

# **KEN IL GUERRIERO**

## **IL GIOCO DI RUOLO**

**SCAN by PRM 2008**

**AVVENTURA**  
**GAMBETTO DI REGINA**





# AVVENTURA GAMBETTO DI REGINA

...E, alla fine, al traditore Jako non bastò più essere il capo indiscusso dell'Impero. No, doveva essere sicuro che nessuno potesse scalarlo da quella posizione così duramente conquistata, per cui tutti gli appartenenti alle Scuole di Hokuto e di Nanto, che già si erano organizzati in gruppi di guerriglia, dovevano essere definitivamente annientati. Jako diede l'ordine e le sue truppe iniziarono il loro malvagio compito di repressione.

Questa avventura rappresenta la logica continuazione de *Il Leone e il Serpente*, lo scenario contenuto nella scatola base, ed è concepita per un gruppo di personaggi deboli (attorno ai 10-15 PA a testa), ma non alle prime armi (quattro PG pregenerati appositamente sono forniti a pag. 11), oppure per un singolo personaggio medio-robusto (attorno ai 40 PA).

I fatti descritti nel paragrafo *L'Amaro Fato di Blue Town* potranno essere semplicemente narrati ai giocatori, o essere utilizzati come spunto per legare assieme le due avventure.

## IL PERIODO

L'avventura si svolge durante l'Era dell'Impero, precisamente nel torrido agosto dell'anno 17 d.O., quando l'Impero scatena la sua micidiale rappresaglia contro i Ribelli di Hokuto e di Nanto.

## IL LUOGO

Pur iniziando a Blue Town, il centro dell'azione si sposta rapidamente a est, verso Dara, una piccola città che non ha beneficiato del ritorno delle piogge e vive ancora in gravi ristrettezze alimentari. Dopo, il gruppo dei PG s'inerpicherà lungo il massiccio del Pugno per raggiungere una misteriosa vallata.

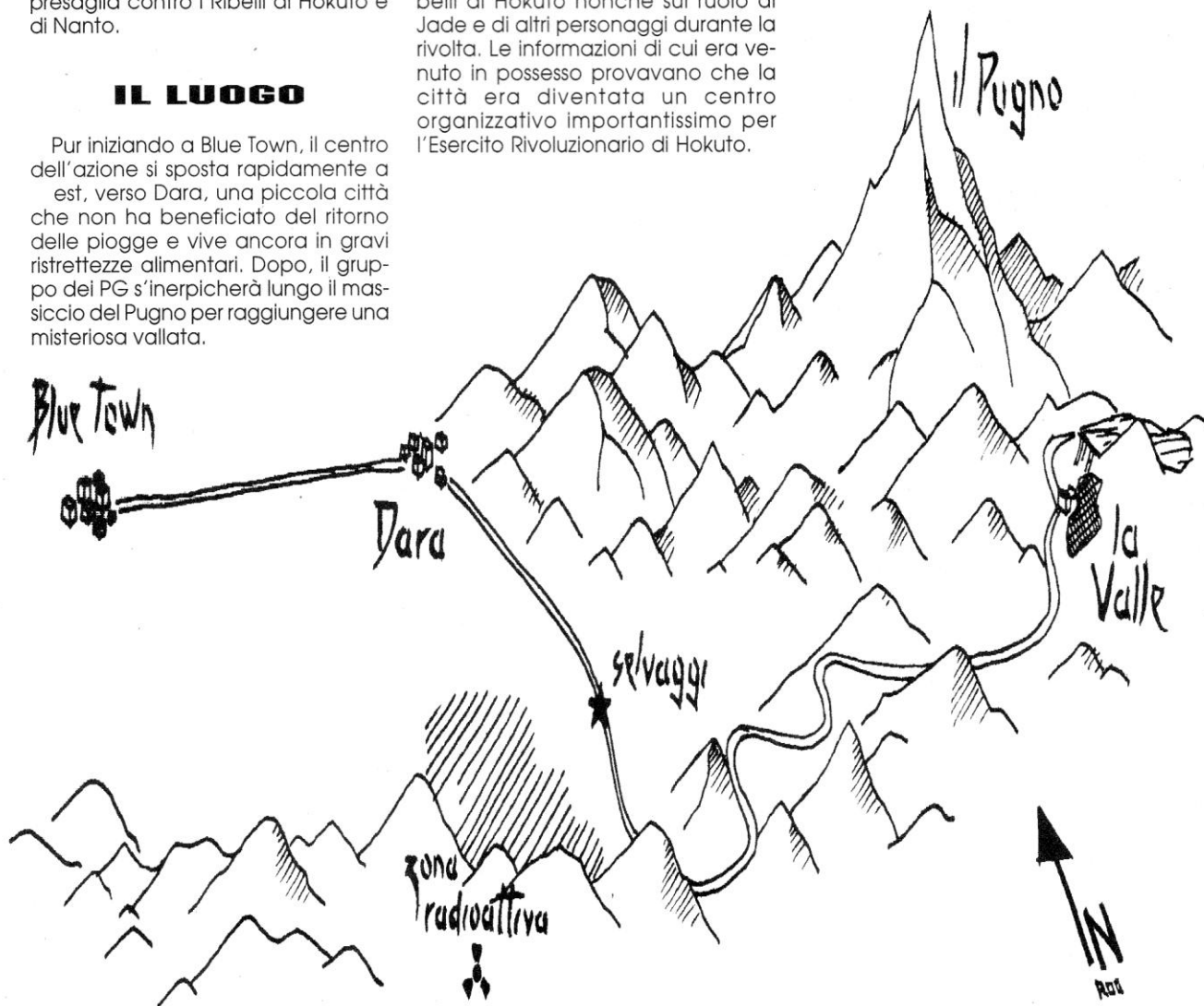
## L'AMARO FATO DI BLUE TOWN

Dopo la caduta di Marlowe, nonostante la vita in Blue Town fosse migliorata grazie al buon governo di Jade, alcuni fra i Miliziani che non avevano gradito la rivolta riferirono tutto al Governatore Distrettuale Brackar, che a sua volta fece rapporto direttamente a Jako, il Viceré. Sospettando non si trattasse di un 'normale avvicendamento tra i ranghi', tanto frequente tra i suoi ufficiali e Sindaci, Jako inviò il figlio maggiore Jusk a Blue Town: la sua missione consisteva nello scoprire tutte le notizie possibili sui guerrieri di Hokuto, Nanto e su questo Jade.

Jusk restò in città per qualche mese, corrompendo decine di abitanti e trascinandoli alla causa dell'Impero, e scoprì molte cose sui Ribelli di Hokuto nonché sul ruolo di Jade e di altri personaggi durante la rivolta. Le informazioni di cui era venuto in possesso provavano che la città era diventata un centro organizzativo importantissimo per l'Esercito Rivoluzionario di Hokuto.

