

TORNEO NAZIONALE DEL GIOCO DI RUOLO DI KEN SHIRO - 1998

AVVENTURA 1

I GIORNI DELLA DISPERAZIONE

“Non so con che armi sarà combattuta la III guerra mondiale, ma so che la IV sarà combattuta con le pietre”

A. Einstein

DI BONGIOVANNI PAOLO FERDINANDO

PROLOGO

Questa e' la prima avventura per il torneo nazionale del gioco di ruolo di Ken Shiro 1998.

La durata dell'avventura è di circa 3 ore, e devono essere utilizzati i personaggi allegati.

Si consiglia di leggere le schede del personaggio subito dopo aver concluso il paragrafo successivo, in modo da poter poi giudicare le difficoltà che i PG dovranno affrontare.

Le schede del personaggio per la prima avventura sono 2 per ognuno dei personaggi.

Ad inizio avventura consegnate solo il primo dei due fogli, e lasciate ai giocatori un certo tempo per leggere il personaggio loro assegnato e comprendere come interpretarlo.

Per l'assegnazione dei personaggi consiglieri di affidarsi al caso, ma potete lasciare che siano i PG a scegliere.

IL LUOGO E IL TEMPO

La presente avventura si svolge a cavallo dell'olocausto nucleare. Nel momento in cui i PG entrano in azione, è in corso il count down per il lancio delle testate atomiche, voluto ed ordinato da Drogo, ed eseguito dai Taishan sparsi per il globo.

I PG si troveranno quindi a vivere la tragedia più immane di tutta la storia dell'umanità.

Dopo che lo scoppio sarà avvenuto, i PG saranno situati in un tratto di deserto a circa 300 Km a sud est dal luogo in cui sorgerà presto la Croce del Sud. Prima dello scoppio i PG si trovavano nella capitale di una delle superpotenze del XX secolo.

COSA ACCADE NELLA SAGA DI KEN

Nell'anno 0 dell'era di Ken, Ken e Julia si rifugiano in un bunker antinucleare, mentre Toki si sacrifica per loro chiudendo il portellone dall'esterno, subendo poi gli effetti delle radiazioni.

Dopo la fine della "prigionia" nel bunker, Ken trova Toki in fin di vita. Dopo averlo assistito, parte alla ricerca del suo amico Shin.

Spero nessuno trovi questo assurdo, in quanto vi ricordo che solo l'intervento di Jagger ha mutato i rapporti tra Ken e Shin, che in precedenza erano amici.

BREVE DESCRIZIONE DELLA TRAMA

I PG iniziano l'avventura camminando gli uni vicino agli altri, nel corso di una manifestazione di protesta per la messa al bando delle armi nucleari.

Essi stanno tranquillamente discutendo tra di loro, quando sbucati nella piazza dove si dovrebbe tenere il comizio di Lea Stettfor, trovano ad attenderli una folla di persone che partecipa ad una contromanifestazione.

Inoltre, da una via che fa angolo con quella da dove sono giunti i PG, sbucano diversi giovani malviventi armati di mazze da baseball, che hanno l'intenzione di aggredire Lea ed il suo amico Renon.

Inizia così uno scontro, nel quale i PG rischiano di prenderle di santa ragione. Non c'è tempo però perché la gente si picchi a morte, in quanto dopo 4 round, nel cielo compaiono strane strisce di fumo, che vanno verso l'alto.

Entro pochi istanti l'assordante suono di una sirena si propaga nell'aria.

L'apocalisse ha avuto inizio.

I PG vengono guidati da Renon in un rifugio antiatomico, che li salva da morte certa.

Dopo 2 settimane di tedio, i PG possono uscire, per trovare intorno a loro solo un immenso deserto.

Le speranze di sopravvivere sono ora legate alla ricerca di un nuovo luogo in cui ricominciare, ed i PG vengono inviati per questa delicata missione.

Nel rifugio ci sono centinaia di persone, e non è pensabile di iniziare a muoversi in massa verso l'ignoto attraverso il deserto.

Dopo pochi giorni di viaggio i PG subiscono l'attacco da parte di alcuni giganti, mutati dalle radiazioni a cui sono stati esposti.

La situazione dei PG risulta critica, ma un insperato aiuto li salva da morte certa.

Due ragazzi, di 18 e 14 anni rispettivamente, con colpi di arti marziali portentosi, mandano al creatore i giganti. I 2 giovani sono Shin e Ken Shiro, che si sono ritrovati, e che dopo essersi salutati si presentano ai PG. Si offrono di insegnare loro qualche tecnica di combattimento, il che risulta necessario per portare a termine con successo il loro viaggio, in quanto è probabile che si verifichino presto o tardi altri incontri spiacevoli.

L'addestramento dura 2 mesi, dopo i quali i PG sono cambiati non di poco. Debbono molto ai 2 maestri, e possono riprendere la loro missione.

Passano pochi giorni di viaggio, dopo i quali i PG giungono in vicinanza delle montagne ignote.

Trovano un anziano signore disteso a terra, che se aiutato li guida alla valle di Talen, un posto che non ha subito i devastanti effetti delle deflagrazioni atomiche.

Questa valle sembra essere adatta ai loro scopi, ma per potercisi insediare, bisogna eliminare il "duca", un Taishan che prima dell'olocausto faceva parte dei servizi segreti dello stato dei PG, e che era capo di Lince.

La cosa non risulta facile, ma se i PG vi riescono, il loro futuro potrebbe essere quasi roseo.

EPISODIO 1 - LA MANIFESTAZIONE

RENON

Renon è un uomo sulla trentina, con capelli neri e lunghi ed occhi castani. Il suo sguardo lascia intimoriti dalla durezza e rassegnazione che esprimono. E' costretto su una sedia a rotelle per aver perso una gamba in guerra, dopo la quale è divenuto un pacifista convinto, promotore di un gruppo di protesta contro la proliferazione delle armi nucleari, in collaborazione con Lea Stettfor.

E' divenuto un suo amico intimo, ed adora quella donna, pur non amandola. Crede molto in ciò che fa, e spera serva a qualcosa.

Se dovesse accadere l'irreparabile, non ha idea di quale potrebbe essere la sua reazione.

E' professore di storia, con una seconda laurea in ingegneria civile, ed è probabilmente una delle persone più colte della zona della Croce del Sud.

E' un PNG debole con i seguenti talenti :

Storia, Leggere : +3;

Leadership, Lingue, Ingegneria, Oratoria : +1;

Insegnamento, Pronto Soccorso : 0;

Geografia, Chimica : -2;

Lea Stettfor e Renon sono i promotori della manifestazione per la messa al bando delle armi atomiche che si sta svolgendo presso la capitale.

Le premesse per la sua riuscita non sono male; un gran numero di persone vi sta prendendo parte (circa 2 milioni di persone) e le condizioni atmosferiche sono ottimali. Il corteo è da circa 2 ore in marcia, partito dal centro della città, e sta per giungere dinanzi al parlamento, nella piazza principale. I PG sono alla testa del corteo vicini l'uno all'altro. Essendo assieme, camminando, hanno cominciato a conversare tra di loro e l'argomento principale è, guarda caso, l'utilizzo delle armi atomiche. Lea in particolare stava chiedendo a Pit cosa ne pensasse (Pit partecipa alla manifestazione essendo in servizio).

Lasciate a questo punto che i PG si conoscano un po', ed interpretino i loro personaggi.

Giunti alla piazza però una brutta sorpresa li attende. Essa è già occupata da un altro folto gruppo di persone, che partecipa ad una contromanifestazione. I PG, soprattutto Lea, non hanno tempo di meravigliarsi però dell'accaduto, poiché diversi giovani, mascherati con dei passa montagna, ed armati di spranghe e mazze da baseball, si sta facendo loro incontro da una via laterale.

Questi teppisti sono stati ingaggiati dalla polizia dello stato, perché boicottino la manifestazione di Lea e Renon, e l'obiettivo sono proprio i 2.

Lo scontro si rivela rischioso per i PG, dato che sono piuttosto a digiuno di arti marziali, tranne forse Pit e Lince. Oltre tutto tutti i teppisti si concentrano solo sui PG e Renon, e nessun partecipante alla manifestazione ha il coraggio di muoversi in loro aiuto.

BANDA DI TEPPISTI

I teppisti sono in realtà un gruppo di esaltati ultranazionalisti, che non vedono l'ora di poter dimostrare il loro "patriottismo" aggredendo Lea e Renon, rei di voler sminuire il peso politico del loro stato chiedendo il bando delle armi atomiche.

Sono praticamente una banda di nazi skin, ragazzoni stupidi tra i 20 ed i 30 anni, poco pratici di arti marziali, ma molto violenti.

20 PNG deboli

Protezione 0/0/0

Tutti i Test: 6

Armati di Mazze [D] PV [E] PR

PV 4 PR 3 PE 3

Talenti : Rissare, Armi da corpo a corpo : 0

Colpi : B* : -2;

Equipaggiamento: Mazze da baseball, passamontagna, coltellino a serramanico, catene.

I PG non rischiano comunque la morte.

Dopo soli 4 round di intenso combattimento, infatti, si leveranno nel cielo delle inquietanti strisce di fumo, che dal basso vanno verso l'alto. Inoltre una sirena inizia a approfondire nell'aria il suo assordante allarme.

I missili nucleari sono stati lanciati, la fine si avvicina.

Se i PG non si rendono conto da soli di ciò che sta accadendo, sarà l'urlo della gente ad illuminarli. "Hanno lanciato i missili nucleari. E' la fine!"

A questo punto la folla viene presa dal panico, ed anche i teppisti si dileguano in preda al terrore.

Renon mantiene invece la calma, e dice ai PG di seguirlo, verso il rifugio che ha preparato da tempo per questa triste evenienza.

Senza rendersi conto del come, i PG si ritrovano dentro ad un angusto bunker, in compagnia di circa altre 200 persone, soprattutto donne e bambini.

EPISODIO 2 - IL BUNKER

Giunti nel bunker, i PG devono logorarsi in una lunga e tediosa attesa.

Dopo ½ ora circa, un boato terribile, lo spegnersi delle luci ed il tremare del terreno, indicano che la fine del mondo moderno è giunta.

Si alza il sipario sull'epoca dei grandi condottieri e del dominio delle millenarie scuole di arti marziali.

