

Sulle piste del nord

Avventura western
per GUS o qualsiasi altro sistema
di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

<http://run.to/icb>

thekeeper31@yahoo.com

SOMMARIO

Prefazione per il Narratore	1
Mappa.....	1
Personaggi principali.....	1
Capitolo 1: il dispaccio.....	2
Capitolo 2: a Winnipeg.....	2
Capitolo 2: Il saloon di madame Duchesne.....	3
Capitolo 3: Il magazzino di Bonnet.....	3
Capitolo 4: verso Fort Black	3
Capitolo 5: la capanna del meticcio	4
Capitolo 6: a Fort Black	4
Capitolo 7: sulle tracce dei Fox.....	5
Capitolo 8: l'accampamento dei Fox.....	5
Capitolo 9: la baia di Hudson	5
Capitolo 10: ritorno a casa.....	5
Personaggi pregenerati	6

Prefazione per il Narratore

Strani e misteriosi crimini stanno sconvolgendo la regione dei laghi, nel nord del Canada; nello spazio di poco meno di un anno sono stati trovati i cadaveri di sei uomini, morti legati ad una croce con una freccia nera impiantata nel petto: due nel lago Churchill, due nelle paludi di Laronge, una lungo il Wathaman River e una quasi di fronte a Stanley Mission. Le indagini sono state affidate al capitano Jim Brandon di Fort Black, ma per ora le indagini stanno brancolando nel buio.

Le croci trovate riportano strani segni indiani, e tutto fa pensare ad una rivolta indiana.

Il capitano Jim Brandon tuttavia sospetta che questi rituali macabri siano solo fumo negli occhi e che dietro a tutta questa faccenda ci sia qualcuno che vuole confondere le carte in tavola per nascondere qualcosa di grosso e d'illeale.

Brandon ha bisogno di uomini capaci che possano aiutarlo, si ricorda dei suoi amici ranger dell'Arizona (i personaggi) e invia loro un dispaccio urgente con richiesta d'aiuto.

Mappa



Personaggi principali

- **Capitano Jim Brandon:** amico dei pg, è lui che invia il dispaccio d'aiuto.
- **Comandante Carson:** è al comando delle giubbe rosse di Fort Black.
- **Paul Bonnet e Herry Maxon:** sono alla base delle criminose attività che stanno sconvolgendo il territorio dei laghi.

- **Jordan:** svolge gli scambi lungo il fiume Saskatchewan, fra gli indiani Fox e Maxon.
- **Lacoste:** possiede una capanna sulla riva del fiume Saskatchewan, è amico di Jordan ed è a conoscenza di molte informazioni.
- **Sokami:** capo tribù dei Fox, vuole diventare il capo di tutte le tribù del nord. Si è già alleato con le tribù dei Cree, Mohican e Mohawk. Scambia l'oro in cambio dei fucili che gli forniscono Bonnet e Maxon.
- **Ho-kuan:** shaman dei Fox, ha un corvo nero come compagno, che fa parlare con la sua abilità di ventriloquo.

Capitolo 1: il dispaccio

I pg si trovano in Arizona (Stati Uniti) e sono dei rangers a cui è stato assegnato il compito di controllare le riserve indiane. Al momento si trovano nella riserva navajo per un controllo di routine.

Un messaggero arriva a cavallo dall'ufficio telegrafico di Lees Ferry portando un dispaccio per i pg.

[Nome di uno dei pg] INDIAN AGENT
NAVAJO INDIAN RESERV.
ARIZONA USA – STOP

CAUSA STRANI EVENTI
TERRITORIO SASKATCHEWAN
PREGOTI INTERVENIRE –
STOP – OTTENUTA AUTORIZ-
ZAZIONE COMANDO MOUN-
TED POLICE – STOP –
APPUNTAMENTO FORT
BLACK – STOP – CORDIALITA'

CAP. JIM BRANDON

Il capitano Jim Brandon è un amico di vecchia data dei pg, e se richiede il loro aiuto deve essere per qualcosa di veramente importante.