Dopo aver sentito il rapporto di suo figlio, Jako decise di passare all'azione: Nanto e Hokuto dovevano essere distrutte! Diede ordini in tal senso ai suoi generali, ma per Jade riservò un trattamento speciale. Distaccò un grosso contingente di truppe imperiali al comando di Trellis, un ufficiale dall'elevato grado di Alfiere dell'Impero, che dipendeva direttamente da lui; inoltre, allo scopo di identificare i traditori, integrò in questa unità parte degli uomini della SS che erano sfuggiti alla rivolta. I suoi ordini erano semplici: riportare l'ordine a Blue Town e trasferire ad Ade chiunque avesse partecipato alla rivolta contro l'Impero per «approfonditi interrogatori». Le spie, nuovamente attive in città, furono armate di esplosivi e bombe.

La mattina del 3 agosto, la Falange di Trellis, 64 uomini ben addestrati ed equipaggiati, si mise in marcia.



# SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

## INTRODUZIONE 'A' (AVVENTURA AUTONOMA)

I PG fanno parte di un gruppo di Ribelli di recente formazione, che da qualche mese si sta addestrando a Blue Town. Un ragazzo dal piglio deciso di nome Burt li ha passati personalmente in rassegna e ha instillato in loro la voglia di combattere per la libertà.

Ma durante una tranquilla mattinata scoppia il finimondo: un'immane esplosione crea una breccia nelle mura. Nonostante i colpevoli siano rapidamente arrestati e giustiziati, è evidente che si prepara un attacco alla città. Anche se alcuni dei vostri compagni decidono di rimanere, consapevoli che la situazione è senza speranza vi impadronite di una jeep semiscassata, fate il pieno e vi allontanate, giusto in tempo: vedete, in lontananza, un esercito che sventola le bandiere imperiali.

## INTRODUZIONE 'B' (DOPO "IL LEONE E IL SERPENTE")

I PG ritornano a Blue Town dopo qualche tempo, ignari degli avvenimenti. Sono rapidamente contattati da Jade, che comunicherà loro che la situazione della città è critica.

«Fortunatamente,» dirà Jade, «alcuni nostri amici stanno trattenendo la Falange ad alcuni giorni di distanza. Il mio destino si compirà in questa città cui devo la vita, ma voi dovete andarsene subito. I vostri nomi sono in cima alla lista di quanti dovranno essere portati ad Ade, e c'è gente in grado di riconoscerli a vista. Non potete proprio restare. Prendete una jeep e scappate verso ovest: ci sono diversi villaggi ove potrete nascondervi, finché la situazione non si sarà calmata.»

Jade fornirà una jeep completa di viveri e benzina e obbligherà i PG a partire.

### 1. Sabbie roventi

I PG dovranno evitare qualsiasi contatto con la Falange. L'Impero sa chi sono e, se vorranno sopravvivere, dovranno dirigersi necessariamente a ovest. Se non dovessero andare subito verso ovest, vedranno in lontananza il polverone sollevato dalle truppe di Trellis che suggerirà loro di cambiare direzione.

Dopo alcuni giorni di viaggio, la jeep finirà la benzina e i nostri eroi si ritroveranno a piedi, in mezzo al deserto, con i viveri in via d'esaurimento.

I PG vagheranno nel deserto e dovranno effettuare con successo un Test Corpo+ Resistenza+ Umano -4 per ogni giorno passato in quell'inferno rovente. Chi fallisce il tiro sviene e riceve 1 PV al giorno.

Dopo quattro giorni, sia che siano svenuti o no, verranno trovati da un abitante di Dara, che li aiuterà e li condurrà al proprio villaggio, riuscendo così a salvarli.



### DARA

Dara è un villaggio di circa 200 abitanti che sopravvive al confine tra montagna e deserto grazie a un piccolo pozzo.

Coloro che vi vivono sono sempre stati protetti dalla scomoda posizione geografica del loro villaggio, riuscendo in questo modo a rimanere indipendenti: Dara è un posto troppo fuori mano e poco importante perché qualcuno si prenda la briga di conquistarlo!

Oltre al pozzo, l'unica altra cosa degna di nota è la chiesa, miracolosamente sopravvissuta all'inferno nucleare. Per questo motivo, vi si celebrano tantissimi matrimoni.

Durante la loro permanenza al villaggio, necessaria sia per recuperare i PV persi che per pensare a quello che vorranno fare successivamente, i PG avranno modo di conoscere Martens, capo del villaggio e suo fondatore.

Chiacchierone nato, Martens non si farà pregare per raccontare tutta la storia di Dara e soprattutto farà tristemente accenno al fatto che il suo villaggio è ormai condannato a causa dell'esaurirsi del pozzo. Già ora non riesce a mantenere l'attuale popolazione e, con buona probabilità, la carenza d'acqua mietterà molte vittime



la prossima stagione.

Ai PG verrà assegnata una piccola capanna, ma l'ospitalità offerta sarà fatta fortemente pesare. Girando per il villaggio, i PG potranno ammirare l'ingegnosità di Martens: piccole tubazioni portano l'acqua in tutte le case e irrigano i campi!

### MARTENS, IL DECANO

Dall'età ormai veneranda di 52 anni, Martens prima dell'Olocausto era un ingegnere. Con le sue conoscenze, fu in grado di costruire un sistema d'irrigazione che permise a Dara di crescere e prosperare.

Quando un giovane robusto e dai capelli bianchi, che si faceva chiamare Toki, portò al villaggio due orfani, di dieci e otto anni, Martens ne fu entusiasta e li accolse come fossero figli suoi, poiché Martha, la sua compagna, era sterile: chiamò i due bimbi, una femmina e un maschio, Sara e Joti. Cresciuti sani e forti, non appena seppero che il pozzo si stava esaurendo, i due giovani vollero unirsi a una spedizione che partì alla ricerca di un posto in cui insediarsi. Martens si maledice ancora per averli lasciati andare...

E' un PNG medio e ha i seguenti Talenti: Ingegneria: +2; Amministrazione: +1; Leadership: 0.





La tranquillità dei PG avrà breve durata. Il giorno successivo a quello del loro arrivo, quattro uomini entreranno a Dara, su due moto rombanti: si tratta dell'avanguardia della Falange, che sta setacciando il deserto alla loro ricerca.

I quattro chiederanno del Sindaco (pensando che il villaggio sia già stato sottomesso all'Impero) e il loro atteggiamento rivelerà arroganza e determinazione. Nell'attesa faranno domande a chiunque li attorno riguardo ai PG, dimostrando di conoscere addirittura i loro nomi.

Quando i soldati della Falange scopriranno che il villaggio non è mai stato sottoposto al potere dell'Impero, cercheranno di prenderne possesso nella speranza di ottenere una promozione, esponendosi così all'attacco sia degli abitanti che, probabilmente, dei PG.

Questo episodio stimolerà Martens a chiedere ai PG di raccontare le loro vicissitudini, cosa che ritiene perlomeno dovuta, vista l'inaspettata intrusione dei motociclisti nel villaggio. Verranno poi organizzati turni di vedetta e di guardia in tutta la città.