I PG sono destinati a marciare nel bunker per 2 settimane, durante le quali l'umore generale sarà molto basso. Calcate la mano nel descrivere il loro stato d'animo.

Giunti al termine dell'attesa, ciò che i PG trovano fuori dal bunker è il nulla, un'enorme distesa di sabbia senza che qualche resto della capitale sia visibile.

Vivere in questo luogo è impossibile.

Rientrati nel bunker, dopo un paio d'ore, Renon chiede ai PG di poter conferire con loro.

Egli nutre poche speranze riguardo al fatto di poter sopravvivere nel luogo in cui si trovano ora. La capitale è stata quasi sicuramente bersagliata in modo massiccio, e trovare qualche fonte d'acqua o cibo da cui trarre il sostentamento è certamente impossibile.

Per avere qualche possibilità di sopravvivere è dunque necessario trovare un altro luogo, dove sia possibile avere acqua, e magari terra da coltivare. Nel rifugio infatti vi sono semi per diverse colture.

Crede però che sia sconsigliabile partire tutti in massa verso l'ignoto.

Il rifugio contiene provviste ed acqua sufficienti per un periodo di ancora 6 mesi.

Un'idea migliore sarebbe che qualcuno parta alla ricerca di un luogo in cui poter ricominciare a vivere, e una volta riuscito nell'impresa, torni al rifugio per portare tutti in salvo.

Un ulteriore problema è la mancanza di mezzi di trasporto (chi parte va a piedi, insomma).

Egli sarebbe il primo a candidarsi per il viaggio, ma le sue menomazioni fisiche lo rendono poco indicato allo scopo. Renon non fa esplicito riferimento ai PG, ma si spera che essi colgano il significato delle sue parole immediatamente. Se non dovessero farlo, Renon stesso chiederà loro se vogliono assumersi l'onere di questa missione di vitale importanza.

Una volta compiuta la scelta, I PG possono cominciare i preparativi per la partenza.

I giocatori possono procurarsi, se cercano, viveri sufficienti per 3 mesi di viaggio, una bussola, una pistola calibro piccolo con 6 colpi ed altri due caricatori da 6, un binocolo, due rotoli di corda, una torcia elettrica, una tenda e qualche coperta. Ci sono inoltre giustacuori, caschi e cose del genere, che possono fruttare ai PG 5 punti protezione da distribuire sul corpo come meglio credono.

I giocatori in viaggio avranno con loro solo ciò che dichiarano di prendere.

Prima di partire Renon dà delle utili indicazioni ai PG. A suo parere il posto migliore da cui iniziare le ricerche è a nord est, dove sorgono un gruppo di colline e montagne poco popolate, che forse sono state risparmiate dall'attacco nucleare. Inoltre consiglia ai PG di cercare, se possibile, un luogo poco accessibile, perché teme che nel prossimo futuro le normali leggi di uno stato di diritto verranno meno.

Li informa infine che mentre loro saranno in missione, lui con gli altri sopravvissuti cercherà tra le macerie cose che possano risultare utili per l'eventuale esodo.

A quel punto i PG possono partire, salutati da tutti i sopravvissuti del rifugio e da Renon.

EPISODIO 3 - IL VIAGGIO NEL DESERTO

I primi 4 giorni di viaggio dei PG non sono forieri di sventura, ma servono dare loro un'idea degli effetti distruttivi dell'olocausto. Infatti sanno che dove passano, sorgevano, prima della tragedia, città immense e piene di vita. Ora invece solo sabbia, vento ed un sole cocente fanno loro compagnia.

Il quinto giorno della lunga ed estenuante marcia dei PG nasconde invece una pericolosa insidia.

Quattro esseri ormai non più umani, tendono loro un'imboscata, con la speranza di mangiare qualcosa dopo un lungo digiuno.

I MUTANTI

Alcuni esseri umani sono sopravvissuti miracolosamente all'olocausto, seppur non protetti da un rifugio atomico. L'esposizione alle radiazioni ha effettuato in loro però dei cambiamenti mostruosi.

In particolare i PG verranno a scontrarsi con 4 persone, che sono state mutate, divenendo in poco tempo dei giganti dalle facce devastate, e con la pelle ormai impossibile da definire umana. Sono alti quasi 4 metri, e larghi 2, con una forza devastante ed un'agilità incredibile nonostante la loro stazza.

Ciò non di meno sono condannati a morire entro breve per le mutazioni genetiche subite.

Questi esseri hanno perso inoltre il dono dell'intelletto, e li si può ormai paragonare a degli animali, il cui unico scopo è la sopravvivenza. Si sono riuniti in un branco, non hanno cibo con cui nutrirsi, ma riescono quanto meno a dissetarsi, grazie ad una pozza contaminata dalle radiazioni.

Si sono stabiliti in una zona dove il terreno è piuttosto increspato, e dei grossi massi, rovine di condomini, sono sparsi qua e là, permettendo loro di nascondersi.

4 PNG eccezionali

Protezione 0/1/0

Tutti i Test: 11

Armati di Spranghe (enormi pali) [C] PV [H] PR

PV 7 PR 6 PE 2

Talenti : Sopravvivenza : +1;

Colpi : B* : 0;

I PG, giungendo nella zona dove i 4 mutanti vivono, difficilmente possono individuarli. Loro infatti si sono nascosti nei resti di 4 diversi palazzi, che formano una specie di quadrilatero. (tra un palazzo e l'altro ci sono circa una decina di metri).

*Appena i PG sono in mezzo al quadrato, i 4 giganti escono dai loro nascondigli, per dirigersi verso le loro prede. I PG devono riuscire in un test **MENTE + RESISTENZA + UMANO + DIFFICILE** per evitare di restare bloccati dal terrore per un numero di round pari al margine d'insuccesso. Ogni tentativo di parlare con i 4 esseri è evidentemente inutile, poiché loro vedono i PG unicamente come prede. I PG devono quindi combattere o tentare la fuga, ma in nessuno dei due casi hanno scampo.*

Quando la situazione sembra ormai disperata, un insperato soccorso salva i PG da morte certa. Improvvisamente una figura ammantata di rosso, spicca un balzo altissimo, e con un salto mortale porta un calcio devastante alla testa di uno dei 4 giganti (NA13), che cade privo di vita a terra, mentre un altro mutante subisce una sorte simile, grazie agli effetti di un calcio volante, eseguito da un giovane ragazzo (HA2).

Posatisi a terra, i 2 esperti di arti marziali intimano agli altri 2 giganti di fermarsi, ma non c'è verso di riportare i mostri alla ragione.

L'epilogo è quindi chiaro; Ken Shiro e Shin alleviano le sofferenze degli altri due mostri, ponendo fine alle loro miserabili esistenze.

Shin è nella sua solita tenuta : vestito viola, capelli lunghi e biondi, occhi di un azzurro intenso, ma con il volto meno "segnato" rispetto a quello della serie animata.

Egli ha ora 18 anni, ed il suo animo non è ancora corrotto. Jagger muterà solo fra qualche anno la sua natura. Shin è in viaggio, adesso, alla ricerca del suo amico Ken Shiro e di Julia, che ancora non sa di amare profondamente. D'altronde Julia ha solo 14 anni al momento.

Ken Shiro ha invece 14 anni, indossa un vestito verde, ed il suo sguardo non è ancora triste come lo sarà un giorno, ed anche il suo modo di incedere e parlare non è così grave come quello della saga. Egli è qui perché era in apprensione per il destino del suo amico Shin.

I 2 maestri, dopo lo scontro, si salutano con uno sguardo d'intesa, e si presentano ai PG.

I 2 sono molto curiosi di sapere la provenienza dei PG, ed il motivo del loro viaggio.

Non appena i 2 sanno ciò in cui sono impegnati i PG, si offrono di insegnare loro alcune delle tecniche di combattimento che hanno visto prima in opera.

L'addestramento risulterebbe utile perché incontri come quello appena avvenuto, i PG li dovranno affrontare di nuovo nel corso della loro missione, e potrebbero non essere fortunati come questa volta.

Il tempo da spendere per apprendere le arti marziali è di circa 2 mesi, ed i maestri chiariscono subito la cosa.

Tocca ai PG scegliere se avvlersi o meno dell'aiuto dei 2 maestri.

Ad un primo diniego Ken e Shin chiederanno ai PG di ripensarci, altrimenti lasceranno che il loro destino si compia.

In caso accettino, descrivete brevemente ai PG il loro periodo di addestramento, e consegnate la seconda parte della scheda del personaggio per la prima avventura. L'addestramento viene svolto nelle vicinanze del rifugio in cui ha trovato scampo Shin, poco distante dal teatro dello scontro con i mutanti.

Sono Ken e Shin a decidere chi sono i loro discepoli, e cioè Carl Durnis e Lea Stettfor per il maestro di Hokuto, Pit Johnson e Lince Anat per il maestro di Nanto.

Dopo il periodo di addestramento i personaggi sono pronti a ripartire, mentre Ken e Shin prendono un'altra direzione, per tornare da Julia e Toki.

I PG devono essere ben consci di quanto sono stati fortunati ed onorati ad avere dei simili maestri.

Ken e Shin di sé stessi diranno ben poco, e non daranno alcun altro tipo di aiuto ai PG.

EPISODIO 4 - IL VECCHIO

IL VILLAGGIO DELLA SPERANZA, IL GOVERNATORE ED IL SUO RIFUGIO

Il luogo in cui i PG potranno trovare la salvezza per la loro gente, è una piccola vallata tra i monti ad est della Croce del Sud, denominata la valle del Talen.

Incredibilmente l'azione devastatrice delle bombe non si è fatta sentire molto in questo luogo, ed un piccolo lago, qualche campo e del bestiame sono passati indenni attraverso gli avvenimenti apocalittici dei mesi precedenti; essi sono in quantità sufficiente da garantire eventualmente la sopravvivenza di tutta la gente del rifugio, insieme ai nativi del luogo.

Purtroppo però la maggior parte della popolazione della valle, al momento del bombardamento, era in viaggio verso la capitale, per partecipare alla manifestazione di Lea e Renon. Nelle fattorie sparse per la valle sono così rimaste circa una trentina di persone, per lo più anziani, donne e bambini, e se non arriverà entro breve nuova forza lavoro, si rischia il collasso della produzione di cibo.

