

SINE REQUIE

Schjavik

Avventura per l'ambientazione "Mare Nostrum" di
Domenico Botti (INQUISITORE) e Giampaolo Rai (ANACHO)

SINE REQUIE E' UN GIOCO DI RUOLO SCRITTO E SVILUPPATO DA MATTEO CORTINI E LEONARDO MORETTI

PREMESSA

Il Mediterraneo è da sempre un crocevia di commerci e traffici, una pacifica via che portava prosperità e permetteva il contatto tra i popoli, ma le sue acque sono anche state percorse da navi pirata per secoli, almeno sino a quando le marine degli stati europei non ne hanno preso il controllo.

Il Giorno del Giudizio ha posto fine, assieme a tante altre cose, anche a questo periodo di pace, e le navi corsare sono tornate a solcare le onde in cerca di preda.

In questa avventura un gruppetto di personaggi avrà la sfortuna di essere catturato da una nave pirata, e finirà in un posto dove l'orrore è moneta corrente, alla ricerca di una problematica fuga.

ANTEFATTO

Nel settembre 1954 la San Gerolamo, una lenta nave da carico proveniente da Genova, sta facendo vela verso il porto di Napoli, la navigazione procede tranquilla sino a quando apparirà all'orizzonte un vascello con tre vele latine e senza nessuna insegna che si avvicina rapidamente.

Mentre il capitano la inquadra nervosamente con un cannocchiale la nave misteriosa si spiega a poppa una grande bandiera verde, si tratta di pirati barbareschi!

A bordo della San Gerolamo scoppia il panico, alcuni marinai si gettano in ginocchio a pregare, altri fuggono sottocoperta, il capitano e gli ufficiali cercano di riportare la calma, riuscendo alfine a imporre la disciplina, e l'equipaggio si prepara al combattimento.

I personaggi sono a bordo, probabilmente pensavano che un viaggio in nave fosse meno pericoloso di un tragitto a terra, ma ora capiscono di essersi sbagliati, anche a loro verranno distribuite delle picche, bastoni con la punta ricoperta di ferro acuminato, per contrastare l'arrembaggio dei pirati.

Ben presto tutti capiranno che riuscire a fuggire è impossibile, la nave pirata si avvicina rapidamente, ormai combattere è l'unica possibilità che rimane agli occupanti dello sfortunato vascello.

ARREMBAGGIO!

In un paio d'ore il vascello inseguitore, più agile e veloce, raggiungerà la preda, le disperate manovre del mercantile non riusciranno a impedire che i pirati affianchino lo sfortunato mercantile, tutto si svolgerà in un silenzio quasi irreale, rotto solo da qualche secco comando, dallo sbattere delle vele e dal rumore dell'acqua contro le fiancate.

Quando le murate delle due navi non disteranno che un paio di metri il vascello pirata farà partire una bordata dall'effetto devastante, due palle incatenate abbatteranno uno degli alberi, altri proiettili devasteranno le murate e lo scafo, il fumo avvolgerà le due navi, poi una pioggia di rampini pioverà sulla San Gerolamo.

Le poche armi da fuoco presenti a bordo spariranno, ma senza riuscire a fermare i pirati, che si getteranno all'attacco con terribili urla.

Il combattimento che seguirà dovrà essere gestito dal Cartomante in modo da salvare tutti i personaggi, al primo tiro di un Arcano Maggiore sfavorevole questi saranno colpiti da un randello, o cadranno battendo la testa, ma senza restare feriti in modo grave.

Alla fine la superiorità numerica e la ferocia dei pirati avrà ragione del coraggio dei difensori, dopo essere stata depredata la San Gerolamo affonderà tra i flutti, mentre i sopravvissuti, i personaggi e qualche marinaio, ma nessun ufficiale, saranno incatenati in una stiva della nave assalitrice.