Se i PG vorranno andarsene, Martens non si opporrà e si limiterà a dire loro di farlo di notte, per evitare di cadere tra le braccia dei loro inseguitori. Se i PG non terranno conto del consiglio, verranno trovati dopo poche ore e catturati (o, a scelta dell'AdG, direttamente trucidati) dalla Falange.

#### I SOLDATI DELLA FALANGE (4)

Questi uomini non sono dei teppisti avventati e prepotenti con indosso una divisa, ma dei guerrieri ben addestrati che combattono con prudenza e spirito tattico.

#### Test di Combattimento:

- Attacco: 11
- Difesa: 10

#### Test di Percezione: 9

#### Attacco 2 Difesa 1

#### Potenza 1 Rapidità 1 Precisione 0

#### PV 5 PR 4 PE 4

#### Protezioni: 2/0/0

**Equipaggiamento:** Balestra leggera, spada seghettata (danni (F) PV, (B) PR), moto

**Talenti:** Guidare veicoli: +1; Armi da corpo a corpo, Armi da lancio, Sopravvivenza: 0; Vie di Gento: -2, Vie di Hokuto, Vie di Nanto: -4

**Colpi:** B 10, 12: 0; B\*, GA1, 4: -2; GA\*: X



I Soldati della Falange

## 2. La mossa dell'Alfiere

Qualche ora dopo lo scontro con i soldati dell'avanguardia, grida di allarme segneranno a tutto il villaggio l'avvicinarsi di una nube di polvere da nord-ovest: la Falange Imperiale sta arrivando! Tutti correranno a rifugiarsi nelle case.

L'Alfiere farà il suo ingresso a Dara in modo rumoroso e trionfante, accompagnato dal suo numeroso seguito. Con voce ostentata e con l'erre moscia, in stridente contrasto con la sua poderosa corporatura, urlerà al capo del villaggio di farsi vedere.

Martens uscirà dal nascondiglio in cui si è rifugiato, e da molte case la gente inizierà a sbirciare. Trellis si porrà di fronte a lui e, con un sorriso beffardo, dirà:

«Siamo alla vicyeyca di alcuni fugiaschi, nemici dell'impevatoye, nonché di alcuni membyi della nostra avanguaydia. Questi spyeyevoli individui sono vicyeycati per cyimini di gueyya. Alcune infoymazioni ci fanno sospettare che siano giunti a questo villaggio. Li avete pey caso visti?»

Mentre pronuncia queste parole, Trellis si guarderà attorno con aria inquisitrice, cercando di gettare ancora più paura nell'animo della gente.

Se i PG non hanno spiegato nulla a Martens, questi, dopo qualche esitazione, chiederà chi siano questi criminali che stanno cercando e che cosa abbiano fatto. Martens sta tentando di capire quale sia la cosa migliore da fare per il villaggio e tutti i suoi discorsi verteranno su quello che capiterà agli abitanti.

Se invece i PG hanno spiegato le loro vicende a Martens, il decano negherà di averli mai visti. Questo non piacerà affatto all'Alfiere, poco avvezzo a essere contraddetto. Urlerà ancora più stizzito:

«Non è possibile! Siete un villaggio di tyaditoyi! Io sono sicuyo che sono passati di qui. C'è qualcuno che vuole diyimi dove sono o devo passaye a feyyo e fuoco il villaggio inteyo?»

In entrambi i casi, cioè sia che i PG abbiano parlato a Martens oppure no, prima che avvenga qualcosa di irreparabile, un fatto totalmente inaspettato porrà fine a questo colloquio.

Durante un istante di silenzio, infatti, si udiranno alcuni passi trascinati e una voce roca dire:

«Io... lo devo...»

La folla, con grande mormorio, si farà da parte per permettere che avanzi un individuo dai vestiti polverosi e la faccia sofferente. Questi si avvicinerà al decano, ma Trellis si frapperà fra loro e, scuotendolo con una mano, gli ordinerà violentemente di parlare.

Per tutta risposta il nuovo arrivato, dopo un paio di colpi di tosse, vomiterà un liquido rossastro addosso all'Alfiere, che si ritrarrà di scatto, schifato:

«Questo è il modo in cui tyattate l'Alfiere di Gento?»

Scaricherà quindi tutta la potenza delle Frecce di Luce (GM6) sul povero viandante, che morirà all'istante. Poi urlando pieno di stizza:



Trellis

«Aaagh! Non posso yesisteye così spoycol Miei pyodi, toyniamo subito indietyo... E, con voi, con tutti voi... (pausa a effetto) ...ci vivedyemo pyesto!»

Ancora frastornato, Martens si avvicinerà al corpo del viandante e un PG dalla vista acuta potrà notare (Test Corpo+ Percezione+ Umano -2) che il decano ha preso qualcosa.

Se i PG esamineranno con cura il cadavere, con un Test Mente+ Percezione+ Umano+ Medicina potranno notare che il viandante era già moribondo prima dell'attacco mortale di Trellis e non a causa del viaggio nel deserto, visto che aveva ancora molta acqua nella borraccia.

#### TRELLIS, L'ALFIERE DI GENTO

Trellis, il Primo Alfiere delle Falangi di Gento, è dotato di spiccate abilità combattive, ma ha due difetti caratteriali molto accentuati: è estremamente vanitoso (non può sopportare di essere vestito in modo men che impeccabile sotto l'ingombrante, ma lucidissima, armatura) e vendicativo (e di questo i PG avranno modo di rendersi conto); tra gli ufficiali dell'Esercito Imperiale è noto per la sua passione per gli occhiali da sole.

Trellis esercita un potere dispotico e assoluto sulla sua truppa, 64 uomini armati perlopiù di lance e balestre. Vista l'ossessione per gli abiti del loro capo, anche i soldati di Trellis sono estremamente ben vestiti. Essendo un fedele servo del Viceré Jako, l'Alfiere è un uomo del tutto privo di onore, ma ciò non risulterà subito evidente.

**Corpo 6 Istinto 5**

**Cuore 3 Mente 5**

**Percezione 2 Azione 3**

**Desiderio 3 Resistenza 3**

**Minerale 1 Vegetale 0 Animale 0**

**Umano 2 Meccanico 1**

**Attacco 2 Difesa 1 Aura 1**

**Potenza 1 Rapidità 2 Precisione 1**

**PV +1 PR 6 PE 4**

**Protezioni:** TE 4, TO 3, BS 2, BD 2

**Equipaggiamento:** Balestra leggera, spada lunga

**Talenti:** Leadership, Sopravvivenza, Vie di Gento: +1; Armi da corpo a corpo, Armi da lancio: 0; Vie di Hokuto, Vie di Nanto: -2

**Colpi:** B\*: 0; GA\*: 0; GM\*: -2; GE1, GE11, 2: X





### 3. La convocazione

Verso sera, il decano convocherà i PG presso la sua abitazione. La storia che andrà a raccontare sarà lunga e strana.