Tutto può quindi far sembrare che i PG non avranno problemi a portare a termine la loro delicata missione, ma così non è. A una ventina di Km del villaggio, verso nord, sorgeva un ufficio dei servizi segreti dello stato natio dei PG, il quartier generale che Lince Anat conosce molto bene.

A capo dell'ufficio vi era e vi è un Taishan, Olamar, che dopo la fine del bombardamento, ha deciso di creare il suo piccolo stato. Appena ha avuto la possibilità di uscire dal rifugio, dopo una prima ricognizione dei dintorni, ha sguinzagliato i suoi uomini perché declamassero la sua sovranità su tali territori, insignendosi da solo del titolo di "duca".

Olamar, oltre tutto, è colui che ha reclutato Lince, e da un loro incontro potrebbero scaturire interessanti vicende. Gli uomini a disposizione dello shura sono ben addestrate e fedeli, ma male armate. Purtroppo per il duca, l'armeria è andata distrutta.

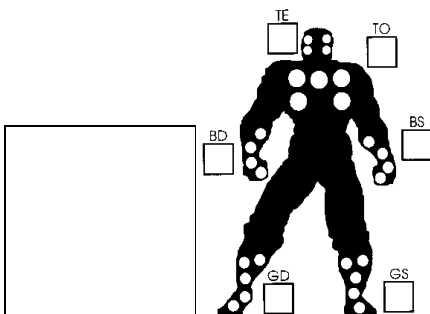
Potendo contare su un effettivo di 50 persone, composte da 40 soldati semplici e 10 sergenti, divisi in unità da 5 persone (per ogni unità 4 soldati ed un sergente), Olamar ha organizzato, con una buona visione strategica, un sistema di controllo e sorveglianza dei confini dei suoi territori.

In ogni momento della giornata tre diverse pattuglie sono deputate a sorvegliare i confini del territorio, 3 unità riposano, una riposa ma in stato di allerta, 1 unità sorveglia il rifugio, mentre le rimanenti 2 si occupano di perlustrare i territori del "ducato".

Ogni unità ha a disposizione una ricetrasmittente, ed ogni ora viene effettuato un "appello", per controllare che tutto fili liscio.

Olamar ha intenzione, entro breve, di far pesare di più sui suoi sudditi la sua sovranità, ma prima sta provvedendo a formulare una serie di leggi a cui tutti dovranno obbedire, pena la morte. Tutto è ancora in una fase iniziale, e Olamar, come nel passato, vuole giocare con calma e al meglio le sue carte.

OLAMAR



Fattore Shura : 4

Onore : -20

Talenti : Spionaggio, raggirare : +1; Vie di Shura, Intimidire, Strategia, Torturare : 0;

Colpi : B*, SA 1, 2, 7, 11 : 0; SA 5 : -2; SMMO 4, SMPN 5 : -4; NA 2, 4, 7 : X;

Nato sull'isola dei demoni, istruito alla scuola Shura, Olamar, ora quarantenne, all'età di 20 anni è comparso nel panorama dei servizi segreti dello stato natio dei PG. In pochissimo tempo ha scalato la gerarchia interna di tale organizzazione, grazie anche a strane morti, ed ha cominciato a tessere le sottili trame, che insieme a quelle degli altri Taishan sparsi per il globo, hanno portato all'olocausto atomico. Ora Olamar, uomo che si reputa invincibile e dall'intelligenza sovrumana, ha deciso che è venuto il momento di dare una giusta ricompensa al suo operato, ed ha deciso di creare il suo personale dominio, nel quale avrà diritto di vita e di morte.

La sua sete di potere è immensa, e tutti i suoi pensieri sono rivolti a placarla.

Quando salvò Lince Anat, lo fece solo perché credeva che lei avrebbe potuto essere molto utile per i suoi scopi, così come fu. Nemmeno per un attimo ebbe pietà o compassione per lei, solo il suo interesse lo spinse a raccogliercela dalla strada. Tant'è che la tiranneggiò e la terrorizzò continuamente, per assicurarsi la sua fedeltà. E' un discreto combattente, ed uno scontro con lui è molto pericoloso, anche se i PG saranno stati addestrati da Shin e Ken.

GLI SCHERRI DI OLAMAR

Gli uomini di Olamar sono per la maggior parte militari entrati a far parte dei servizi segreti.

Sono stati scelti tra i migliori, ed hanno un buon addestramento. Purtroppo per loro la maggior parte delle armi da fuoco è andata distrutta, e sono costretti per ora ad utilizzare lunghi pugnali ([E] PV), utilizzati in combinazione col colpo B 10, tecnica delle spade. Solo i sergenti possiedono ognuno una pistola calibro medio con 6 colpi l'una, [G] PV [D] PR, e la tattica che prediligono è quella di lanciare i loro uomini all'attacco, mentre loro, aggirato il campo di battaglia tentando di non farsi notare, fanno fuori gli avversari alle spalle con precisi colpi di pistola.

40 PNG MEDI (Soldati)

Protezione 0/0/0

Test d'attacco : 9 (+1 per il colpo B10)

Tutti gli altri Test: 8

Armati di Pugnali [E] PV

PV 5 PR 4 PE 4

Talenti : Armi da corpo a corpo : +1; Spionaggio, sopravvivenza : 0;

Colpi : B10 : +1; B* : 0

Equipaggiamento: Pugnali, divisa, borraccia d'acqua.

10 PNG FORTI (Sergenti)

Protezione 1/0/0

Test D'attacco : 9 con pugnali, 10 con pistola (+1 Armi da fuoco)

Tutti gli altri Test: 9

Armati di Pugnali [E] PV e **Pistole calibro medio** [G] PV [D] PR

PV 6 PR 5 PE 5

Talenti : Armi da fuoco : +1; Rissare, Armi da corpo a corpo , Strategia: 0

Colpi : B* : 0;

Equipaggiamento: Pistola calibro medio con 6 colpi, Binocolo, ricetrasmittente, borraccia d'acqua.

Riprendendo il cammino, dopo 14 giorni di viaggio, sotto il solito sole cocente, i PG iniziano a vedere una catena montuosa in lontananza.

Ad un certo punto, dinanzi a loro, scorgono una figura umana distesa per terra, che sembra inerme.

E' costui Ralph, un abitante della valle di Talen, che si era messo in viaggio da tale luogo per vedere cosa fosse accaduto in pianura, ma che non ha avuto modo di tornare indietro per la mancanza di viveri.

Sta rischiando seriamente la vita, e se i PG lo soccorrono chiederà loro prima di tutto dell'acqua.

Dopo aver ricevuto le cure dei PG, sarà abbastanza ciarliero, e curioso di sapere cosa ci facciano i PG in mezzo al deserto. Se i PG sono subito chiari sulla natura del loro viaggio, Ralph dice loro di seguirli, ed ha intenzione di portarli nella valle di Talen, dove potranno trovare ciò che cercano. Avverte subito però che c'è un grosso problema di cui dovranno discutere una volta giunti a casa sua, ma del quale per ora non ha intenzione di parlare.

Se i PG non dicono nulla circa la loro missione, Ralph li invita a casa sua per riconoscenza, dove potranno rifocillarsi e riposarsi.

Casa sua sta in una vallata che sembra non risentire dei malefici influssi delle radiazioni...

RALPH

Ralph è un anziano fattore, noto per la sua vasta cultura in campo letterario, nonostante il lavoro che compie. E' una buon'anima, dalla mente svelta e scaltra, che provoca quasi sempre simpatia nei suoi interlocutori. E' molto coraggioso, bonaccione, con la voce bassa e tonante, ed un fisico ancora possente. Una lunga barba bianca incornicia il suo volto, e mette in risalto i suoi profondi occhi azzurri.

Dopo lo scoppio degli ordigni nucleari, tutti i sopravvissuti della vallata di Talen si sono appellati al suo buon senso e capacità di giudizio per tirare avanti, e tacitamente egli è divenuto il capo della piccola comunità. Quando giunsero gli sgherri di Olamar a dichiarare la sovranità del duca su quei territori, egli si oppose, ricevendo in cambio un duro pugno in faccia, ed una minaccia di morte.

Ralph è un PNG debole, con i seguenti talenti :

Letteratura, agricoltura : +2;

Leggere, Concentrazione, Pronto Soccorso, Leadership : 0;

L'arrivo alla vallata è preceduto da uno spiacevole incontro con una delle unità agli ordini di Olamar, deputata al controllo dei confini. I soldati bloccano l'accesso alla vallata con un posto di blocco in piena regola, indossando tute mimetiche con uno strano simbolo (opera di Olamar stesso). I brutti ceffi si dimostrano molto aggressivi, ed intimano ai PG di andarsene subito pena la morte, in quanto quello è territorio del grande duca Olamar.

Se i PG non eseguono subito l'ordine, verranno immediatamente attaccati.

Olamar non vuole ancora che al di fuori del suo dominio si sappia del suo progetto, ed ha ordinato ai suoi uomini ad uccidere chiunque tenti di entrare nei suoi territori.

Se i PG sono stati addestrati da Ken e Shin, lo scontro non sarà certo molto problematico, ma altrimenti la loro sopravvivenza non è in alcun modo assicurata. I soldati non hanno intenzione di fare prigionieri. Lince inoltre riconoscerà una delle guardie; è un suo compagno d'addestramento, divenuto ben presto intimo collaboratore del suo ex - capo Olamar (a questo punto consegnate a Lince il foglio "Messaggio 1". La situazione è quindi da ora in poi molto delicata per colui o colei che interpreta Lince.

EPISODIO 5 - LA VALLATA DELLA SPERANZA

Concluso lo scontro, i PG possono proseguire la strada, e dopo una curva cieca, arrivano al bordo della vallata. Descrivetela come un posto idilliaco, al confronto di ciò che hanno visto nelle ultime settimane. Il verde dell'erba, alcune fattorie, animali al pascolo, tutto potrà sembrare quasi irreali ai personaggi. Oltre tutto sono giunti qui solo grazie a Ralph, e la strada da percorrere non è certo facile. La ricerca dei PG sembra quindi essere conclusa.

Se i PG chiedono a Ralph chi fossero le guardie, lui dirà di seguirli fino a casa sua, dove spiegherà loro tutto.

Detto questo li guida alla sua dimora, dove griderà alla sua anziana moglie di mettere su il te per degli amici della pianura.