Uno dei loro carcerieri, un arabo dalla faccia orrendamente sfregiata, dirà loro che il capo dei pirati è Mugehid Ibn Abdallah, chi effettuerà un buon tiro su conoscenze difficili si ricorderà, con un brivido, che quello è il nome arabo del terribile Musetto, un pirata sfuggente e feroce che nel medioevo ha devastato le coste italiane.

VENDUTI

La vita da prigionieri è terribile, nella stiva il fetore e il caldo metteranno a dura prova la resistenza dei prigionieri, che dovranno sopportare anche la scarsità d'acqua e di cibo, composto prevalentemente da gallette e carne secca.

L'unico avvenimento di rilievo durante la navigazione sarà costituito dall'incontro con una galea dei Cavalieri di Malta che, approfittando dello scarso vento, cercherà di arrivare a tiro della nave pirata. Dopo un lungo inseguimento, proprio quando le palle di cannone della nave inseguitrice inizieranno a cadere vicino alla poppa del vascello pirata, sileverà un vento teso che permetterà ai pirati di distanziare in poco tempo i Cavalieri.

Dopo questo incidente non succederanno altri fatti degni di nota, ogni tentativo dei personaggi di ribellarsi sarà destinato al fallimento, e causerà loro punizioni fantasiose ma che non metteranno a rischio il valore degli schiavi, dopo una settimana circa la nave pirata arriverà nel porto di Algeri, e i prigionieri finalmente potranno scendere a terra, i marinai saranno portati nella galera dei rematori, mentre i personaggi avviate verso un edificio nel centro città.

Le prigioni in cui passeranno la notte non saranno un gran miglioramento rispetto alla stiva della nave, ma il rancio è decisamente superiore, e l'acqua, per quanto non particolarmente pulita, è abbondante.

VERSO L'INFERNO

La mattina seguente i personaggi verranno chiusi su un carro e inizieranno un lungo e disagevole viaggio verso l'interno, che durerà due giorni e mezzo.

Dopo aver percorso una distanza di circa ottanta chilometri il tragitto terminerà, e i prigionieri saranno finalmente fatti scendere.

Ad accoglierli troveranno un paio di guardie dall'aria annoiata, che fiancheggiano un uomo incredibilmente grasso e trasandato, con un turbante che probabilmente era bianco ma adesso ha un colore indefinibile. Il grassone inizierà a parlare in arabo, lingua di cui i giocatori comprendono solo qualche parola, dicendo di essere Amhed Rais, capo del campo di prigione Al Ghoul. Egli affermerà che, se i prigionieri staranno tranquilli, non li punirà e che tentare la fuga è inutile, dopodiché si dirigerà verso una tenda poco lontana.

Le guardie scorteranno i nuovi arrivati dentro una baracca di legno con una decina di pagliericci e aspetteranno che arrivi il rancio, alla fine della cena li chiuderanno dentro a chiave e se ne andranno.

I pagliericci sono pieni di insetti, e la baracca è decisamente sporca, tuttavia i carcerieri non hanno lesinato sulla quantità, e anche il gusto non era male, un trattamento migliore di quello che ci si sarebbe potuti aspettare in un campo di prigione, ma l'abbondanza di cibo ha un sinistro motivo.

Amhed Rais *El Fertas*
Comandante del campo Al Ghoul

Storia: Nato a El Jem, in Tunisia, nel 1901, Amhed Rais, marinaio su un cargo spagnolo durante la guerra, si unì alle truppe del Califfo qualche tempo dopo il Giorno del Giudizio. Eccezionale combattente durante il conflitto in Algeria scalò rapidamente tutti i gradi della carriera militare, contribuendo in modo determinante alla conquista dell'ex colonia francese.

Arrivato alla carica di Gran Visir del Mastino del Jihad di Algeri, per diversi anni fu un personaggio molto influente, ma nel 1951 sua moglie Asiya morì di tubercolosi.