«Già l'anno precedente mi ero reso conto che le risorse del villaggio non sarebbero bastate per tutti gli abitanti e per coloro che continuavano a giungere. Un giorno, però, da sud arrivò un malridotto viaggiatore: era in fin di vita, ma, prima di morire, raccontò di una valle dove i disastri di questo mondo parevano non essere mai accaduti. Lo straniero aveva con sé solo una rudimentale mappa della zona delle montagne dove era situata la valle. Diceva di essersi perso durante un giro di esplorazione e di essere caduto in un burrone, ferendosi alla testa e perdendo in parte la vista. Dopo avere girovagato per intere settimane, era giunto, allo stremo delle forze, a Dara.

Spinti dal suo racconto, i più giovani e forti del villaggio, tra i quali i miei figli Sara e Joti, decisero di partire alla ricerca di quel luogo per porre fine alle sofferenze della mia gente. Se l'avessero trovato, sarebbero tornati per condurci fin là, se invece la loro ricerca si fosse rivelata vana, non avrebbero più gravato sulle misere risorse di Dara.

Per circa un anno non avemmo più notizie di loro e disperavo di poterli rivedere vivi, ma l'uomo che è arrivato oggi mi ha ridato le speranze: era Wagar, uno dei componenti della spedizione e portava con sé un messaggio dei miei figli. Il foglio che ho preso dal corpo di Wagar contiene una mappa per giungere alla valle e un racconto che narra le loro vicissitudini per arrivare fino a quel luogo meraviglioso... Tre di quelli che li accompagnavano sono morti, barbaramente trucidati da feroci selvaggi ai piedi delle montagne.

A questo punto ho notato un fatto strano: studiando il messaggio ho scoperto che la firma di mio figlio non è la sua! Al contrario, il messaggio è sicuramente stato scritto da mia figlia Sara, la sua firma è per certo autentica, ma qualcuno ha imitato quella del mio ragazzo, Joti.

Temo che Sara sia stata costretta a scrivere questo messaggio e che qualcuno abbia imitato la firma di Joti per attirarci in un tranello. Per questo ritengo più saggio indagare, prima di muovere tutti gli abitanti del villaggio.»

Tenendo presente che i PG hanno messo in pericolo l'intera Dara attirandovi Trellis, non sarà difficile per Martens far pesare questo fatto e far loro eseguire la missione, cioè seguire la mappa e cercare la valle nascosta. Se i PG non volessero accettare, i seguaci di arti marziali dovranno riuscire in un Conflitto Interiore (quelli di Hokuto e della Stella della Benevolenza a -2). A parte la gratitudine che dovrebbero provare nei confronti di Martens, la missione consentirebbe ai PG di allontanarsi dall'Alfiere e mettersi in salvo. Dopo tutto anche per loro la valle potrebbe essere un bel posto dove vivere...

### 4. Verso le montagne

Alle prime luci dell'alba, dopo che Martens avrà fornito loro cibo e acqua, i PG inizieranno il viaggio per seguire la mappa (l'AdG può fare una copia di quella a pagina 2) verso le montagne.

Il loro cammino procederà senza problemi per circa un giorno. Poi, quando i PG arriveranno nelle vicinanze di una zona radioattiva (il punto preciso del percorso è contraddistinto sul disegno con una stella), verranno affrontati da un paio di dozzine di individui deformi e orribili a vedersi.

Questi miseri esseri dall'apparire selvaggio sono i sopravvissuti fra coloro che vivevano nei pressi della città che sorgeva dove ora non c'è che un'ampia distesa radioattiva. I selvaggi cercheranno di intimidire i PG per farsi consegnare parte dei viveri e dell'acqua. Se verranno attaccati, combatteranno usando dei bastoni, ma la lunga esposizione alle radiazioni, che è anche la causa della loro deformità, li ha resi deboli: non sono altro che poveri disgraziati che hanno imparato a contare sul loro aspetto abominevole per recuperare qualcosa da mangiare! Ucciderli non gioverà in alcun modo ai PG, ma contribuirà a rendere ancora più triste il loro destino. In ogni caso, data la loro inabilità al combattimento e i loro corpi deformi, lo scontro con questi esseri regrediti avrà ben poca storia: non è certo massacrare pochi disgraziati un modo per i PG di affermare il proprio valore e l'AdG cerchi di far capire questo aspetto dell'incontro ai giocatori.

Se convinti a parlare, con la violenza o con il cibo, i selvaggi racconteranno della spedizione del villaggio. Per comprendere ciò che dicono occorrerà un certo sforzo (con un Test Mente+ Percezione+ Umano), dato che il loro modo di parlare è tutt'altro che chiaro.

«Vengono qui uomini, e donne, e grande carro brum brum. Cerchiamo cibo, noi. Facciamo come con voi, noi: paura e loro forse dà cibo a noi. Feriti, gli uomini. Non tutti. Predoni? Forse. Allora diciamo, noi: "Voi come fratelli" e loro con noi. Ma donna non buona: bella, tanto bella, ma non buona. Con noi stanno, amici, si fingono. Muoiono, due uomini feriti. E rubano tutte le nostre cose, loro, sul carro brum brum. Allora inseguiamo, noi, e troviamo carro nelle montagne. Ma carro esplose, tanti morti a noi, tanti. Bruciare morti, noi. E anche un uomo di loro, pugnalato.»



I Selvaggi

### I SELVAGGI (25)

L'unico scopo di questi poveri disgraziati è cercare di procurarsi un po' di cibo e acqua per sopravvivere un altro giorno.

Sono **PNG deboli** (ma con un Test di Percezione: 9), armati di bastoni, e hanno il **Talento Sopravvivenza: +3**.

Proseguendo nel viaggio, i PG troveranno quel che rimane del camion e alcune pire primitive, a conferma di ciò che è stato raccontato loro dai selvaggi.

### 5. La scalata

L'aspetto delle montagne è brullo e desolato: al loro confronto anche il deserto appena lasciato sembra un luogo quasi accogliente! Qui non vi è la minima traccia di vita, né animale né vegetale. Solo picchi e canali scoscesi spazzati dal lugubre ululato del vento.

Il modo più agevole di procedere è quello di seguire i letti disseccati dei torrenti. A volte però si renderà necessario arrampicarsi per superare quelle che un tempo erano delle cascate.

Il Talento Sopravvivenza può risultare di grande utilità, infatti queste scalate non sono esenti da pericoli: ogni PG dovrà fare un Test Corpo+ Azione+ Umano+ Atletica o Sopravvivenza; chi fallisce riceverà 1 PV in una localizzazione a caso per via della caduta.

E' possibile scovare luoghi riparati dal freddo, ma a causa della conformazione rocciosa della zona questi rifugi saranno tutt'altro che comodi. Fortunatamente è possibile trovare rami e pezzi di legno disseccati da utilizzare per accendere un piccolo fuoco; ciò nonostante chi fallirà un Test Corpo+ Resistenza+ Umano+ Sopravvivenza riceverà 1 PR e non potrà recuperarlo finché non avrà passato un giorno di riposo al caldo.

Ma una minaccia ben più tangibile incombe sui PG!