Un'anziana signora, con un sorriso un po' ebete stampato sulla faccia, farà capolino da una porta, salutando con la manina aggrinzita i PG.

I PG, dopo tanto mangiare e bere cose liofilizzate o acqua stantia, si sentiranno ben ristorati grazie alle delizie messe in tavola dalla moglie di Ralph.

A questo punto Ralph comincerà a dire che egli è il sindaco acclamato del villaggio, villaggio che purtroppo, a causa delle esplosioni nucleari, è rimasto quasi senza abitanti.

Nonostante le risorse ci siano per sopravvivere, si rischia di non avere forza lavoro per sfruttarle, e quindi se i PG volessero, potrebbero portare a Talen i loro compagni di rifugio.

Passerà poi a parlare però delle note infauste, e cioè di Olamar e della sua visita di settimane prima.

Dirà ai PG che se vogliono venire ad abitare lì, è necessario che prima si sbarazzino del duca: lui ed i pochi abitanti del villaggio non hanno le capacità per farlo, ma loro sì.

E' chiaro quindi che il prezzo per potersi stabilire presso la valle, è costituito dal liberare la stessa dal giogo del neo proclamato duca.

Lince, ormai conscia dell'identità del duca, immagina quale sia l'ubicazione della base del lord, cioè il vecchio ufficio - caserma in cui è stata addestrata. Quindi è lei che potrà guidare i PG verso il covo del Taishan.

Lasciate al giocatore che interpreta Lince la scelta di come rivelare la verità sulla sua identità, sempre che la voglia rivelare.

In caso non lo faccia, le cose si complicano, perché dovranno trovare il modo di scoprire l'ubicazione del covo. Ralph e i suoi concittadini non sanno nulla al riguardo, tranne che quando sono giunti i soldati ed Olamar, provenivano da est. Lasciate quindi vagare per un po' i PG, finché per "caso" non trovano l'ingresso della base.

Gioca un ruolo importante ora la velocità d'azione dei PG.

Se i PG entrano subito in azione, alla ricerca di Olamar, passate al paragrafo successivo.

Se non si muovono subito invece, scegliendo di attendere il giorno dopo per darsi da fare, accadrà una catastrofe.

Dopo che l'unità distrutta dai PG non ha risposto al solito appello, è scattato l'allarme, e 2 unità sono partite ad indagare. Trovati i resti dei loro compagni, le unità si dirigono verso il villaggio, e iniziano un rastrellamento sistematico delle case della vallata, torturando chiunque per sapere cosa è accaduto.

I PG si sveglieranno in questo caso di soprassalto, udendo urla strazianti e la voce di Ralph che li invita concitatamente ad alzarsi.

I 10 soldati sono sparsi in un raggio di 20 metri dalla casa di Ralph, e se i PG li attaccano, ci vorranno 2 round prima che gli sgherri convergano in massa su di loro.

L'intervento dei PG però, farà scaturire la scintilla dell'orgoglio nel cuore dei cittadini della vallata, che aiuteranno i PG nel linciaggio degli aggressori.

Questo scontro, non molto difficile, è però solo una breve ed inutile vittoria.

Dopo solo 2 ore da questa scaramuccia, infatti, quando il sole ancora non si è alzato, Olamar e le sue restanti truppe (35 uomini + il Taishan!) giungeranno a Talen, e concentreranno tutti i loro sforzi nella neutralizzazione dei PG, che solo grazie ad un miracolo possono sperare di cavarsela.

L'epilogo più probabile è, in questo caso, la morte dei PG ed anche di quella dei sopravvissuti del rifugio.

EPISODIO 6 - LORD OLAMAR

Nel caso in cui i PG decidano di stanare Olamar, l'evolversi della vicenda dipenderà molto da come loro decidono di agire. Ricordando che solo 4 unità sono presenti alla base, una sortita non sarebbe impossibile, ma può anche succedere che Lince decida di far credere di essere tornata per mettersi al servizio di Olamar. Decidete voi come comportarvi. Qui in basso viene descritta la struttura del covo di Olamar, e di come è sorvegliato. Lo scontro con Olamar in questo caso è molto probabile, e sarà sicuramente difficile.

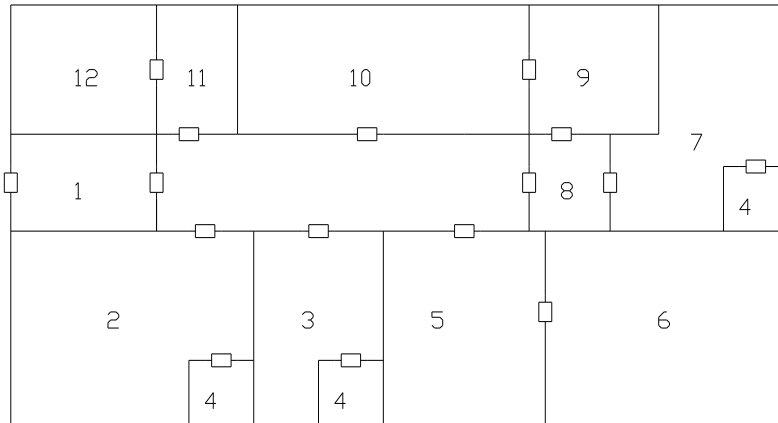


Figura Errore. L'argomento parametro è sconosciuto.- **Covo del duca Olamar**

Il covo dove Olamar e i suoi uomini stazionano, è un bunker antiatomico, il cui accesso è consentito da un breve corridoio sotterraneo, la cui entrata è normalmente mimetizzata con un pannello militare. Lince sa però dov'è l'entrata, quindi non dovrebbero esserci problemi.

Il rifugio è strutturato nel seguente modo :

- Stanza1 -** *In questo piccolo ambiente, illuminato da 2 lampade al neon, staziona l'unità deputata alla sorveglianza del covo. Un soldato, ogni 10 minuti, dà un'occhiata all'esterno del corridoio, per vedere che tutto sia in ordine. Sono presenti un tavolo, 5 o 6 sedie, alcune riviste e carte (si sa che il lavoro delle guardie è noioso). E' presente inoltre un pulsante che fa scattare un allarme sonoro, che allatterà tutti gli uomini del covo, presenti nelle stanze 2, 3 e 11, nonché lo stesso Olamar. In particolare, l'unità ausiliaria presente nella stanza 11 si dirigerà verso l'ingresso, un'unità della stanza 2 aspetterà nel corridoio principale, mentre le altre 2 unità si uniranno ad Olamar nelle sue stanze private.*
- Stanza2 -** *Questa è una camerata, con 30 letti, in cui vengono a riposare i 40 soldati semplici alle dipendenze di Olamar. Al momento ci sono 12 uomini che beatamente sonnecchiano, ma che hanno le armi a portata di mano, senza invece le normali protezioni in cuoio. Dal momento in cui dovesse suonare l'allarme, passeranno 5 round prima che siano in piena efficienza. Nella stanza, oltre ai letti, ci sono alcuni comodini e bauli contenenti vestiario ed effetti personali dei soldati.*
- Stanza3 -** *Questa è una camerata con 10 letti, dove solitamente riposano i sergenti. Al momento sono in 3 a riposare qui dentro. Hanno le armi a portata di mano, e dall'eventuale scattare dell'allarme, passeranno 4 round perché siano in piena attività. Nella stanza ci sono anche dei comò, che contengono le ricetrasmittenti dei sergenti presenti, vestiti, binocoli ed effetti personali.*
- Stanza4 -** *Ognuna di queste stanze è un bagno.*
- Stanza5 -** *E' la mensa del covo, adibita anche a luogo ricreativo nei rari momenti di pausa. Ci sono 3 lunghi tavoli con molte sedie, alcuni armadi contenenti posate, piatti, bicchieri, recipienti vari e così via. Al momento la stanza è vuota.*
- Stanza6 -** *E' la più grande stanza del covo, adibita a cucina - dispensa. Ci si trovano quindi dei lavabi, 2 forni, armadi pieni di pentole, scaffali pieni di cibo e vivande, nonché diversi fornelli a Gas. Le razioni e le bevande presenti possono sfamare e bere una popolazione di una cinquantina di persone per circa un anno ancora.*
- Stanza7 -** *E' la stanza privata del duca Olamar, che all'arrivo dei PG starà probabilmente dormendo o riflettendo sulle prossime mosse da compiere. A differenza del resto del covo, molto spartano e grezzo, qui si respira un'atmosfera di un certo sfarzo. Il letto del duca è di stile settecentesco, c'è una bella moquette, e i lampadari sono in cristallo. C'è un bel scrittoio, ed una libreria in noce, con libri di varia natura. E' inoltre presente uno schedario, nel quale sono conservati i documenti che mettono in luce l'attività del Taishan per portare all'olocausto nucleare, e soprattutto la scheda di Lince, con le missioni che ha compiuto e quelle che erano in corso.... . Se dovesse scattare l'allarme, Olamar sarebbe sveglio e pronto in soli 3 round, ma attenderebbe l'arrivo di 2 unità che lo affianchino, attivando quindi il meccanismo della camera-trappola 8. Si chiuderà con loro in questa stanza, e cercherà di respingere l'eventuale attacco dei PG stando arretrato con i 2 sergenti, mentre gli 8 soldati combatterebbero sulla porta. Se i suoi uomini saranno massacrati, combatterà con tutto il suo furore, e avrà diritto di tentare ad entrare nello stato di Frenesia Combattiva. Lo scontro risulterebbe rischioso per i PG, ma ce la potrebbero fare.*
- Stanza8 -** *E' una camera-trappola. Viene attivata dalla stanza di Olamar, tramite un pulsante vicino al suo letto. Quando qualcuno apre la porta che si affaccia sul corridoio, un pannello pieno di lame acuminate parte di scatto dal soffitto, andando a colpire colui che si affaccia alla stanza, causando [F] PV in 3 locazioni differenti.*
- Stanza9 -** *E' lo studio di Olamar, dove ci sono una scrivania, mappe, fogli e documenti. Sul tavolo vi è un tomo che contiene il primo abbozzo al corpo di leggi che Olamar vorrebbe instaurare nel ducato, ispirato alla società shura.*
- Stanza10 -** *E' una palestra in cui si trovano sparsi per terra attrezzi ginnici e macchine per rafforzare i muscoli. Uno spazio è lasciato libero per i combattimenti di arti marziali, a cui Olamar sottopone i suoi soldati.*
- Stanza11 -** *E' la stanza dove riposano gli uomini dell'unità ausiliaria. Ci sono quindi solo 5 giacigli.*
- Stanza12 -** *E' l'armeria, in cui sono riposte diverse munizioni per fucile automatico (un centinaio circa), una decina di pugnali, 2 pistole automatiche con 6 colpi ciascuna, alcune lance e mazze.*

EPILOGO

Se i PG sono riusciti a trovare la vallata, e a liberarla da Olamar, potranno tornare da Ralph, che, raggiante, sarà ben lieto dell'arrivo dei 200 superstiti compagni dei PG.