Fort Black si trova in Canada; i pg possono prendere il treno (possono far montare i cavalli nel vagone bestiame) e in 4 giorni arrivare nella cittadina di Winnipeg, da lì ci vogliono altri 5-6 giorni a cavallo per arrivare a Fort Black.

Capitolo 2: a Winnipeg

Winnipeg è la cittadina più vicina a Fort Black, qui si trova il comando di **Mounted Police** che ha autorizzato e spedito tramite telegrafo il dispaccio ai pg.

I pg arrivano verso sera, dovrebbero perciò cercare un buon hotel dove pernottare.

Durante il loro soggiorno a Winnipeg i pg verranno spiati da Vic, un tirapiedi di Bonnet.

Bonnet infatti è venuto a sapere del dispaccio, grazie al sergente Mendes, un uomo corrotto del comando di Mounted Police.

Se i pg si accorgono di essere spiati, dovrebbero capire che qualcuno è a conoscenza del dispaccio oltre a loro, le uniche persone che possono aver letto il dispaccio sono gli uomini del Mounted Police.

Da qui dovrebbero avere inizio le indagini. La cosa più sensata è iniziare dal comando di Mounted Police.

Mounted Police è al comando del colonnello Christofer. Il colonnello non sa molto sui misteriosi crimini della regione dei laghi e ha solo i rapporti mandati dai comandanti di Fort Black e Fort Mac Kay. Sa che il capitano Brandon è incaricato dell'inchiesta, tuttavia le indagini non hanno ancora permesso di capire quale sia la causa vera dei misteriosi crimini verificatisi nella regione dei laghi.

Al telegrafo del comando sono addetti due sergenti, inoltre altri due sono addetti all'archivio.

Queste quattro persone negheranno naturalmente di aver diffuso il contenuto del messaggio a ignoti.

Tra i 4 vi è il sergente Mendes, se messo alle strette tenterà di scappare.

Le informazioni che i pg possono ottenere da Mendes sono le seguenti:

“Mi sono lasciato irretire da madame Duchesne e ho poi stupidamente creduto a quanto mi diceva monsieur Bonnet. Mi disse di essere preoccupato per certe notizie di incursioni indiane nei territori dove lui contava di stabilire nuovi centri commerciali... disse che intendeva proteggere i suoi interessi tenendosi al corrente delle notizie relative a quella zona.”

Ora i pg hanno due strade:

- Andare da madame Duchesne
- Andare da Bonnet

Una volta usciti dal comando i pg verranno raggiunti da una diligenza, dentro la quale sono appostati 4 uomini di Bonnet, pronti a sparare.

I quattro uomini sono armati di 2 fucili a pallettone a doppia canna (2d6+2d6, 2 colpi, gittata 20, +2 ai tratti d'attacco, l'uso di queste armi è illegale in città) e 2 pistole.

Poco dopo arriveranno le giubbe rosse del comando di polizia, se i pg riescono a catturare qualche malvivente, questi non parlerà. Le guardie impediranno qualsiasi perpetrarsi di violenze.

Capitolo 2: Il saloon di madame Duchesne

Madame Duchesne gestisce un saloon di dubbia fama. Appena è venuta a sapere che Mendes ha parlato ordina ai suoi uomini di tenere d'occhio i pg non appena entrano nel saloon.

Quando i pg arriva chiedono di madame Duchesne i suoi bravi li accerchiano e tentano di intimidirli e di mandarli via.

Se i pg insistono scoppierà una rissa.

Madame Duchesne pur di salvare il locale interviene sparando in aria 2 colpi di fucile e azzittendo tutti.

Dice che è disposta a parlare con i pg, in quel mentre un uomo (Jess) le si avvicina e le dice di star attenta a dove mette i piedi, pi se ne va.

Madame Duchesne porta i pg in una stanzina isolata e li fa accomodare su confortevoli poltrone, offrendo anche del buon whisky.

Madame Duchesne all'inizio finge di non sapere nulla del sergente Mendes, ne tanto meno di Bonnet.

Se i pg riescono a convincerla a parlare, Jess, che nel frattempo si è appostato alla finestra, cercherà di sparare a madame Duchesne.