Approfittando della prostrazione in cui Amhed Rais era caduto i suoi nemici iniziarono a metterlo in cattiva luce presso il Sultano, dicendo che ormai non curava più gli affari di stato, ma badava solo alla giovane figlia, Jamila, e che aveva iniziato a bere alcolici, cosa peraltro vera.

Per evitare uno scandalo a palazzo, ma ancora affezionato al vecchio leone il Sultano lo esiliò al campo Al Ghoul, lontano dagli intrighi di palazzo.

Carattere: Fondamentalmente onesto e leale, ma spietato se la situazione lo richiede, ormai Amhed Rais ha una sola preoccupazione, garantire la salvezza della figlia Jamila.

Aspetto: Il fisico possente inizia a mostrare i segni del tempo e delle fatiche sopportate, tuttavia Amhed rais è ancora un uomo imponente.

A frontarlo in combattimento è pericoloso, sebbene appesantito dal grasso è ancora forte e veloce, mortale come un serpente, ma solo i mobilissimi e acuti occhi verdi lo rivelano.

Barba e baffi sono ormai grigi, i capelli scomparsi sotto l'attacco della tigna, che gli ha distrutto il cuoio capelluto, e che nasconde sotto un lurido turbante.

Tarocco dominante: La forza

SANGUISUGHE

La mattina seguente i reclusi saranno fatti uscire dalla baracca e allineati al bordo di una pozza d'acqua putrida, poi una delle sei guardie darà loro ordine di spogliarsi, ai prigionieri sarà permesso indossare solo i larghi mutandoni distribuiti la sera precedente.

Due uomini spaventosamente magri e patiti usciranno dall'altra baracca, i loro corpi sono coperti da piccole cicatrici ellittiche sino alle spalle, gli occhi sono incavati, affondati nelle orbite, il colorito orrendamente pallido.

L'agà (il capo delle guardie) spielerà con aria annoiata ai nuovi arrivati il loro compito: essi dovranno semplicemente percorrere la pozza d'acqua e fermarsi vicino al cerusico, che toglierà le sanguisughe attaccate ai loro corpi.

I due prigionieri che già si trovavano al campo chiederanno ai personaggi di sostituirli per quella giornata, per dare loro un po' di sollievo, sei nuovi arrivati accetteranno sarà possibile fare la conoscenza con i due, in particolare con Gaetano, un giovane siciliano che ha servito presso un notabile di Algeri per quattro anni e che sarà una fonte preziosa di informazioni.

Se i personaggi rifiuteranno il primo prigioniero morirà nella pozza il giorno stesso, e Gaetano seguirà la sua sorte il giorno successivo, il resto dell'avventura dovrà essere giocato senza il suo aiuto.

Il primo giorno di lavoro non sarà facile, il sole battente e il dolore causato dalle sanguisughe metteranno alla prova la resistenza dei personaggi, fortunatamente le guardie non sembrano curarsi molto della velocità a cui procede il lavoro, preferendo starsene all'ombra a giocare a carte.

Il Cartomante dovrà descrivere con dovizia di particolari l'attraversamento della pozza, le sensazioni che si provano camminando sul fondo fangoso e il disgusto provato quando si tocca una viscida sanguisuga, il tocco del coltello del cerusico, il caldo e la spossatezza provata alla fine del giorno.

IL CAMPO DELLA MORTE

Durante il lavoro i personaggi finalmente potranno dare un'occhiata approfondata al posto dove sono capitati, il campo è costituito da due baracche in legno, evidentemente riservate ai prigionieri, poste su uno dei lati lunghi della pozza, sul lato opposto si trovano la tenda di Amhed Rais e tre baracche non certo migliori di quelle dei prigionieri, in due alloggiano le guardie (otto in totale) e l'altra funge da cucina e mensa.

Dietro le baracche dei prigionieri si trovano le latrine, semplici buchi scavati nella terra, a un'estremità della pozza c'è una piccola baracca, nella quale abita il cerusico.