Dite pure ai PG che con fatica riusciranno a tornare indietro al rifugio, trovare mezzi di trasporto adatti, e a compiere l'esodo con successo.

Non restano molte alternative possibili, se non la morte dei PG.

CONSIDERAZIONI FINALI

L'avventura dovrebbe fornire interessanti spunti circa l'evoluzione della personalità dei personaggi.

Un particolare interessante di cui tenere nota sarà il comportamento assunto dal giocatore che interpreta Lince Anat, che dovrà capire se e quando svelare la sua vera identità.

Carl Durnis è un altro PG da tenere sott'occhio, perché è colui che più cambia grazie all'addestramento ricevuto, e deve cercare di conquistare Lea.

L'avventura è in parte strutturata proprio per permettere ai giocatori di esprimere questi cambiamenti, e della cosa bisognerà tenere debito conto.

TORNEO NAZIONALE DEL GIOCO DI RUOLO DI KEN SHIRO - 1998

AVVENTURA 2 LA CONVERSIONE DEL DRAGO

La valle del Talen rischia la rovina, per mano di colui che un tempo ha permesso il suo ritrovamento. Potranno i PG salvare "l'isola felice" dagli orrori del mondo?

DI BONGIOVANNI PAOLO FERDINANDO

PROLOGO

Questa è la seconda avventura per il torneo nazionale del gioco di ruolo di Ken Shiro 1998.

I personaggi da utilizzare sono gli stessi dell'avventura precedente, ma il loro background è stato aggiornato.

L'avventura dovrebbe avere una durata media di circa 3 ore, ed è più elastica rispetto alla prima per quanto riguarda l'evolversi delle vicende, quanto meno nella seconda parte.

Per arbitrare l'avventura si consiglia di dare prima un'occhiata al presente testo, e visionare i personaggi dopo aver letto il paragrafo riguardante il background geografico e dell'epoca.

L'arbitro di gioco deve consegnare ai PG tutte e 3 le schede dei personaggi, così che i giocatori avranno una visione d'insieme di come si è voluto il loro alter ego dall'inizio della prima avventura al momento in cui la seconda avventura deve avere inizio.

BACKGROUND GEOGRAFICO E STORICO

Nella prima avventura, i PG hanno vissuto l'olocausto atomico, ed hanno dovuto effettuare una disperata ricerca alla volta di un luogo in cui ricominciare a vivere. Questa missione è terminata con il ritrovamento della valle di Talen, e qui i PG si sono insediati dopo aver liquidato il duca "Olamar".

Fate presente ai PG come si sono svolti i fatti nella prima avventura, visto che quando loro hanno giocato le cose potrebbero aver preso un'altra piega.

Il seguente brano va letto ai PG, e descrive l'evolversi della loro vita e del villaggio di Talen, dalla fine della prima avventura al febbraio del 5 d.O., momento in cui ha inizio questa avventura.

Sono passati quasi 5 anni, ormai, da quando vi siete insediati nella valle di Talen, ed avete iniziato una nuova vita. Dopo aver sgominato il duca "Olamar" e la sua banda di scagnozzi, siete tornati al rifugio che vi aveva salvato dalle deflagrazioni atomiche, a dare la buona novella ai vostri sventurati compagni di rifugio.

Con loro avete affrontato un lungo e difficile esodo verso la paradisiaca valle, che è costato fatica e qualche vita umana. Ma ce l'avete fatta, e dopo i primi difficili momenti, siete riusciti a rimboccarvi le maniche e dare inizio ai lavori che hanno portato il villaggio di Talen ad essere quello che è: un'isola di pace e tranquillità, un bucolico paradiso al confronto del barbaro "continente", come avete deciso di chiamare il resto del mondo.

Le abitazioni sono sorte solide e con ordine, calde e confortevoli, grazie all'impegno profuso da Carl nella realizzazione dei progetti. E' sempre merito suo se dal piccolo lago che vi garantisce l'acqua, diparte un ottimo sistema di irrigazione per i campi, che offrono abbondanti messi durante l'intero arco dell'anno.

Tutti insieme avete dato un valido apporto per assicurare ai vostri concittadini una vita serena.

In soli 2 anni di lavoro il villaggio si poteva dire completo, ed avete potuto iniziare una normale vita di "routine", scandita da ben determinati ritmi, legati per lo più alla coltivazione dei campi, ed al pascolo del bestiame e del gregge.

La popolazione di Talen ammonta a circa 300 persone ora, e sono nati una trentina di bimbi sani negli ultimi 2 anni.

La fertilità della valle ha portato ad avere una sovrapproduzione di cereali ed ortaggi, che potete utilizzare per un "florido commercio" con cittadine meno fortunate del continente.

In particolare avete instaurato rapporti commerciali con la cittadina di Trado, e una volta ogni due mesi vi ci recate, notando come tutto sia così diverso dal vostro piccolo angolo di paradiso.

Trado subisce il destino di tutto il resto del continente: numerose bande, composte dagli individui più biechi della società, compiono continuamente scorrerie nei villaggi, portando violenza, morte e distruzione. A Trado la gente si può reputare fortunata se riesce a sopravvivere, e trovare pace e serenità sono solo vane speranze per chi ci abita.

Quando vedete le condizioni di vita di questa povera gente, il vostro istinto sarebbe quello di farli venire nel vostro paradiso, ma poi pensate a cosa ciò comporterebbe. La valle ha raggiunto il limite massimo di persone a cui può fornire sostentamento.

Inoltre, se ancora nessuna banda di malviventi ha minacciato la sicurezza della valle, lo si deve al fatto che il luogo è pressoché inaccessibile e sconosciuto. Se qualcuno dovesse scoprirlo, potrebbe rendere pubblica la sua posizione, e a quel punto sarebbe la fine.

Tutto questo si riflette in un comportamento molto prudente da parte vostra quando andate a Trado. Per arrivarci compite un tragitto, con il vostro camion, molto ampio, e quando vi chiedono da dove venite, restate sul vago citando una lontana città del sud.

Nella valle stessa inoltre avete approntato un discreto sistema di difesa e vigilanza. Avete costituito un servizio permanente di sorveglianza dei confini, oltre ad aver innalzato uno steccato e aver costruito qualche macchina bellica a scopo difensivo.

Avete anche cercato di addestrare la popolazione al combattimento con le armi, ma con scarsi risultati, poiché la gente si è rivolta a voi dandovi dei paranoici, e non hanno profuso alcun impegno in ciò che proponevate.

Balza drammaticamente agli occhi il fatto che non si rendono conto che il caso di Talen è un'eccezione, probabilmente perché non hanno visto cosa accade nel continente.

Il villaggio di Talen ha inoltre alcune peculiarità uniche al mondo, probabilmente. E' presente una biblioteca, la cui creazione è stata promossa da Lea e Renon, con lo scopo di recuperare e conservare il maggior numero possibile di libri pre olocausto trovabili, ed infatti quando siete a Trado, scambiate volentieri cibo per uno o due tomi.

Inoltre la valle di Talen è uno dei pochi luoghi sul globo terrestre in cui ancora crescono spontaneamente i fiori, ed in primavera i loro colori e profumi rallegrano la vostra vita e quella dei vostri concittadini.

La valle di Talen ed il villaggio omonimo, quindi, sono la fonte di ogni vostra felicità, e se qualcosa o qualcuno dovesse distruggerli o deturparli, non sapreste più per chi o cosa vivere. Per questo siete ben intenzionati a mantenere la sua sicurezza e segretezza.

FEBBRAIO 5 D.O. - COSA ACCADE NELLA SAGA DI KEN

Nel Febbraio del 5 d.O. hanno luogo gli avvenimenti iniziali della saga di Ken Shiro.

Egli viene infatti dichiarato successore della sacra scuola di Hokuto, e da quel momento si accavallano in rapida successione un sacco di eventi. Jagger viene deturpato da Ken, dopo averlo sfidato senza successo, mentre Raoul si occupa di dare il sonno eterno al maestro Rynken. Jagger, dopo la dolorosa sconfitta, si reca da Shin, pazzo d'amore da qualche anno della bellissima e super-contesa Julia, e muta definitivamente il suo animo, quello con cui i PG sono entrati in contatto nell'avventura precedente.

Shin quindi assale, e quasi uccide, Ken Shiro, e da qui in poi tutti sappiamo cosa accade.

Il tema centrale dell'avventura sarà proprio il mutamento dello spirito di Shin. I giocatori, che devono eterna riconoscenza al maestro di Nanto, dovranno affrontare l'amara realtà della sua "conversione".

BREVE DESCRIZIONE DELLA TRAMA

I PG inizieranno l'avventura in procinto di partire per Trado, dove venderanno la loro mercanzia, in cambio di attrezzi, qualche residuo di apparecchi moderni pre olocaustici, e soprattutto libri.

Il loro viaggio avverrà pressoché senza incidenti, fino a pochi Km prima di Trado. Qui subiranno un attacco, probabilmente di sorpresa, da parte di una banda di motociclisti che da poco imperversa nella zona, e che sono attratti dalle mercanzie che sanno essere presenti nel camion dei PG.

I PG sono dei validi combattenti, senza dubbio, ma se dovessero essere colti di sorpresa, sarà improbabile che possano farcela. Come 5 anni prima, però, nel momento più disperato, una figura vestita di rosso, verrà in loro soccorso. Il maestro della scuola del drago infernale di Nanto, ancora una volta, salva loro la vita.

Shin è molto più "instabile" rispetto alla prima volta che i PG l'hanno incontrato, ma Jagger ancora non ha mutato per sempre il suo animo. Li accompagnerà sino a Trado, per poi salutarli calorosamente e augurare loro buona fortuna.