Fate in modo che i pg se ne accorgano, la donna non deve morire.

Dopo questo fatto madame Duchesne vuoterà infine il sacco:

“Bonnet ha dei giri d'affari assieme ad un certo Maxon, che viene ogni tanto in città. I due trafficano con gli indiani, ma non so altro lo giuro. Io sono finita nel giro fornendo divertimenti agli uomini di Bonnet, in cambio lui fornisce protezione al mio locale.”

Capitolo 3: Il magazzino di Bonnet

Bonnet possiede un magazzino nel centro della cittadina.

Preoccupato per i recenti svolgimenti, Bonnet, sta bruciando documenti compromettenti.

Quando i pg arrivano nei pressi del magazzino noteranno delle luci accese al secondo piano, lì si trova Bonnet.

Se i pg irrompono nella stanza, Bonnet ha già eliminato gran parte dei documenti; rimangono solo fatture di fucili e munizioni; una grande quantità di armi che sicuramente non è stata venduta a Winnipeg.

Tuttavia le fatture non sono compromettenti, Bonnet, infatti, si difende dicendo che fornisce armi all'esercito (Vero, ma è una copertura). Bonnet non si farà cavare altre informazioni, rivendicando i suoi diritti di cittadino.

Essendo dei rangers i pg non dovrebbero uccidere Bonnet. Se i pg picchiano Bonnet questo li denuncerà alle autorità, ai pg verrà quindi chiesto di lasciare Winnipeg.

Capitolo 4: verso Fort Black

Il viaggio per Fort Black durerà circa 5-6 giorni a cavallo.

La mattina del terzo giorno i pg avvertiranno il rumore di tamburi in lontananza, se qualche pg possiede delle conoscenze sulle usanze indiane può effettuare un tiro.

Tale pg apprenderà che il tam-tam dei tamburi è un messaggio e contiene la parola wasichu, cioè uomini bianchi.

Quello stesso giorno, infatti, le tribù degli indiani sono state avvertite da Ka-wan, indiano amico di Lacoste, un meticcio che ha una capanna sulle rive del Saskatchewan.

Jordan e altri uomini di Bonnet, fra cui Vic, hanno risalito il fiume per i loro loschi traffici con gli indiani e hanno chiesto a Ka-wan di informare le tribù che dei bianchi sono sulla strada per Fort Black per combattere Sokami.

Ka-wan ha poi deciso di sistemare lui stesso i pg in cambio di 5 bottiglie di whisky e di tutte le armi che hanno addosso.

Nel frattempo anche una gruppo di 12 guerrieri della tribù cree si sono messi sulle tracce dei pg, decisi a ucciderli.

Quando i pg si accampano per la notte vengono attaccati da Ka-wan, che tenta di tendergli un agguato. Se catturato Ka-wan fornisce le seguenti informazioni:

1-“Sono stati i mercanti bianchi venuti da Winnipeg per comprare pelli di mio padrone (Lacoste) a parlare di voi.”

2-“Mio padrone ha capanna su ramo grande di Saskatchewan.”

3-“Mercanti sono venuti oggi con grande canoa che va con vento e hanno chiesto a mio padrone di madare messaggi a tribù di Sokami. Era messaggio che parlava di morte contro uomini bianchi di terre del sud e io l'ho subito mandato per piste del cielo. Poi mercanti bianchi hanno parlato di prezzo di vostre vite e io...”

Quando Ka-wan sta per terminare l'ultima frase i 12 guerrieri cree, che sono stati mandati sulle tracce dei pg da Sokami, irrompono nella zona sparando con dei fucili.

Nella sparatoria un proiettile vagante colpisce Ka-wan uccidendolo.

Gli indiani si dividono in due gruppi e mentre uno tiene impegnato i pg, l'altro tenta di raggiungere i loro cavalli e di farli scappare.

Fate capire ai pg che senza cavalli sono spacciati.

Se gli indiani rimangono in 5 o meno si ritirano.