Un orribile mostro, un orso bruno mutante, cresciuto a dismisura, si aggira spesso in questa zona delle montagne. I PG potranno vedere qua e là ossa biancheggianti, tra cui alcune facilmente identificabili come umane. La creatura, spinta dalla fame, attaccherà all'improvviso il gruppo, combattendo fino alla morte.

### ORSO GIGANTE MUTANTE

**Ambiente:** montagna  
**Frequenza:** unico  
**Test di Combattimento:** 13  
**Test di Percezione:** 10  
**Punti Vita:** 9  
**Punti Resistenza:** 9  
**Punti Energia:** 2  
**Potenza:** 1  
**Danni:** (G) PV  
**Valore di Protezione:** 1/0/1





## 6. La valle incantata

Dopo essersi inerpicati per 4-5 giorni, superata l'ennesima cascata asciutta, i PG si troveranno ad ammirare uno splendido paesaggio. Una piccola valle coltivata si stende di fronte a loro: campi di grano, alternati ad altri ricolmi di fiori, creano una visione paradisiaca, e un impetuoso torrente attraversa la valle per tutta la sua lunghezza, precipitandosi in una voragine poco più avanti. La pace e la bellezza sono tali da fare pensare che una potenza celeste abbia preservato intatto questo luogo, impedendo che anch'esso subisse la sorte toccata al resto del mondo! Osservando meglio, è possibile scorgere delle persone al lavoro nei campi e, più avanti, un villaggio di discrete dimensioni.

Quando i PG si incammineranno verso il villaggio, i contadini non mostreranno alcuna intenzione ostile nei loro confronti e nemmeno curiosità (un Test Cuore+ Percezione+ Umano potrà indicare che i contadini sembrano non mostrare alcuna emozione). Se verranno avvicinati, risponderanno a tutte le domande senza problemi: i contadini racconteranno che il capo è una donna, giunta lì da circa un anno, che ha aiutato la popolazione a migliorare le coltivazioni grazie alle sue conoscenze tecniche, che gli abitanti sono circa trecento e che non ci sono stati altri contatti con l'esterno. Questa donna è conosciuta come la «Regina». Quando i PG giungeranno infine al villaggio, che è stato pomposamente denominato «Eden», saranno accompagnati alla casa della Regina, che altri non è che Sara, la figlia di Martens.

Sara accoglierà gentilmente i PG, invitandoli a rimanere a pranzo da lei per ristorarsi dal duro viaggio. Se i PG riveleranno di essere stati inviati dal padre, la notizia le farà versare lacrime di felicità e insisterà affinché i PG le raccontino tutto ciò che sanno: la salute del padre, le condizioni del villaggio e cose di questo tipo. Se i PG chiederanno informazioni sul viaggio o sul fratello, Sara, rabbiandosi in volto, inizierà a raccontare:

«Quando partimmo da Dara non eravamo sicuri di poter trovare la valle segnata sulla mappa di quello sfortunato viaggiatore, però sapevamo che se avessimo fallito sarebbe stata la fine per il villaggio. Dopo una decina di giorni di viaggio fummo assaliti da una banda di predoni che scorrazzava per il deserto: due nostri compagni furono feriti, ma nonostante questo riuscimmo a fuggire. Continuammo il nostro viaggio e le condizioni dei feriti miglioravano con lentezza a causa della fatica che il cammino imponeva. Giunti nei pressi del Pugno, fummo sorpresi da una banda di esseri deformi e orrendi che ci catturarono e ci presero tutte le provviste e l'acqua che eravamo riusciti a portare con noi. Fummo loro prigionieri per diverso tempo, gli uomini incatenati come animali da soma e io che dovetti soddisfare le voglie oscure del loro deturpe capo. Per fortuna, dopo qualche tempo riuscimmo



Sara

a fuggire e cominciammo a vagare tra le montagne, sempre cercando la strada per giungere qui...

Quando infine trovammo la valle, ci sembrò di essere arrivati in paradiso... La vallata era splendida, quella mattina. Gli abitanti ci accolsero un po' freddamente, ma fa parte del loro carattere non apparire troppo interessati o espansivi. In ogni caso, ci venne dato del cibo e un luogo riparato. In poco tempo tornammo in forze e, per sdebitarci, cercammo di aiutarli.

Osservando i loro campi, mi accorsi che c'era qualcosa che non andava. Erano mal sfruttati e le mie conoscenze di botanica mi dicevano che non sarebbero durati più di un paio di anni prima di divenire sterili. Avendo però notato i fiori che crescevano spontaneamente un po' dappertutto, proposi agli abitanti di alternare le coltivazioni dei campi con quella dei fiori. Dopo l'iniziale perplessità, accettarono: io conoscevo i fiori e sapevo che avrebbero apportato alla terra le sostanze necessarie alle altre coltivazioni. I fiori stessi, inoltre, erano commestibili, sebbene poco nutrienti, ma utili in casi di bisogno. Il risultato superò ogni aspettativa: la nuova coltura fu introdotta dappertutto e anche i fiori divennero parte dell'alimentazione di tutti. Ora mi chiamano Regina in segno di rispetto e gratitudine.»

Sara aggiungerà la seguente notizia solamente se i PG chiederanno ulteriori informazioni sui selvaggi.

«Fu un periodo orribile. Restammo in balia di quei mostri per diverso tempo, gli uomini trattati come bestie, le donne seviziate senza pietà. Non ricordo con precisione per quanto tempo rimanemmo nelle loro mani, ma il giorno che i nostri due compagni feriti morirono riuscimmo a fuggire. A bordo di un camion caricammo alcune provviste e un po' d'acqua e partimmo per le montagne. Quei maledetti però ci inseguirono! Arrivammo ai piedi delle montagne con un leggero margine su di loro e mio fratello ebbe il tempo di collegare la batteria del camion con il serbatoio del carburante; purtroppo, però, per azionare quel rudimentale congegno era necessario che qualcuno restasse lì. Un nostro compagno si offrì e noi, forse anche per codardia, fuggimmo. Dall'alto vedemmo quei mostri avvicinarsi e il nostro compagno intimare loro di restare indietro: lo derisero e si avventarono contro di lui... Tutto finì in un'enorme esplosione. Ancora scon-

volti, ci allontanammo più in fretta che potemmo, accompagnati dalle urla furiose dei mostri sopravvissuti allo scoppio.»

A questo punto entreranno alcune ragazze, le ancelle di Sara, portando del cibo, la cui fragranza si spanderà per tutta la sala. Sara porgerà i piatti agli ospiti e, dopo essersi servita, inizierà a mangiare. Il sapore è squisito e, se alcuni PG sono troppo giovani per avere conosciuto i ristoranti pre-Olocausto, resteranno addirittura estasiati dalla bontà di queste vivande. Se nessuno dei PG pone altre domande, la storia di Sara terminerà qui, se invece le verrà domandato qualcosa a proposito del fratello, essa proseguirà a narrare.