I PG potranno svolgere comodamente i loro affari, e ripartire l'indomani alla volta della valle. La sera, prima di addormentarsi, passerà a tutta velocità per il villaggio un'auto, al cui interno spicca la figura di un uomo coperto da una strana maschera di ferro sul volto.

E' Jagger che va a compiere la sua terribile opera di persuasione nei confronti di Shin.

Nella notte dei malviventi tenteranno di rapinare i PG, che però dovrebbero riuscire ad avere facile gioco di questi sgherri.

Il mattino successivo, ripresa la marcia verso Talen, i PG noteranno l'alzarsi di una nuvola di polvere dal deserto e farsi sempre più vicina. Una banda di motociclisti sta per assaltarli, e vengono raggiunti in poco tempo. Questa banda è molto numerosa, e lo scontro che si preannuncia sembra veramente impari. Ma i PG non hanno tempo di entrare nel vivo del combattimento, che una voce familiare si ergerà e ordinerà agli sgherri di fermarsi.

E' la voce di Shin, che ha arruolato il primo manipolo di uomini per il suo esercito, con l'aiuto del quale aggredirà Ken Shiro.

Arrivato dai PG, dichiarerà la sua nuova carica di re, ed imporrà loro, con le buone o le cattive, la sua sovranità.

Egli ha però un impegno da svolgere (indovinate cosa), ed assegnerà ai PG una "scorta", che li accompagnerà al villaggio di Talen. Qui il capo della banda si insedierà come sindaco, per manifestare la sovranità di re Shin.

Da qui in poi comincia il difficile per i giocatori, che dovranno scegliere, senza alcun aiuto possibile, come giocare le loro carte per salvare loro stessi, o quanto meno il villaggio.

Le cose sono complicate dal fatto che Shin, astutamente, fa seguire i PG e la scorta che ha assegnato loro da un piccolo gruppo di sgherri, che ha il compito di assicurarsi che i personaggi non si ribellino al potere del re.

In base a quando e cosa i PG decideranno di fare, i quattro possibili epiloghi della vicenda possono essere:

La loro morte senza che il villaggio venga distrutto, la loro morte e la distruzione del villaggio, la distruzione del villaggio, o la sua salvezza, se riescono ad intercettare e distruggere il secondo gruppo di sgherri inviato da Shin.

EPISODIO 1 - IN MARCIA VERSO TRADO

I PG iniziano la loro avventura a Talen, in una fredda mattinata invernale. Sono in procinto di partire verso Trado, con un camion carico di acqua, ortaggi, cereali e fiori. Il camion è provvisto di una ruota di scorta, e di 4 taniche di benzina per il viaggio di ritorno. Gli oggetti più ricercati dai PG a Trado saranno benzina, attrezzi metallici e libri. L'itinerario da seguire per il viaggio è quello riportato nella figura 1.

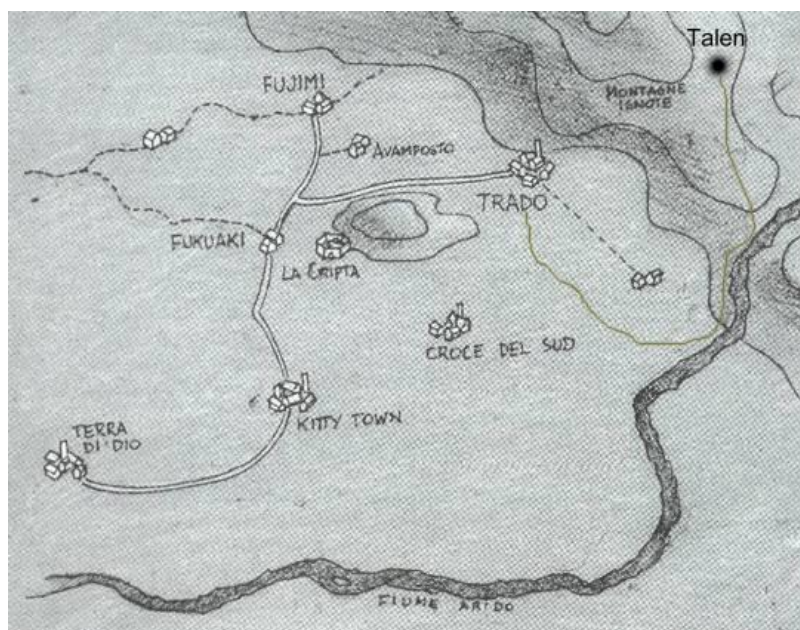


Figura Errata. L'argomento parametro è sconosciuto.- **Itinerario del viaggio da Talen a Trado**

Come si può notare la distanza in linea d'aria tra la valle del Talen e la cittadina di Trado non è molta, ma per sicurezza i PG sono soliti fare un'ampia deviazione, per minimizzare i rischi che la valle venga individuata.

Di norma per giungere a Trado sono necessari 5 giorni di viaggio, di cui 3 attraverso i desolati monti, mentre 2 soli attraverso il deserto.

Renon (per le caratteristiche consultare la prima avventura) non manca di avvertire i PG di essere prudenti, e fa loro i migliori auguri.

I PG sono equipaggiati con 2 pistole calibro medio, con 6 colpi l'una, da distribuire come meglio credono, un binocolo, una corda, sacchi a pelo, cibo e acqua sufficienti per 2 settimane (escluso il carico del camion, ovviamente), e ognuno ha la possibilità di distribuire protezioni per il corpo fino ad un totale di 5 punti protezione.

Può quindi iniziare il noioso viaggio, durante il quale non avverrà nulla di particolare.

La cosa più eclatante è il cambio di clima che ci sarà una volta giunti nel deserto, che come sempre sottoporrà i PG ad una calura insopportabile.

I PG dormono di solito sul retro del camion. Chiedete loro se compiono nulla di particolare durante il viaggio, come turni di guardia la notte o cose simili. Ciò si rivela importante poco tempo prima dell'alba del 5° giorno, quando i PG verranno assaliti da una banda di malfattori, il cui nome è le "famelicche linci", i cui membri cercheranno di coglierli nel sonno.

Se i PG hanno improvvisato qualche sistema d'allarme o hanno organizzato turni di guardia, allora potranno prepararsi per lo scontro, in quanto udranno suoni sospetti di qualcosa che striscia nella sabbia; altrimenti la loro situazione sarà più grave. Si sveglieranno infatti solo quando 4 malfattori saranno chini su di loro con i coltelli ben vicini alla gola dei PG, mentre gli altri 16 componenti della banda li attendono al varco.

Lo scontro non è facile, soprattutto se i PG saranno presi di sorpresa; se dovessero decidere di arrendersi subito, le linci prenderebbero in consegna le due donne del gruppo, inizierebbero a fare commenti pesanti, nonché a toccarle con una certa insistenza.

Lo scontro quindi, bene o male, è probabile.

Se per i PG si mette male, tanto che qualcuno rischia seriamente la vita, allora una figura ammantata di rosso arriva in loro aiuto.

Costui piomba come una furia sui membri della banda, e con pochi e terribili colpi riesce a sopraffarli. Dopo 5 anni, Shin salva ancora una volta da morte certa i giocatori, anche se questa volta il suo modo di combattere è stato molto più brutale, come se fosse in preda alla furia della battaglia.

Quando Shin ha compiuto il suo lavoro, con un incedere lento e grave si avvicina alle figure dei PG, con uno sguardo molto serio e determinato. Non è ancora sorto il sole, e non ha riconosciuto i suoi discepoli. Quando però arriva a pochi metri di distanza dai PG, la maschera di austerità e gravità scompare, per lasciare posto ad un timido sorriso, dopo il quale Shin commenterà il fatto che le circostanze si ripetono.

Se i PG invece riescono a liberarsi della marmaglia di sgherri, dopo pochi minuti ricevono la visita di Shin, che comparirà silenzioso da dietro il camion, e applaudirà la loro prestazione. In questo caso commenta dicendo che a quanto pare i suoi insegnamenti hanno dato i loro frutti. Comunque sia andata, i PG ora hanno un nuovo compagno di viaggio fino a Trado.

BANDA DELLE FAMELICHE LINCI

Questa squallida banda di malfattori, scampati da una prigione dopo lo scoppio delle bombe atomiche, è in competizione con la banda dei cavalieri di Bolar (vedi episodio 4 per maggiori informazioni), per il controllo di Trado e dei suoi dintorni.

Per ora la banda è caduta in disgrazia, sia per l'incapacità di Sitar, il capo, sia perché il numero dei componenti è molto esiguo (20 membri).

Sitar sa dell'esistenza dei PG, così come sa che solitamente il carico che portano è molto ricco di acqua e cibo. Ha dunque deciso di anticipare le mosse della banda rivale, ed appropriarsi senza difficoltà (almeno lui crede che sia così) di tutto quel ben di Dio.

Il nome della banda non denota tecniche di combattimento particolari o altro, semplicemente a Sitar piaceva come suonava.

I suoi uomini gli sono fedelissimi, e combatteranno incoscientemente fino alla morte. Nessuno scapperà inoltre, pur di poter vendicare i suoi compagni uccisi.

20 PNG medi

Protezione 1/0/0

Tutti i Test: 8

Armati di Mazze [D] PV [E] PR e Coltelli da Caccia [D] PV

PV 5 PR 4 PE 4

Talenti : Sopravvivenza, Armi da corpo a corpo, guidare veicoli : 0

Colpi : B 2, 6 : 0;

Equipaggiamento: Moto lasciate 2 Km più in là, dietro una duna, mazze, coltelli da caccia

SITAR

E' distinguibile dai suoi compagni unicamente perché utilizza una spada invece delle mazze. E' solo in parte più pericoloso dei suoi compagni, soprattutto perché conosce qualche colpo di nanto. Per il resto è stupido quanto i suoi uomini, ed è il primo a lanciarsi nella mischia.

PNG Forte

Test di attacco : 10

Test di difesa e percezione : 9

PV 6 PR 5 PE 5

Armato di spada lunga [F] PV [A] PR

Talenti: Armi da corpo a corpo : +1; Sopravvivenza, Leadership, Guidare veicoli : 0

Colpi : B10 : +1; NA 6, 7 : X;

Equipaggiamento: Moto, Borraccia d'acqua, Spada Lunga.