Capitolo 5: la capanna del meticcio

Grazie alle informazioni ottenute dal defunto Ka-wan i pg non avranno difficoltà a trovare la capanna del suo padrone: il meticcio Lacoste.

La capanna sorge vicino al fiume Saskatchewan, i pg noteranno anche molte pelli di animali stese sulla parete della costruzione e un pontile di legno per l'attracco di barche e canoe.

Lacoste non è propenso a parlare e se si accorge dei pg si difenderà nel migliore dei modi.

Se i pg riescono a catturarlo e a fargli sputare il rospo apprenderanno le seguenti cose:

Lacoste farà accomodare i pg attorno ad una tavola dicendo che mostrerà loro il grande segreto di Bonnet, molto lentamente aprirà un cassetto e altrettanto lentamente tirerà fuori una pepita d'oro (nel cassetto c'è anche una pistola, ma Lacoste la userà solo al momento opportuno)

“Ecco il gran segreto di Bonnet”, dirà, “E' oro e in grande quantità. Ma il posto è conosciuto solo da Sokami. Poiché Bonnet era ed è ben deciso a mettere le mani su quei territori auriferi, architettò un certo piano. Approfittando delle buone relazioni fra uno dei suoi uomini, Jordan, e lo shaman dei Fox, Bonnet spinse quest'ultimo a fomentare disordini.

Ho-kuan, lo shaman, disse di aver avuto una visione, nella quale gli spiriti gli avevano predetto che tutti i visi pallidi sarebbero stati uccisi o cacciati se avessero celebrato certi riti in determinate notti di luna piena... e poiché questo Ho-kuan è un tipo pieno di trucchi che gode di un forte ascendente in tutta la regione, Bonnet ebbe presto buon gioco. Convinto di diventare presto il capo supremo di tutte le tribù del nord, Sokami prestò orecchio ai suoi suggerimenti e, facendo raccogliere pepite dai suoi uomini, si piegò a trattare con Jordan l'acquisto di armi e munizioni. Così ebbe inizio la storia dei sacrifici umani per propiziare gli Spiriti, fucili e munizioni, che risalivano il Saskatchewan, e oro, in quantità che scendeva il fiume. E poi c'è Maxon, Henry Maxon, un grosso trafficante che ha un deposito sulla costa della baia di Hudson.”

A questo punto Lacoste, vedendo che i pg stanno abbassando la guardia, estrae la pistola dal cassetto e fa fuoco a bruciapelo (+2 sul tratto di Uso pistole).

Concedete ai pg un tiro su un tratto che riguardi la percezione o i riflessi, se ce la fanno potranno sparare per primi. Lacoste rovescerà poi il tavolo per farsi scudo e tenterà di fuggire da una finestra.

Lacoste non ha altre informazioni da dare ai pg.

Nella capanna i pg troveranno alcune pepite d'oro e munizioni per fucile e pistole, troveranno anche un fucile a pallettoni a canna singola (2d6, 1 colpo, gittata 20, +2 ai tratti d'attacco) e 8 colpi per tale fucile (NOTA: l'uso di tale arma è illegale nelle città).

Capitolo 6: a Fort Black

Arrivati a Fort Black i pg verranno accolti dal capitano Jim Brandon (loro amico) che li condurrà subito dal comandante Carson.

Il comandante Carson chiederà ai pg cosa hanno saputo fino ad ora.

Se i pg parlano di Ko-wan, Brandon dirà quanto segue:

“Bel tipo quello, è un autentico furbone, pieno di trucchi, il che non stupisce visti i suoi precedenti. Dalle indagini che abbiamo fatto sul suo conto sappiamo che fu venduto dai suoi genitori ai missionari di Saskatoon, che gli diedero una buona educazione; scappò da loro a 15 anni per seguire un ciarlatano che campava alla faccia dei gonzi, esibendosi con trucchi da prestigiatore. Stando al rapporto che abbiamo su di lui, finì, poi, in un circo americano da cui se ne andò solo dopo molti anni per tornare fra la sua gente. Da lì ad un anno cominciarono a girare strane voci, si diceva che tra i Fox c'era un grande stregone capace di strabilianti prodigi e che molti guerrieri e cacciatori delle altre tribù accorressero anche da lontano per vederlo e ascoltarlo. La storia delle croci venne fuori 2 anni dopo, è evidente che in quel periodo deve essere entrato in contatto con Jordan e Bonnet.