«Purtroppo, quando tutto sembrava andare nel migliore dei modi e stavamo ampliando le colture in modo che le risorse della valle potessero sostenere anche gli abitanti di Dara, accadde una disgrazia. Durante un giro di esplorazione per vedere se esistevano altre zone coltivabili, mio fratello Joti scivolò in un crepaccio e si ferì gravemente. Quando non lo vedemmo tornare, andammo subito a cercarlo e lo trovammo in breve tempo: le sue ferite però erano troppo gravi e spirò la notte stessa... lo continuai da sola la mia opera con gli abitanti della valle. Quando raggiungemmo raccolti sufficienti anche per le persone che sarebbero dovute venire da Dara, mandai un messaggero con una lettera. Feci firmare anche con il nome di mio fratello per non dare una pena troppo grande al mio vecchio padre prima del faticoso viaggio che lo attendeva. Gli avrei spiegato tutto al suo arrivo, in modo da potergli stare vicino e lenire in parte il suo dolore.»

### SARA, LA REGINA

Nata ad Abalon, il Villaggio dei Miracoli, fu una delle bambine curate da Toki. Ma neppure lui fu in grado di salvare la madre, e Sara lo odiò per questo. La bimba era dotata di notevole intelligenza, per cui si dedicò allo studio di tutti i libri scampati all'Olocausto. Toki si accorse di qualcosa che non andava nella bambina, per cui decise di portare lei e il fratello in un ambiente più sano, il villaggio di Dara. Sara divenne una donna, ma l'odio continuò a covare in lei. L'unica persona che ami e rispetti è suo padre adottivo, Martens.

**Corpo 4 Istinto 5**  
**Cuore 5 Mente 6**  
**Percezione 2 Azione 2**  
**Desiderio 5 Resistenza 2**  
**Minerale 1 Vegetale 2 Animale 0**  
**Umano 2 Meccanico 2**  
**Potenza 0 Rapidità 1 Precisione 2**  
**Attacco 0 Difesa 1 Aura 1**  
**Talenti:** Botanica, Oratoria: +1; Ingegneria, Leadership, Leggere, Scrivere: 0; Vie di Hokuto: -4  
**Colpi:** HA1, 5: X





Il pranzo avrà termine a pomeriggio inoltrato a causa dei racconti di Sara (conversatrice attenta, precisa, ma non molto spiritosa) e dell'abbondanza del cibo. Mentre un'ancella sta servendo della frutta, dall'esterno giungeranno degli strani rumori. Dopo pochi istanti la porta si aprirà e di fronte agli stupefatti commensali si presenterà un folto gruppo di contadini con un prigioniero con le mani legate dietro la schiena. Uno dei contadini riferirà che l'uomo è stato catturato mentre cercava di introdursi nel granaio, forse per rubare del cibo.

Il viso del prigioniero reca i segni del recente scontro e appare decisamente denutrito. Quando si troverà di fronte a Sara, inveirà contro di lei: «Strega! Loro non cadranno nel tuo tranellò!» e le spunterà addosso.

Sara ordinerà di condurlo via e di rinchiuderlo in una capanna, qualunque cosa i PG possano dire o fare. Se i PG chiederanno spiegazioni riguardo a questo avvenimento, Sara spiegherà tutto (naturalmente secondo la sua personale versione dei fatti):

«Dovete sapere che la nostra gente non è la sola ad abitare questa zona. Più a monte c'è un gruppo di persone che non sopporta l'ingerenza di stranieri nella vita della valle. Per questo motivo e perché vorrebbero essere loro a comandare, mi odiano.

Qualche tempo fa riuscimmo a raggiungere un accordo, fornendo il cibo per i loro fabbisogni in cambio della pace. Per un po' essi si attenero a questo accordo, ma poi, di tanto in tanto, cominciarono a mandare spie per saggiare le nostre difese. Finora abbiamo sempre avuto la meglio e credo che in realtà non abbiano la forza di minacciarci realmente.

Tanto io quanto gli abitanti della valle aborriamo la violenza, quindi, se temete per la sorte di quell'uomo, sappiate che tra qualche giorno lo lasceremo andare. Lo tratteremo solo il tempo necessario perché il suo spirito bellicoso si calmi.»

In ogni caso, Sara rifiuterà decisamente il permesso per un colloquio tra i PG e il prigioniero, rimandando eventualmente ai giorni successivi.

Se i PG, insospettiti da quello che ha detto il prigioniero, vorranno controllare la veridicità dei racconti di Sara, chiedendo a qualche contadino o alle ragazze che hanno servito il pranzo, tutto verrà confermato: gli abitanti non dubitano di nulla di ciò che lei dice!

## 7. L'alfiere muove ancora

Nel frattempo, l'Alfiere non è stato fermo...

Tornato a Dara nei giorni successivi come aveva annunciato andandosene, ha trovato il luogo dove i PG erano stati ospitati.

Con stizza per essere stato ingannato, ha messo a ferro e fuoco l'intero villaggio ed è ora all'inseguimento dei PG per soddisfare il suo desiderio di vendetta. Il vantaggio dei PG verrà annullato dalla velocità delle moto della Falange.



I Fiori del Male

## I FIORI DEL MALE

I fiori che vengono coltivati in alternanza alle altre colture sono in realtà una potente droga, che somministrata attraverso l'ingestione agisce sul corpo e sulla mente dell'individuo, rendendolo a poco a poco schiavo.

Sara, che era a conoscenza di questa particolare caratteristica dei fiori, se ne è servita per sottomettere al suo volere tutti gli abitanti della valle e ci prova ora anche con i PG.

Infatti, per ogni giorno in cui i PG mangeranno il cibo drogato avranno un -1 su tutti i Test che riguardano la volontà o il resistere all'imposizione del volere altrui.

Nel caso in cui il valore del malus raggiunga quello della Componente Corpo, i PG saranno assuefatti alla droga e il privarsene dimezzerà tutte le Componenti; nel caso in cui il valore del malus sia pari o superiore a due volte il valore della Componente Corpo, se i PG verranno privati della droga, moriranno in Corpo+ Resistenza giorni, a meno che non vengano usate cure particolari (attraverso le arti marziali o i medicinali).

I fiori sono riconoscibili automaticamente solo da chi abbia il Talento Botanica +2, mentre tutti gli altri dovranno effettuare un Test Mente+ Percezione+ Vegetale+ Botanica (o -4 se nessuno possiede questo Talento).

## 8. Una nottata interessante

La giornata è ormai al termine, i contadini si ritirano nelle loro case e anche i PG vengono accompagnati in una capanna per sistemarsi per la notte.

Poco dopo alcune ancelle di Sara si recheranno a trovare i PG nelle loro stanze. Si fingeranno attratte da uomini così valorosi, ma il loro interesse è solo una finzione: le ragazze infatti stanno solo eseguendo l'ordine della Regina, che cerca di tenere sotto controllo i PG, tentando di scoprirne le vere intenzioni (naturalmente, se ci sono PG di sesso femminile, oltre alle ancelle ci sarà anche qualche avvenente giovanotto).

Resistere alle lusinghe delle fanciulle è un Conflitto Interiore basato sul Cuore. Le 'attenzioni' delle ancelle dureranno 3-4 ore, lasciando i PG piuttosto stanchi (1-2 PR, a scelta del-

l'AdG) e quindi poco propensi a scorribande notturne.