Nel campo ci sono anche alcune palme che fanno un po' d'ombra e un pozzo dal quale si ricava un'acqua ragionevolmente pulita, unici elementi positivi nello squallore generale.

La staccionata che circonda il campo è alta circa tre metri, e sulla sommità sono conficcati una miriade di lunghi chiodi, che rendono estremamente difficile la scalata, un robusto portone, largo circa tre metri, permette l'accesso al campo.

Tutto l'insieme ha un'aria di messa, provvisoria, come se a nessuno interessasse veramente mantenere un minimo di decoro, e il campo potesse essere cancellato dalla faccia della Terra da un momento all'altro.

VITA E MORTE NEL CAMPO AL GHOUL

Se avranno fatto amicizia con gli altri prigionieri i giocatori potranno conoscere molti particolari della situazione al campo, in particolare Gaetano sarà felice del loro arrivo, la giornata di riposo gli ha fatto riprendere un po' di forze, mentre sembra non abbia giovato affatto al suo compagno, un berbero di nome Salih Mahrez.

Gaetano racconterà di essere un marinaio, naufragato sulle coste nordafricane e fatto schiavo da una pattuglia di predoni, dopo aver cambiato un paio di padroni era stato venduto a un ricco notabile di Algeri, riuscendo a diventare contabile di palazzo, sfortunatamente la sua natura impetuosa e romantica lo

aveva portato a interessarsi troppo a una delle donne dell'harem, errore che lo ha al fine ridotto alla condizione di raccoglitore di sanguisughe.

Sono quasi due mesi che Gaetano si trova al campo, mentre il suo compagno da più di tre, tutti quelli che erano al campo al suo arrivo sono morti, e anche il berbero è chiaramente alla fine, il giovane siciliano invece non ha ancora perso le speranze di fuga.

Ogni tanto una giovane dal capo velato porta una brocca d'acqua, the e biscotti, o datteri con il miele, si tratta di Jamila, figlia del capo del campo, una ragazza di quindici anni costretta a vivere in quell'inferno, un'apparizione di bellezza quasi irreale, in mezzo a tanto orrore.

Gaetano dirà che solo grazie a lei gli schiavi riescono a sopravvivere così a lungo, è l'unico conforto che i prigionieri possono avere, da come parla è evidente che l'uomo ne è perdutamente innamorato.

Il padre di Jamila, Amhed Rais, era un funzionario molto importante, ma ormai caduto in disgrazia, presso la corte del Mastino del Jihad, ad Algeri.

Lo chiamano El Fertas, ovvero Il Tignoso, perché questa malattia gli sta divorzando il cuoio capelluto, ma è meglio non usare questo soprannome in sua presenza.

Si racconta che fosse un guerriero temibilissimo, prima della morte della moglie e l'esilio, ma adesso passa il suo tempo a bere vino e a mangiare, e si mormora che il nuovo Gran Visir d'Algeri sia suo nemico giurato. Il giorno seguente Salih Mahrez, il compagno di Gaetano, scivolerà sul fondo viscido della pozza e non riuscirà più a rialzarsi, quando le guardie e i prigionieri riusciranno a tirarlo fuori si renderanno conto che il suo cuore ha ceduto.

Immediatamente le guardie lo faranno a pezzi, che saranno portati dai prigionieri su una catasta di legna dietro alle latrine e bruciati, proprio mentre i niziano a vibrare e a fremere.

La raccolta delle sanguisughe si interromperà, e assieme al lezzo della carne bruciata si spargerà nel campo un'atmosfera cupa e disperata.

I prigionieri potranno vedere due lacrime spuntare dagli occhi di Jamila, mentre suo padre se ne starà a lungo fuori dalla tenda, a gambe larghe e con i pugni piantati nei fianchi, a guardare la pozza, senza che sul suo viso si scorga alcuna espressione.

A sera Gaetano sarà spostato nella baracca dei giocatori, mentre l'altra sarà svuotata e ripulita, in attesa di nuovi arrivi.