EPISODIO 2 - COMPAGNIA FINO A TRADO

I PG dunque hanno rincontrato Shin. Adesso egli ha 24 anni, è più "massiccio" dell'ultima volta, ed il suo sguardo è più inquieto. In effetti Shin da un paio d'anni è perduto innamorado della bellissima Julia, senza speranze però, visto che Ken Shiro è il suo fidanzato. La sua mente si tribola al pensiero di non poter amare come vorrebbe la ragazza, e spesso strani pensieri affiorano alla sua mente. Ma il suo senso dell'onore lo ha finora frenato dal compiere azioni irreparabili.

Per lenire le sue tribolazioni Shin vaga spesso per il continente, senza meta, immerso nei suoi pensieri, e conscio dello stato di violenza che si è venuto a creare.

Quando i PG lo incontrano è di ritorno da una delle sue tante peregrinazioni, e sta tornano verso il suo palazzo a nord di Trado. Shin sarà lieto se i PG possono fornirgli un passaggio.

Durante il viaggio i PG possono conversare con il maestro di nanto. Shin è curioso di conoscere l'esito della loro ricerca di 5 anni prima, ma se i PG vorranno restare sul vago, egli non insisterà, ed anzi dirà loro che fanno bene a non parlare troppo per proteggere il loro villaggio.

I PG hanno anche la possibilità di porre domande al maestro di nanto, ma ciò che riusciranno a sapere al massimo è:

- *Ha viaggiato molto in questi anni, ed è testimone che la crudeltà imperversa dappertutto. A suo parere è necessario che uomini forti e potenti emergano per porre fine a questa situazione.*
- *Se gli viene chiesto se non ha mai pensato a se stesso come possibile condottiero, i PG noteranno uno strano e fuggevole lampo nei suoi occhi, ma poi egli dirà che non se la sente di assumersi una così alta responsabilità. Teme che il potere possa corromperlo.*
- *Se gli vengono poste domande su Julia, dirà di averla vista solo di rado, e che l'ultima visita che le ha fatto risale a qualche mese prima. Parlerà di lei in modo dolce, e dal suo sguardo si intuiranno i sentimenti che prova nei confronti della giovane.*
- *Se invece gli chiedono di Ken Shiro, dirà che è migliorato nelle sue arti combattive, ma ci sono i suoi fratelli che lo superano in potenza e bravura. Tra l'altro si scurirà in viso, sentendo nominare colui che un giorno porrà fine alla sua vita.*

Altro non è possibile ricavare dal maestro di nanto, anche perché nel frattempo si sarà giunti al villaggio di Trado.

Qui Shin scende dal camion, saluta i PG, e con dignità riprende il cammino verso il suo palazzo.

I PG lo vedranno sparire in lontananza, incurante delle folate di sabbia che sterzeranno il suo viso.

EPISODIO 3 - TRADO

TRADO

La città di Trado viene presentata in Kaos 47, all'interno dell'avventura Trappola per topi, quarto scenario della prima campagna in 5 episodi Ken Replay. La cartina della figura 1 è tratta dalla prima avventura apparsa su Kaos 44.

Trado viene presentata come città tribolata dalla presenza della banda del Jack di fiori, un luogo da incubo in cui tutti sono schiavi, e dove chi non lavora alacremente viene ucciso nell'arena.

Le vicende di quest'avventura avvengono però un anno prima, e Fiori non è ancora a capo della sua futura banda. Egli è solo il vice di Bolar, capo della banda dei cavalieri di Bolar. Per maggiori informazioni al riguardo riferirsi all'apposito paragrafo.

La banda di Bolar ha preso a bersagliare Trado con continue scorrerie da circa 2 mesi, e Bolar si è dichiarato "sindaco" del villaggio. Al momento però la banda è fuori città a compiere qualche scorreria, e solo 5 suoi uomini sono rimasti, affinché ricordino agli zoticoni che abitano Trado chi è il loro capo, al quale bisogna dare quasi tutto il cibo e l'acqua. La popolazione non ha la forza di ribellarsi a questa tirannia, anche perché gli unici che tentarono una minima resistenza, furono trucidati in modo terribile. Vigge quindi un regno di terrore, che è però meno marcato rispetto a quando salirà al potere il Jack di fiori. Bolar, tutto sommato, preferisce avere al suo comando gente sana e robusta, che possa lavorare meglio i campi. I membri della banda non sanno però dei commerci instaurati tra i PG e gli abitanti, per cui l'arrivo dei camion dei PG è una sorpresa per le 5 spie rimaste al villaggio.

Descrivete Trado ai PG come un ameno villaggio, che ospita circa 200 abitanti, che non ha nulla di particolare da segnalare. Vi è solo una piazza, qualche campo coltivato in periferia, e grattacieli diroccati, che fungono da case per gli abitanti.

Solitamente è nella piazza che i PG arrivano col camion, dove vengono letteralmente assaliti dagli abitanti, i quali non hanno altre occasioni di cibarsi con verdure ed ortaggi così prelibati.

Questa volta, i PG si aspettano di avere ancora maggior successo, dato che portano con loro mazzi di fiori, cosa piuttosto rara.

Stranamente però, giunti in piazza, nessuno si fa vicino al camion. Tutti stanno ben alla larga da esso, e gli sguardi sono tutti rivolti verso il terreno.

E' probabile che i PG chiedano in giro cosa accade, o che gridino di avere mercanzia, ma la gente continuerà a schivarli. Se fermano qualcuno con la forza, costui o costei li guarderà impaurito, dando un fugace sguardo verso l'alto.

Se i PG perlustrano la piazza, o danno un'attenta occhiata in giro, potranno notare, previo un test Istinto + Percezione + Umano + Spionaggio + Molto Difficile, che una figura dai contorni indistinti li sta spiando dall'alto di un grattacielo. La figura però, se si rende conto di essere stata scoperta, si dilegua senza lasciare traccia.

Solo nel caso in cui la figura si dilegni, qualche cittadino particolarmente coraggioso si avvicinerà al camion dei PG, chiedendo un po' di cibo ed acqua in cambio di qualche chiave inglese, martello, chiodi ed addirittura un libro. Se i PG mostreranno i fiori, la gente tristemente scuoterà il capo, dicendo di non essere interessata.

I cittadini continueranno comunque ad essere reticenti a parlare, e solo se i PG utilizzano la forza bruta o sono particolarmente persuasivi, questi diranno che una banda si è impossessata del villaggio, una banda molto grande, che per ora non è in città, ma che tornerà presto. Viene consigliato ai PG di andarsene, e di non tornare più a Trado, se ci tengono alla loro sicurezza.

Ad ogni modo, prima che i PG decidano sul da farsi, vedranno passare a tutta velocità per la piazza un autoveicolo, che quasi investe 2 passanti, dentro il quale spicca la figura imponente di un uomo, che porta una strana maschera di ferro sul volto. E' costui Jagger che va a corrompere per sempre l'animo di Shin.

I PG solitamente rimangono nella piazza a dormire, per ripartire l'indomani, ma possono decidere di allontanarsi un po' dalla cittadina, se credono sia meglio.

Nella notte le 5 spie di Bolar (per le caratteristiche affidarsi al riquadro della banda) tenteranno di rapinare i PG, e rubare il camion. Ancora una volta sarà meglio per i PG aver messo un sistema d'allarme, o aver deciso di effettuare turni di guardia. In questi 2 casi potranno avvedersi dell'imminente attacco, e svolgere il combattimento senza penalità. Altrimenti, a meno che qualcuno non riesca in un tiro ISTINTO + PERCEZIONE + UMANO + MOLTO DIFFICILE, verranno colti di sorpresa mentre dormono dalle 5 spie, che saranno pronte con i pugnali, e nel primo round avranno il vantaggio di essere le uniche ad attaccare.

Se i PG lasciano in vita qualcuno dei 5 uomini per ricevere informazioni, scopriranno solo che essi fanno parte della banda di Bolar, e che sono rimasti lì per controllare gli abitanti del villaggio. Hanno attaccato il camion perché hanno scoperto che è pieno di mercanzie. Diranno, se richiesto dai PG, che la banda dovrebbe tornare l'indomani.

Altro non sanno.

EPISODIO 4 - NUVOLE DI SABBIA ALL'ORIZZONTE

I PG a questo punto possono riprendere la strada verso il villaggio. Se decidessero di rimanere al villaggio, con lo scopo di debellare la banda di Bolar, adattate le future scene come meglio credete, cosa che non dovrebbe risultare molto complicata.

COUSA È SUCCESSO A SHIN

Jagger, il giorno precedente, ha portato a compimento la conversione di Shin, che ora vuol dare vita ai suoi sogni di gloria.

Ha dunque deciso, come prima cosa, di prendersi Julia con la forza, sfidando a morte Ken Shiro. Ha anche in mente però di divenire re e creare il suo regno, così ha subito arruolato la banda di Bolar, con cui si è scontrato; a Bolar ha assicurato che diverrà un suo generale.

Gli è anche venuto in mente che i PG, probabilmente, hanno fondato o trovato un villaggio in cui vivere, ed è giusto che manifesti anche a loro la sua scelta di essere il re.

Avranno l'onore di essere tra i primi ad entrare a fare parte del suo regno.

Il suo piano è dunque quello di dirigersi verso sud, intercettando prima i PG per rendere loro nota la sua nuova carica, e poi giù a sud a trovare Ken Shiro e Julia.

I PG, ovviamente, sono all'oscuro di ciò.

Dopo poche ore di viaggio (o di attesa al villaggio), i PG vedranno dietro di loro alzarsi una grande quantità di polvere. E' il primo nucleo dell'esercito di Shin che si avvicina, pronto a compiere i primi massacri in nome del re. I PG, se controlleranno col binocolo, vedranno un numeroso gruppo di motociclisti, armati fino ai denti, che possono essere riconosciuti come membri della banda di Bolar, se hanno subito l'attacco delle 5 spie o se hanno parlato con gli abitanti di Trado.

Fuggire con il Camion è impossibile, e dopo poco meno di mezz'ora, i malviventi saranno alle loro costole.

Gli sgherri intimeranno ai PG di fermarsi, altrimenti una freccia colpirà una gomma, e l'autista perderà il controllo del camion. Solo con un test CORPO + PERCEZIONE + MECCANICO + DIFFICILE si eviterà di ribaltare il camion, e il fatto che ogni persona sul camion subisca [D] PR.