In ogni caso, se i PG vorranno recarsi di nascosto a parlare con il prigioniero, potranno notare un capanno vigilato da quattro contadini. Questi impediranno ai PG di avvicinarsi e, se attaccati, si difenderanno parando (bonus di +1 al Test di Combattimento) e gridando per dare l'allarme. In brevissimo tempo i PG saranno circondati da tutti gli abitanti del villaggio, circa trecento persone. A questo punto comparirà Sara:

«Sono veramente dispiaciuta che, nonostante l'apparenza, vi siate rivelati dei farabutti. Vi abbiamo accolti come amici, dato rifugio e cibo, e voi ci avete ripagato con questo comportamento ostile e oltraggioso.

Noi odiamo la violenza, e per questo ci limiteremo ad allontanarvi dalla nostra valle. Sappiate che non riponiamo più alcuna fiducia in voi...»

Dopo questo freddo congedo, i PG verranno accompagnati fino all'ultima cascata che avevano risalito, dove tutta la gente di Eden attenderà che siano arrivati in fondo prima di tornare alle loro case. Se i PG tenteranno qualcosa, saranno subito attaccati da tutti gli abitanti.

## CONTADINI (4) E ABITANTI DELLA VALLE (300)

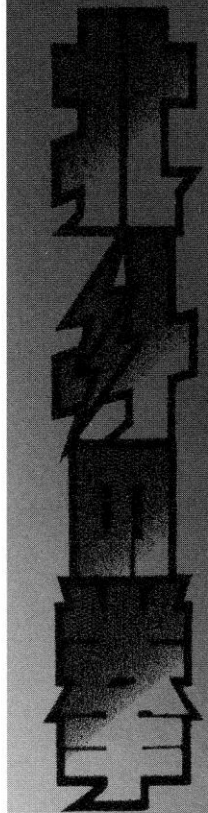
Questa gente è ormai totalmente assuefatta alla droga e tutti si comportano come burattini nelle mani di Sara: ogni suo ordine è immediatamente eseguito, ogni volere soddisfatto.

Sono **PNG deboli**, armati quasi tutti di forconi (danni (E) PV, (A) PR), ma si possono aggirare con Oratoria (il Conflitto Interiore fallisce automaticamente).

Purtroppo, percorrendo a ritroso la strada, i PG s'imbattono nella Falange di Gento. I PG potranno provare a fuggire, ma passare inosservati richiederà un Test Corpo+ Azione+ Umano+ Spionaggio -4 per via della sorveglianza delle guardie. Se ci riusciranno, l'avventura termina qui e i PG riceveranno solo 1/3 dei PA previsti; se invece vengono scoperti, dovranno affrontare prima i soldati della Falange e poi l'Alfiere in persona. La morte è quasi certa, ma, se alcuni dei PG sopravviveranno, verranno catturati e resi schiavi: una (breve) vita di lavori forzati nei sotterranei di Ade li attende!



Gli Abitanti di Eden







Ernas

Se invece qualcuno dei PG riesce a introdursi nel capanno o a parlare in qualche altro modo con il prigioniero, le cose andranno in modo ben diverso.

L'uomo, che si chiama Ernas (è un **PNG debole**), racconterà la sua storia:

«Non dovete credere a quello che vi ha raccontato quella strega di Sara. Tutti gli abitanti di Eden sono suoi schiavi e lei ne fa quello che vuole. Quei maledetti fiori hanno certamente migliorato le coltivazioni, ma sono anche una potente droga. Lei li fa mescolare al cibo per fare in modo che tutti ne mangino. Indebolisce la volontà fino a che non viene annullata... Sono tutti suoi schiavi!»

Noi ci siamo opposti e ci siamo rifugiati alla diga. Lei non è ancora riuscita a superare le nostre difese, però siamo pochi e abbiamo bisogno di aiuto. Bisogna andare alla diga e parlare con Joti!»

Detto questo, chiederà ai PG di liberarlo e di recarsi con lui alla diga per ascoltare quello che ha da dire il fratello di Sara, che in realtà non è affatto morto.

Ernas implorerà i PG, li supplicherà di aiutarlo. Nel caso in cui qualcuno dei PG non sia convinto e voglia resistere alle sue pressanti richieste di aiuto, il PG in questione dovrà effettuare un **Conflitto Interiore** con un **malus** di -2 a causa dell'assoluta sincerità di Ernas.

Il modo migliore per liberare Ernas è quello di attirare l'attenzione dei quattro contadini di guardia per qualche istante, in modo che Ernas possa sgattaiolare fuori dal capanno. Anche se notte, l'uomo li guiderà con sicurezza alla diga (SE LA VOSTRA AVVENTURA SI È SVOLTA IN QUESTO MODO, SALTATE IL PARAGRAFO SEGUENTE).

### 9. L'arrocco

Se non ci sono stati 'incidenti' durante la notte, il giorno successivo Sara incontrerà i PG nella sala da pranzo e chiederà loro di terminare la missione: portare alla valle l'intero villaggio di Dara.

«Vi ringrazio per il vostro coraggio e la vostra onestà. So che porterete a termine il viaggio nel minore tempo possibile, per dare l'opportunità a mio padre e a tutto il villaggio di Dara di venire qui da noi.»

Le parole di Sara sono suadenti e convincenti: tutti i PG dovranno effettuare un **Conflitto Interiore**, basandosi sull'abilità oratoria di Sara (**Componente Mente**) e ricordandosi che hanno un -1 per ogni giorno in cui sono stati nutriti con i fiori del male!

Nel caso i PG non volessero continuare la missione (ci dovrà essere unanimità nel gruppo), Sara non si scomporrà: dirà che potranno restare nel villaggio finché vogliono (e intanto la droga continuerà il suo effetto deleterio). Se invece i PG acconsentiranno, fornirà loro cibo, acqua e una lettera indirizzata al padre con l'ulteriore invito ad affrettarsi a raggiungere la valle, insieme a parole di elogio per i PG.

Se i PG chiederanno informazioni riguardo al prigioniero, verrà loro indicato mentre lavora nei campi sorvegliato da un paio di contadini (un **Test Corpo+ Percezione+ Umano +2** confermerà la sua identità anche a distanza).

I PG verranno quindi accompagnati per un po' dall'intero villaggio, che li saluterà sorridendo.

Una brutta sorpresa, però, li attende. Poco fuori dal villaggio, infatti, intento a rassettarsi gli abiti, c'è Trellis con tutta la Falange. Quando i PG lo vedranno, non potranno che tornare indietro, visto che è impossibile aggirare la Falange data l'asprezza del terreno circostante. Tornando al villaggio, la folla si sarà in parte dispersa, ma sarà facile trovare Sara ancora intenta a parlare con qualche contadino. Per qualche istante si mostrerà stupita, poi, comprendendo che la Falange potrebbe diventare la sua migliore arma per controllare la valle, deciderà di accogliere gli inaspettati visitatori con il massimo della cortesia possibile, assecondandone i desideri (il cibo drogato farà il resto).