PIANI DI FUGA

Inevitabilmente i personaggi inizieranno a pensare alla fuga, nel deserto le bande di Tuareg sono garanzia di sicurezza di ritornare subito in schiavitù, anche se si vocifera che a sud esista un'oasi abitata da uomini liberi.

Gaetano proporrà di dirigersi a nord, e si offrirà come guida per la marcia verso la costa, si tratta di un tragitto meno pericoloso, e forse sarà possibile riuscire a trovare una barca che possa riportarli in patria.

Gaetano Carcò
Schiavo

Storia: Nato a Mazara del Vallo nel 1932 Gaetano ha iniziato a lavorare giovanissimo su un peschereccio, ma durante una delle uscite in mare naufragò sulle coste del Nord Africa. Imprigionato e venduto come schiavo lavorò per un anno prima come cameriere e poi come contabile, in seguito venne venduto a una famiglia nobile di Algeri, presso la quale divenne capo contabile.

Dopo un paio d'anni di relativa tranquillità il giovane cercò di ciruire una delle donne dell'harem del suo padrone, che non la prese affatto bene, e per punirlo lo spedì a raccogliere sanguisughe.

Carattere: Romantico e sognatore, con una preoccupante tendenza a cacciarsi nei guai, Gaetano è coraggioso e irruente, crede ciecamente nell'amicizia e rimane, nonostante la sua triste condizione, inguaribilmente ottimista. Diffidatamente, una volta che si è convinto di qualcosa, sarà possibile fargli cambiare idea.

Aspetto: Sebbene debilitato dalle continue perdite di sangue Gaetano è ancora abbastanza in forma, anche se a vederlo non si direbbe, sebbene debilitato il suo fisico eccezionale gli permette rapidi recuperi.

I capelli e gli occhi neri, assieme alla carnagione scurita dal sole, lo rendono del tutto indistinguibile da un arabo.

Tarocco dominante: L'innamorato

Nel caso i giocatori decidessero di tentare la strada del deserto al Cartomante la decisione se farli morire di sete, catturare dai Tuareg o arrivare alla lontana oasi di Tamantit et Sid Ahmed Timmi, che potrebbe diventare la base per nuove avventure.

Se i personaggi intendono convincere El Fertas ad aiutarli e gli chiederanno udienza, il comandante del campo li riceverà nella sua lussuosa tenda, sdraiato su un divano a cui è appoggiata una scimitarra. Il vecchio guerriero manderà via le guardie, e inviterà i prigionieri ad accomodarsi sui tappeti che ricoprono il pavimento, scusandosi di non poter offrire loro del vino, dato che la sua scorta è ormai molto ridotta, ma facendo portare da Jamila tè e datteri.

L'unica cosa che interessa al vecchio guerriero è la salvezza della figlia, egli sa benissimo che prima o poi la mano dei suoi nemici lo raggiungerà, e sta organizzando una fuga per la ragazza.

I prigionieri per El Fertas possono essere un'opportunità, se riusciranno a convincerlo di essere affidabili e abili potrebbe decidere di affidare loro la figlia, non calerà subito tutte le sue carte ma dirà che un accordo si può trovare, tutto sommato, bisogna solo avere ancora un po' di pazienza.

Se, viceversa, i personaggi decidessero di attaccarlo prendendolo di sorpresa egli, movendosi con un'agilità sorprendente, li affronterà e li ridurrà a malpartito, dopo averli neutralizzati li congererà con un beffardo "*Sarebbe meglio che risparmiaste il sangue per le vostre amiche della pozza, invece di versarlo sui miei tappeti*".

Inutile dire che qualsiasi ipotesi di accordo, almeno per il momento, svanirà, anche se ben presto la situazione subirà un cambiamento improvviso.

LA NOTTE DELL'ASSASSINO

Proprio durante la prima notte in cui Gaetano dormirà nella baracca dei nuovi arrivati succederà un fatto inaspettato, un vero e proprio punto di svolta.