Il capitano Carson e Jim Brandon sanno più o meno dove trovare l'accampamento di Sokami, grazie alle informazioni di alcuni loro esploratori.

Ora che il comandante ha abbastanza informazioni potrebbe inviarti una truppa, tuttavia bisogna prima chiedere il permesso del quartier generale di Montreal, cosa che richiederebbe circa 2 settimane.

I pg possono comunque agire per conto loro, il comandante, in questo caso, manderà con loro 2 esploratori, ma non potrà fornire altro aiuto; anche il capitano Jim Brandon si offrirà volontario per seguire i suoi amici. Inoltre ai pg verranno date munizioni a sufficienza e anche della dinamite (10 candelotti, esplodono in un'area di 4 metri di raggio, 4d6 nel primo metro, 3d6 nel secondo, 2d6 nel terzo 1d6 nell'ultimo metro).

Jim Brandon condurrà, poi, i pg in un'altra stanza dove farà vedere la croce ritrovata nel fiume Saskatchewan. Sulla croce sono stati dipinti dei segni indiani. Se qualcuno ha conoscenza delle usanze indiane potrà decifrare i simboli: *i segni indicano un capo tribù la cui gloria sta sorgendo, o anche un'intera tribù che intende dominare sulla altre.*

Capitolo 7: sulle tracce dei Fox

La regione dei laghi è un territorio montagnoso e coperto di foreste, tuttavia vi sono ampi spazi per cavalcare.

Con l'aiuto del capitano Jim Brandon e di due altri esploratori i pg si mettono dunque alla ricerca dell'accampamento dei Fox.

Verso sera mentre i pg stanno cavalcando in cerca di una zona in cui accamparsi, un loro esploratore si ferma e fa notare alcune tracce fresche lasciate da cavalli non ferrati.

Poco lontano si trovano 4 fox che si sono fermati per la notte. I quattro indiani non hanno ancora avvertito la presenza degli uomini bianchi e stanno discutendo fra di loro.

Se i pg si avvicinano con cautela potranno ascoltare la conversazione (NOTA: gli esploratori conoscono il linguaggio dei Fox):

"Ho-kuan è un grande shaman, il suo corvo parlante sa fare grandi predizioni. Questa notte di luna piena ci sarà un nuovo bianco che Ko-wan farà precipitare nella Acque Tonanti"

Jim Brandon sa dove si trovano quelle che gli indiani chiamano le acque tonanti; sono a circa 2 ore di marcia.

Capitolo 8: l'accampamento dei Fox

L'accampamento sorge vicino ad una grande cascata, le cui acque corrono poi verso il fiume Saskatchewan. La cascata è sormontata da un grande arco di roccia naturale.

Nell'accampamento ci sono Sokami, Ko-wan e Jordan, che ha approdato con la sua imbarcazione non lontano da lì. Inoltre ci sono circa 50 indiani.

Jordan sta consegnando le armi e le munizioni agli indiani e sta aspettando l'oro.

Legato ad un palo si trova un uomo bianco (Rhod Coleman, un taglialegna) sorvegliato da 3 indiani, l'uomo verrà condotto a mezzanotte al grande arco di pietra che sovrasta la cascata e legato ad una croce che sarà fatta penzolare dall'arco di pietra; poi sarà sacrificato agli Spiriti. Tocca ai pg decidere cosa fare.

Dopo la cerimonia Jordan salirà sulla barca e se ne andrà.

NOTA: Jordan e gli uomini sulla barca sono gli unici a sapere dove si trova il deposito di Maxon nella baia di Hodson.

Capitolo 9: la baia di Hudson

Per arrivare alla baia ci vogliono circa 5 giorni a cavallo. Nella baia è ormeggiata una grande nave mercantile, la nave fornisce i fucili e le munizioni che Maxon vende poi agli indiani e carica i lingotti d'oro che Maxon ottiene dalle pipite.