Una volta usciti dal camion, i PG si troveranno circondati da una trentina di motociclisti, che sghignazzando si prenderanno gioco di loro, farfugliando cose senza tempo del tipo "se un soldato del re dice che vi dovete fermare, o lo fate o vi ferma lui Ah Ah!".

I PG possono scegliere se arrendersi o combattere.

Nel secondo caso fate vivere loro 3 ROUND di lotta, dopo di che si udrà il rumore di un'auto che inchioda, ed una voce familiare riecheggerà.

Leggete il seguente brano ai PG, o parafrasatelo. Ovviamente è Shin che parla.

Miei amici, buona giornata. Sono qui per annunciarvi la lieta novella.

Da oggi il mondo può reputarsi fortunato. Un uomo, il più forte, ha deciso di mettersi a capo di tutte le genti sopravvissute all'olocausto. Un solo uomo, colui che può e deve comandare, si è mosso, per annunciare il suo dominio. Quell'uomo sono io, miei amici; io sono Shin, il re!

La voce di Shin farà chiaramente trapelare la sua pazzia, ed è probabile che i PG rimangano piuttosto attoniti dal suo preambolo.

Dopo pochi istanti Shin riprenderà a parlare:

Miei sudditi e amici, ho voluto raggiungervi perché siate tra i primi a conoscere la lieta novella. Voglio che voi per primi abbiate la possibilità di inchinarvi dinanzi a me, il re. Piccolo distaccamento del mio valoroso esercito vi scorterà al vostro villaggio, dove prenderanno il comando.

Bolarsarà il nuovo sindaco, segno tangibile della mia sovranità, e presto verrò a farvi visita, e porterò con me la mia regina!

Ed ecco che cominciano le grane serie per i PG.

Da ora in poi ogni azione dei PG dovrà essere ben meditata, oppure la loro fine e quella di Talen è segnata.

Se i PG si dovessero ribellare apertamente a Shin, o addirittura attaccare gli sgherri (sono 50 più Fiori e Bolar), il loro destino è quello di venire trucidati barbaramente. Shin si occuperà di lasciare in vita Carl, il più simile a Ken Shiro, e torturarlo finché non riveli l'ubicazione di Talen.

Se invece i PG si limitano a manifestare qualche moderata protesta, l'unica conseguenza sarà che verranno legati e la "scorta" assegnata da Shin sarà di 10 uomini più Bolar.

Se infine i PG fanno buon viso a cattivo gioco, senza protestare, saranno liberi di prendere il camion, e solo 6 uomini più Bolar li seguirebbero.

Shin infatti avrebbe l'impressione che i PG saranno a lui fedeli, riconoscendo la pura verità che lui è il più forte.

Shin dunque lascerà con i PG un certo numero di uomini, e dopo di che se ne andrà per la sua strada.

Dirà:

Ora vi devo lasciare, o fortunati sudditi, perché la mia regina attende la visita del suo consorte.

Voglio inoltre che le possibili minacce al mio nascente regno, vengano subito eliminate. Addio dunque.

Detto questo l'auto partirà, con dietro tutto il resto della banda di Bolar (che diverrà presto la banda di Fiori).

LA BANDA DEI CAVALIERI DI BOLAR

La banda dei cavalieri di Bolar (che ben presto diverrà la banda del Jack di Fiori) è composta da efferati criminali, che obbediscono ciecamente al vice capo Fiori, mentre sopportano a mala pena il loro capo Bolar. Se egli è ancora in carica, lo si deve al fatto che è molto forte, e nessuno ha il coraggio di sfidarlo apertamente. L'unica volta che qualcuno ha cercato di farlo fuori di soppiatto, la fine del sicario è stata orribile, ed è servita di lezione a tutti. Saranno proprio i PG a dare a Fiori la sua nuova carica.

Gli uomini hanno tutti una moto, e sono armati di asce o spade.

Dopo lo scontro con Shin, i cavalieri si sottomettono a lui solo perché è Fiori a dare il suo assenso, non certo perché a Bolar viene assicurata la carica di generale.

50 PNG medi (Membri della banda dei cavalieri di Bolar)

Protezione 0/0/1

Tutti i Test: 8

Armati di Asce [E] PV [B] PR e **Coltelli da Caccia** (solo le spie a Trado) [D] PV

PV 5 PR 4 PE 4

Talenti: Sopravvivenza, Armi da corpo a corpo, guidare veicoli : 0

Colpi: B 1, 2, 6: 0;

Equipaggiamento: Moto, ascia, 2 borracce, Binocolo (chi seguirà il gruppo dei PG in lontananza)

BOLAR

E' un grosso uomo alto 2 metri e 20, molto grosso e muscoloso, che è ancora in vita solo grazie alla sua forza bruta e alla sua crudeltà, miste ad un acuto senso del pericolo, una specie di sesto senso, che lo avverte quando qualcuno attentava alla sua vita. Possiede un terribile spadone a due mani, con la quale ama fare letteralmente a pezzi le sue vittime. Sa di non essere ben accetto come leader dalla sua banda, così come sa che Fiori gli contenderà presto o tardi il posto. Proprio per questo sceglie di essere a capo della scorta che accompagnerà i PG a Talen, in modo da poter assumere il controllo di un villaggio, prima che a Trado qualcuno pensi di fargli la festa.

PNG ECCEZIONALE

Test di attacco: 12

Test di difesa e percezione: 10

PV 7 PR 6 PE 5

Armato di spadone a due mani [G] PV [B] PR

Talenti: Armi da corpo a corpo : +1; Sopravvivenza, Leadership, Guidare veicoli : 0

Colpi: B10 : +1;

Equipaggiamento: Spadone a due mani, moto, borraccia, binocolo.

Per quanto riguarda Fiori, invece, i PG non dovrebbero interagire con lui, e non può essere ucciso (ci penserà Ken, un anno più tardi). Per le caratteristiche riferirsi al mondo di Ken - Volume 2.

EPISODIO 6 - IL DESTINO DI TALEN

I PG sono ora soli con la loro "scorta", legati o meno mani e piedi. Nel caso in cui siano stati legati, verranno sbattuti senza troppe cerimonie nel retro del camion.

E' ora compito loro scegliere tempo e modo per liberarsi della scomoda "scorta", per assicurare la sicurezza della valle di Talen.

Sappiate però che Shin, con astuzia, fa seguire PG e scorta da un gruppo di ricognizione formato da 5 sgherri, che hanno il compito di osservare da lontano l'evolversi della vicenda.

I loro ordini sono i seguenti:

- *se i PG attaccano la scorta entro poche ore dalla separazione, raggiungere Shin che prenderà provvedimenti immediati.*
- *se i PG attaccano la scorta una o due giorni dopo, seguirli fino alla città, e poi tornare a riferirne l'ubicazione.*
- *se i PG arrivano fino al villaggio, accertarsi che accettino il dominio degli sgherri, o altrimenti avvertire Shin del tradimento e dell'ubicazione della valle.*

I PG possono scegliere tutto sommato le seguenti linee d'azione.

1. *I PG decidono di portarsi la scorta fino al villaggio, dove la faranno comodamente fuori con l'aiuto dei loro concittadini. Se i PG non si accorgono del gruppo di ricognizione, solo con un test **ISTINTO + PERCEZIONE + UMANO + MOLTO DIFFICILE** si accorgeranno di alcune persone sul bordo della valle, che li stanno spiando. In questo caso possono tentare un pazzo inseguimento tra le montagne. In caso contrario i PG si crogioleranno per un po' nel pensiero di avercela fatta, mentre pochi giorni dopo Shin passerà a Talen per fare i conti, in modo definitivo, con loro.*
2. *I PG decidono di vagare a caso attraverso il deserto. A questo punto, dopo 4 giorni, gli uomini della scorta si innervosiscono, e diverranno violenti, fino a voler attaccare i PG. Dopo lo scontro o i PG si accorgono del gruppo di ricognizione alle loro spalle, oppure se lo portano dietro fino al villaggio, a meno che non riescano nel test citato per il caso precedente.*
3. *I PG attaccano dopo qualche giorno la scorta. - Riferirsi al punto 2.*
4. *I PG attaccano dopo poche ore la scorta. A questo punto il gruppo di ricognizione va ad avvertire Shin dell'accaduto, ed al risveglio del giorno successivo i PG avranno una brutta sorpresa. Shin è lì per fare i conti con loro. Uccide tutti, tranne Carl se ancora vivo, o qualcun altro, e lo tortura finché non fornisce indicazioni sul luogo un cui sorge il villaggio.*
5. *i PG decidono di accettare le condizioni di Shin. In questo caso Tale è destinato ad un lento declino, ed i PG verranno esiliati, pena la morte di innocenti. Questa è probabilmente la cosa peggiore che i PG possano fare.*

Quindi, comunque vada, l'importante è neutralizzare la scorta, e soprattutto il gruppo di ricognizione.

Se i PG lo individuano, lasciate loro la possibilità di intercettarlo, usufruendo magari delle veloci moto della scorta. Già per giungere a questo punto, infatti, significa che hanno giocato molto bene le loro carte.

EPILOGO

Come accennato nel breve riassunto iniziale, l'avventura può tutto sommato avere 4 possibili sbocchi:

- 1) *I PG muoiono in combattimento, portando con loro nella tomba il segreto dell'ubicazione del villaggio, lasciando che a Talen la gente viva felice per qualche tempo ancora.*
- 2) *I PG muoiono in combattimento, ma uno di loro viene torturato finché non indica il luogo in cui si trova Talen.*
- 3) *I PG riescono a liberarsi della loro "scorta", ma non si accorgono in tempo della presenza del gruppo di ricognizione, che avverte Shin dell'ubicazione della valle. In questo caso dopo pochi giorni Talen verrebbe messa a ferro e fuoco.*
- 4) *I PG riescono a liberarsi della scorta, ed inoltre scoprono che un ulteriore gruppo di sgherri li segue. Si occupano di farli fuori, e Talen vivrà felice per qualche tempo ancora.*

L'avventura, è facile avvedersene, è molto rischiosa, e portarla a compimento significa che i giocatori sono piuttosto tosti. Basta qualche piccolo errore di valutazione, infatti, perché tutto vada in fumo.

E' importante che i PG ricordino sempre quali sono i loro due scopi principali : garantire la sicurezza al villaggio e assicurarsi che il proprio partner stia bene.