Il giovane siciliano è riuscito a trarre e a nascondere quattro o cinque bastoni, che farà vedere ai suoi compagni, si tratta di un'ottima arma, che aumenta le possibilità di fuga, adesso il problema è come uscire dalla baracca, rompere il catenaccio è possibile, usando un bastone come leva, ma probabilmente il rumore attirerebbe l'attenzione delle guardie.

Mentre i personaggi discutono su come fuggire un tonfo sordo attirerà la loro attenzione, c'è qualcuno fuori dalla baracca, sbirciando dalle fessure del legno i prigionieri vedranno un'ombra scura, proveniente dallo steccato, muoversi con circospezione al riparo della baracca.

E' evidente che si tratta di un intruso che sicuramente ha brutte intenzioni, se nessuno dei giocatori ci arriverà sarà Gaetano a dire sottovoce che la figura misteriosa può essere solo un sicario che vuole assassinare El Fertas.

I personaggi dovrebbero capire che conviene loro affrontare l'infiltrato, in effetti un Ashasin inviato dal Gran Visir di Algeri, perché se questi riuscirà nel suo intento la sorte di ciascun uomo presente nel campo sarà segnata, se essi non agiranno immediatamente sarà Gaetano a farlo, forzando la porta con un bastone e uscendo dalla baracca, ai personaggi non resterà altra scelta che seguirlo.

Alla luce fioca delle torce si svolgerà un rapido e mortale combattimento, i prigionieri non capiranno subito di trovarsi di fronte a un Morto estremamente pericoloso (per le sue statistiche vedere il supplemento **Spagna 1954**), ma ben presto si renderanno conto di cosa stanno affrontando.

L'Ashasin, vestito completamente di nero, cercherà di arrivare al suo obiettivo, eliminando i suoi assalitori prima che arrivino le guardie, movendosi con un'agilità che farà capire la sua natura e colpendo con una tibia terribilmente affilata chiunque gli si pari dinanzi.

Con un po' di fortuna e abilità i prigionieri dovrebbero riuscire a sconfiggere il sicario, magari mentre sta per soccombere un personaggio potrebbe essere salvato in modo spettacolare proprio da El Fertas, il primo ad arrivare sul luogo dello scontro.

Una volta eliminato l'Ashasin i suoi resti saranno una prova sufficientemente eloquente di quanto successo, El Fertas ordinerà bruscamente alle guardie di bruciare quanto rimane del sicario e poi convocherà i prigionieri nella sua tenda.

Qui il capo del campo metterà le carte in tavola, affermerà di avere alcuni amici che possono mettere a disposizione un'imbarcazione, nel villaggio di Bou Ismail, e di voler tentare la fuga verso l'Italia. Egli dirà anche che sicuramente il campo sarà attaccato dagli uomini del Gran Visir, e che bisognerà sconfiggerli senza lasciare nessun sopravvissuto, prima di cercare di raggiungere la costa. Il resto della notte trascorrerà preparando il piano di fuga, basato sulla sorpresa e sulla dissimulazione, le guardie, tra le quali si trovano due abili arcieri, sono ben consce che solo sconfiggendo gli assalitori potranno vedere il prossimo tramonto, e combatteranno per salvare la propria vita.

L'ASSALTO AL CAMPO

Alle prime luci dell'alba una nube di polvere annuncerà l'arrivo di ospiti, non del tutto graditi, un gruppo di una quindicina di cavalieri si dirigerà al galoppo verso l'ingresso del campo, lasciato spalancato, ed entrerà senza esitazione, quasi con disprezzo.

Al portone non c'è nessuno, alcune guardie sono radunate davanti a un mucchio di legna in fiamme, posto davanti alla baracca del cerusico, e si stanno disperando a voce alta.