A guardi del deposito ci sono 40 uomini, sulla nave 30.

Quando i pg arrivano nella zona scorgeranno Bonnet che sta galoppando lungo la strada che porta al deposito.

Le bisacce del cavallo di Bonnet sono piene di dollari. L'uomo, infatti, vuole fuggire con la nave a causa della brutta piega che hanno preso le cose.

Lo scopo dei pg è naturalmente quello di acchiappare (vivo) Maxon, che è il pesce grosso di tutta la storia.

Capitolo 10: ritorno a casa

Quando i pg riescono a catturare Maxon, leggete quanto di seguito.

Un'accurata perquisizione del deposito porta alla luce molti documenti comprovanti le criminose attività dei due soci, e ciò, aggiunto alla testimonianza del capitano della nave, non lascia scampo a Bonnet la cui pesante condanna viene pronunciata circa un mese dopo a Winnipeg

Il capitano Jim Brandon si congratula con i pg per l'ottimo lavoro svolto e per l'amicizia dimostrata, il caso è stato infine risolto.

Alla stazione di Winnipeg Carson saluta i pg, che stanno per ritornare a casa:

"Allora promesso che appena potrete tornerete a trovarmi? Adiós. Amigos! Adiós!"

Personaggi pregenerati

Riporto qui i personaggi usati dai miei giocatori.

Nome: Cap. Whisky Ice (pg di Holz)

Ranger dell'Arizona

Energia vitale (Robustezza): 18

Tratti

Robustezza 9

Agilità 9

Cavalcare 8

Uso fucili 10

Uso pistole 8 (+1)

Carisma 8

Nascondersi 7

Seguire tracce 7

Intelligenza 7

Lanciare 7

Armi

1 pistola: 2d6, 6 colpi, gittata 50 (+1 ai tratti d'attacco)

2 fucili: 2d6+2, a 2 mani, 12 colpi, gittata 100

Pugnale: 1d6 (+2 ai tratti d'attacco)

4 candelotti di dinamite: 4d6

Armature

Giacchetto di cuoio: 1d3

Nome: Zauro (pg di Leo)

Ranger dell'Arizona

Energia vitale (Resistenza): 20

Tratti

Usare pistole 9 (+1)

Usare fucili 9

Resistenza 10

Giocare d'azzardo 8

Riflessi 8

Lanciare 7

Correre 7

Cavalcare 8

Sopravvivenza 7

Carismatico 7

Armi

2 pistole: 2d6, 6 colpi, gittata 50 (+1 ai tratti d'attacco)

1 fucile: 2d6+2, a 2 mani, 12 colpi, gittata 100

Armature

Giacchetto di cuoio: 1d3

Nome: Groggy Malone (pg di Zep)

Ranger dell'Arizona

Energia vitale (Resistenza): 20

Tratti

Resistenza 10

Pistola 9 (+1)

Fucile 9

Seguire tracce 8

Schivare 8 (+1)

Velocità 8

Interrogare/racc. inform: 7

Cavalcare 7

Sopravvivenza 7

Pugno 7

Armi

1 pistola: 2d6, 6 colpi, gittata 50 (+1 ai tratti d'attacco)

1 fucile: 2d6+2, a 2 mani, 12 colpi, gittata 100

Armature

Nessuna (+1 ai tratti di difesa)

Nome: Serg. Erik Shelter (pg di Fakkk)

Ranger dell'Arizona

Energia vitale (Fisico): 16

Tratti

Uso fucili 10

Cavalcare 7

Autorità 9

Fisico 8

Forza 7

Capacità tattiche 7

Uso lazo 8

Riflessi fulminei 9

Abilità mediche 8

Uso pistole 7 (+1)

Armi

1 pistola: 2d6, 6 colpi, gittata 50 (+1 ai tratti d'attacco)

1 fucile: 2d6+2, a 2 mani, 12 colpi, gittata 100

Lazo

Armature

Giacchetto di cuoio: 1d3