la folla, rallentando gli intenti di Arto Kelemas che una volta vistosi scoperto cercherà riparo tra i vicoli di Ravenia.

A questo punto ha inizio l'inseguimento: il PG con il punteggio di Rapidità più elevato tira 1d4: il risultato del lancio moltiplicato per 10 sancisce il vantaggio di Arto sul gruppo. L'inseguimento verrà gestito con le regole sulla Fuga di pag. 106 GAG. Ad ogni Test per

verificare la distanza tra preda ed inseguitore il GM farà seguire il lancio di *Idio* interpretando i risultati come di seguito:

1-3-5 un ostacolo imprevisto occupa la linea di corsa dei PG; il Personaggio con il punteggio più alto di **Rapidità** deve sostenere un Test per guidare il gruppo oltre l'ostacolo: se riesce l'inseguimento prosegue, se il Test fallisce la preda guadagna un successo da computare nella fuga;

7 - 9 un gruppo di sostenitori di Arto Kelemas (PG -1, statistiche Predoni da Manuale Base) interviene per dare manforte al proprio capo; il gruppo può sfuggire al fight cercando di passare oltre ma saranno comunque necessari dei Test di **Difesa** per fronteggiare gli Attacchi Gratuiti concessi; nel caso in cui l'attacco procuri danno, la preda guadagna un successo da computare nella fuga;

2 - 4 - 6 - 8 strada libera, il gruppo continua l'inseguimento secondo le regole generali della fuga;

10 - Nellia Kelemas, la figlia di Arto, "Priore" dei Neri, si interpone tra i PG ed il padre in fuga. Per Nellia si utilizzeranno le statistiche della Guardia della Furia previste a pag. 222 del Manuale Base (il GM potrà eventualmente utilizzare le statistiche dettagliate di pag. 51 de "Il Maglio Purificatore"); il gruppo può sfuggire al fight cercando di passare oltre ma saranno comunque necessari dei Test di **Difesa** per fronteggiare l'Attacco Gratuito concesso; nel caso in cui l'attacco procuri danno, la preda guadagna un successo da computare nella fuga.

### **FINE DELL'INSEGUIMENTO**

Una volta che i PG avranno raggiunto Arto Kelemas (statistiche Predone Capo), questi non mancherà di vendere cara la pelle; al confronto si uniranno Nellia Kelemas e *Id4* scagnozzi di Arto. I Personaggi potranno agire

come desiderano, preferendo un approccio finalizzato all'arresto degli attentatori piuttosto che risolvendo il fight con la morte dei due avversari. Nel primo caso Bjoldas ricompenserà i Personaggi con 20 + *Id100* Talleri (+1 Punto Reputazione); nel caso in cui Arto e Nellia cadano sotto i colpi dei Personaggi, Bjoldas ricompenserà comunque i PG con 20 + *Id20* Talleri ma considererà i Personaggi alla stessa stregua della minaccia appena debellata (-1 Punti Reputazione) per non aver preferito assicurare gli attentatori alla giustizia cittadina.



Symbaroum è un © di Nya Jarnringen AB pubblicato in Italia da GGSTUDIO ©

Testo di Andrea Maugeri

Questo contenuto fan made viene pubblicato in free download da [www.latanadelservedrago.com](http://www.latanadelservedrago.com)