Gli invasori si dirigeranno da quella parte arrivati davanti alla pira funebre il capo del drappello, un uomo imponente, vestito completamente di nero e con un velo che gli lascia scoperti solo gli occhi, domanderà alle guardie chi stanno piangendo e cosa sia successo.

Tra i gemiti gli sarà risposto che El Fertas, il loro amato capo, è stato assassinato nella notte, senza che loro potessero far altro che vendicarlo distruggendo l'assalitore, a questo punto il guerriero estrarrà la scimitarra ed esclamerà "*E' tempo che voi seguiate la sorte del vostro maledetto padrone!*", proprio allora scatterà la trappola.

I due arcieri inizieranno a bersagliare i cavalieri, mentre dai loro nascondigli le altre guardie e i prigionieri si getteranno urlando contro il gruppo, due difensori chiuderanno il portone d'ingresso, precludendo ogni speranza di fuga, e inizierà un confuso combattimento, dove El Fertas si batterà come un leone, contribuendo alla vittoria dei suoi uomini.

Al Cartomante la gestione dello scontro, che dovrebbe essere il più possibile spettacolare e sanguinoso, l'ideale per gli atti di eroismo, una cruenta lotta dove la posta in palio è la sopravvivenza.

Alla fine della battaglia gli assalitori saranno tutti morti o prigionieri, e un buon numero di cavalli resterà a disposizione dei vincitori.

El Fertas è stato ferito più volte e si rende conto di star per morire, ma al vecchio leone restano da fare alcune cose prima di andarsene, prima di tutto egli interrogherà eventuali prigionieri, che confermeranno di essere al soldo del Gran Visir di Algeri, che ha agito con il consenso e con l'appoggio del Mastino della Jihad, subito dopo aver confessato gli sventurati saranno gettati, legati mai e piedi, nella pozza delle sangue sughe.

Poi il comandante dividerà tra le guardie del campo una piccola fortuna in monete d'oro, altre ne darà al cerusico, congedandoli e invitandoli a unirsi ai Tuareg, impegnati nella lotta contro il Regno di Ossiriide. Ormai in fin di vita El Fertas chiederà ai prigionieri se sono disposti a portare sua figlia in Italia, per sottrarla alla vendetta dei suoi nemici, Gaetano si offrirà immediatamente, dicendo che proteggerà Jamila a prezzo della propria vita.

El Fertas rivelerà che a Bou Ismail, un piccolo paesino sulla costa, un suo vecchio commilitone, Hassan Al Turabi, ha pronta una barca in grado di arrivare in Italia, poi consegnerà a Gaetano un cofanetto pieno di gioielli e monete d'oro, che servirà a garantire il futuro della ragazza.

Dopo un ultimo bacio e una carezza alla figlia piangente il vecchio combattente morirà.

Una volta resi inoffensivi i cadaveri i superstiti si divideranno i cavalli e i viveri e se ne andranno, le guardie e il medico del campo diretti a sud, i prigionieri verso il mare.

Se i personaggi decidessero di tentare un'altra strada possono farlo, ma in tal caso Gaetano e la ragazza li lascerebbero, dirigendosi comunque verso Bou Ismail.

ANABASI

Il viaggio verso il mare durerà meno di due giorni, al Cartomante la decisione se far fare brutti incontri al gruppo di fuggiaschi o se tenerli semplicemente in tensione con nuvole di polvere all'orizzonte e strani rumori nella notte.

In ogni caso, con l'aiuto determinante di Gaetano, che ha una certa conoscenza dei posti, Bou Ismail sarà in vista nel tardo pomeriggio del secondo giorno, si tratta di una manciata di case, circondate da una palizzata in legno il cui ingresso è sorvegliato da due guardie armate.

Se i fuggitivi avranno avuto l'astuzia di vestirsi con gli abiti degli assalitori non ci saranno problemi a entrare in paese, le guardie non si azzarderanno a infastidire guerrieri del Gran Visir, in caso contrario sarà necessario escogitare un altro modo per superare l'ostacolo della palizzata.

E' possibile corrompere le guardie, un paio di monete d'oro saranno sufficienti a comprarle, anche se dopo una lunga ed estenuante trattativa, scavalcare in un punto poco sorvegliato la palizzata non sarà un grosso problema, anche se esiste il pericolo che qualcuno veda l'intrusione e dia l'allarme.

Combattere e sopraffare le guardie è pure possibile, ma in tal caso le altre quattro guardie presenti in paese accorreranno, e i fuggitivi dovranno affrontare un altro duro combattimento.

Una volta entrati non ci saranno problemi, il vecchio compagno di El Fertas metterà immediatamente a disposizione la nave, un semplice ma robusto battello da pesca, e i fuggitivi potranno partire subito, diretti verso le coste del Sanctum Imperium.

LA FINE DELLA VICENDA

Dopo un paio di giorni di tranquilla navigazione, ormai vicini alle coste italiane, i fuggitivi si accorgono che un altro battello li sta seguendo, e sembra guadagnare terreno.

Gaetano ce la metterà tutta per cercare di aumentare un po' la velocità del battello, ma inesorabilmente la nave inseguitrice ridurrà le distanze, dopo un paio d'ore i personaggi si renderanno conto che il vascello inseguitore è la nave di Musetto, ancora una volta sulle loro tracce.

Quando ormai la situazione appare senza speranza tre vele triangolari appariranno all'orizzonte, si tratta di galee del Sanctum Imperium, un boccone difficile da digerire anche per Musetto, che non ha nessuna voglia di affrontare un avversario superiore di numero, la nave inseguitrice virerà di bordo e scomparirà all'orizzonte.

I fuggiaschi saranno recuperati, e finalmente potranno godersi la riconquistata libertà, anche se per parecchio tempo saranno interrogati dalle autorità del Sanctum Imperium, ansiose di avere notizie di quanto sta succedendo sulle coste meridionali del Mediterraneo.

La presenza di una musulmana potrebbe causare qualche problema, ma Jamila è disposta a convertirsi, alla fine Gaetano è riuscito a convincerla a sposarlo, anche se per ottenere la mano dell'amata ha dovuto prometterle di non navigare mai più.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Amhed <i>El Fertas</i>	Rais	Capo del campo Al Ghoul, già Gran Visir di Algeri
Jamila		Figlia di Amhed Rais
Carcò	Gaetano	Schiavo
Salih	Mahrez	Schiavo
Toufic	Al Asmar	Agà delle guardie del campo
Ibn	Zuhr	Cerusico del campo
Haani	Hassan Al Turabi	Vecchio commilitone di El Fertas

LISTA ALLEGATI

- Allegato A: Caratteristiche PNG
 Allegato B: Mappa Algeria del nord
 Allegato C: Mappa del campo

Tipica guardia del campo
 Età: 35
 Forza fisica: 5 Riflessi: 5 Coordinazione: 5
 Intuito: 3 Volontà: 4 Aspetto: 3
 Eq. Mentale: 4 Karma: 3 (1)
 Risoluzione: 12
 Abilità: Uso spada 6 (+3); Rissa: 4 (+2)

Tipico cavaliere del Gran Visir
 Età: 30
 Forza fisica: 6 Riflessi: 6 Coordinazione: 6
 Intuito: 4 Volontà: 4 Aspetto: 5
 Eq. Mentale: 3 Karma: 3 (1)
 Risoluzione: 14
 Abilità: Uso spada 6 (+3); Cavalcare: 7 (+3)

Tipica guardia di Bou Ismail
 Età: 32
 Forza fisica: 6 Riflessi: 6 Coordinazione: 5
 Intuito: 2 Volontà: 4 Aspetto: 3
 Eq. Mentale: 6 Karma: 3 (1)
 Risoluzione: 14
 Abilità: Uso spada 6 (+3); Rissa: 4 (+2)