Con un **Test Cuore+ Percezione+ Umano +2** i PG potranno comprendere il cambiamento dell'atteggiamento di Sara. Se le racconteranno (o se lo avevano già fatto) le loro vicissitudini con Trellis, Sara non esiterà a cercare di fare catturare i PG ai contadini presenti, anche se in questo caso dovrebbero sfuggire ai loro aggressori; se invece Sara è (e rimane) all'oscuro dei problemi dei PG, questi potranno cercare di andarsene senza grandi difficoltà, almeno finché la Falange è ancora lontana.

Un **Test Mente+ Percezione+ Umano+ Strategia +2** permetterà di capire che nascondersi nei campi o nel villaggio sarebbe fatale e, presto o tardi, si verrebbe scoperti: l'unica via di scampo, infatti, è risalire la valle.

Dopo una decina di minuti, i PG faranno un altro incontro inaspettato. A causa del trambusto provocato dall'arrivo della Falange, Ernas è riuscito a sfuggire alle sue guardie e i PG se lo vedranno arrivare di corsa alle loro spalle. L'uomo sarà ben contento di guidare i PG alla diga (il gruppo impiegherà circa un'ora ad arrivarci), ormai divenuto l'unico rifugio sicuro per tutti.

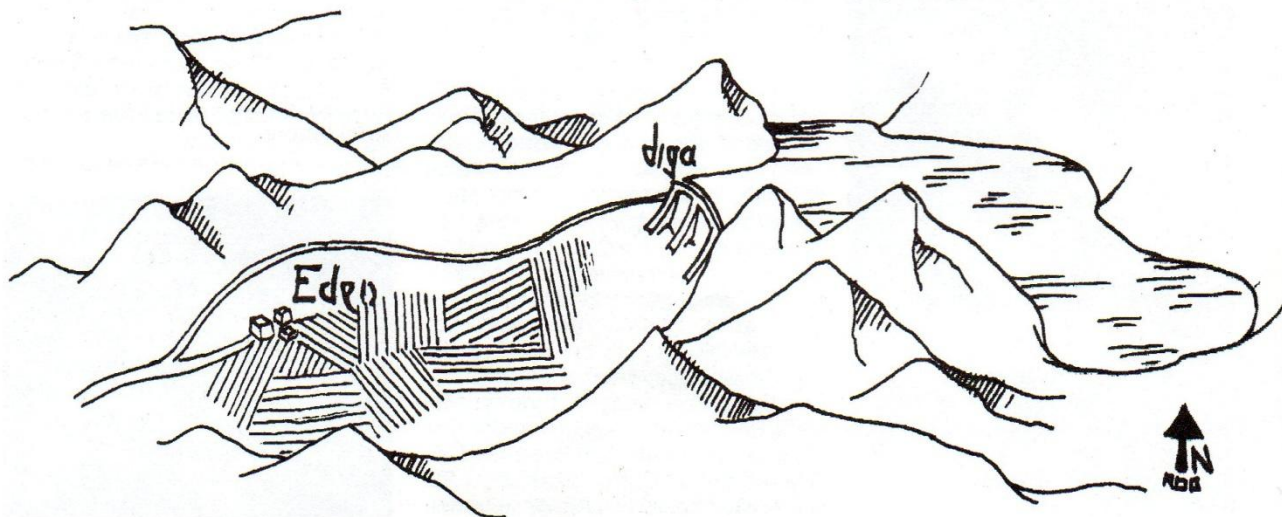
### 10. Il rifugio

Durante il cammino, i PG potranno notare che la vallata diventa sempre più stretta e profonda.

La diga si innalza per un centinaio di metri, curvandosi da una parte all'altra del canalone. Alla sua base fuoriesce un torrentello e di fronte a essa c'è uno spiazzo di discrete dimensioni, interamente circondato da robuste recinzioni metalliche.

Se i PG arriveranno durante la notte, sarà molto difficile notare la crepa di grosse dimensioni che percorre la diga verticalmente per tutta la sua altezza e una stretta scala che porta fino in cima; se invece è giorno, questi due particolari saranno perfettamente visibili.

A questo punto Ernas chiamerà i suoi amici oltre le recinzioni metalliche. La corrente elettrica che le percorre per tutta la loro lunghezza verrà temporaneamente tolta e i PG potranno scavalcarle agevolmente (se si tocca una delle recinzioni mentre c'è l'elettricità, si ricevono (I) PV nell'arto che è stato usato e anche (K) PR per lo shock).





Dopo pochi minuti il gruppo condotto da Ernas giungerà alle baracche che sorgono proprio ai piedi della diga. Qui verranno accolti dagli abitanti con grande gioia e verrà offerto loro tutto quello di cui hanno bisogno. Naturalmente, nulla a che vedere con le leccornie della valle: solo pane, acqua e un pagliericcio dove riposarsi.

Il villaggio non offre molto dal punto di vista alimentare, ma ha una quantità incredibile di cose appartenute all'era precedente il conflitto nucleare. Inoltre, come già visto, c'è la corrente elettrica e per il riscaldamento delle baracche si usano stufe, anch'esse elettriche.

Tra coloro che accoglieranno i PG c'è Joti, che si rivelerà una persona molto gentile e simpatica, a cui le preoccupazioni hanno inciso profonde rughe sul suo volto. Una volta informato della situazione da Ernas, convocherà i PG e dirà loro:

«Sono felice che siate giunti sani e salvi fino qui. Come avete potuto vedere, siamo una piccola comunità che sopravvive grazie all'energia che ricaviamo dalla diga...

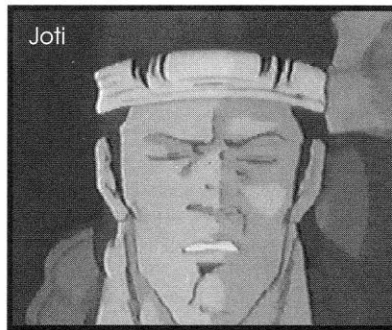
Purtroppo il vero problema è Sara, mia sorella. Fino a quando siamo rimasti a Dara pensavo fosse una ragazza dolce e affettuosa, ma dopo è cambiata: cercava in ogni modo di essere sempre al centro dell'attenzione e di imporre la propria volontà su tutti. Fu grazie a lei che riuscimmo a liberarci, dopo che fummo catturati dai selvaggi, ma non voglio pensare con quali mezzi si sia guadagnata la fiducia del capo di quella povera gente.

Quando arrivammo alla valle, grazie alle sue nozioni di botanica, iniziò a coltivare i fiori e riuscì a migliorare i raccolti, guadagnandosi la gratitudine di tutti. Poco tempo dopo si sposò con il capo di Eden, ma non passò molto tempo che rimase vedova. Fu uno strano incidente quello che capitò a suo marito: infatti scivolò nel torrente mentre era in preda a convulsioni...

A quel tempo ancora non mi ero accorto di quale fosse il suo vero volto! Ero spesso lontano per cercare di riparare i generatori della diga per portare l'energia fino alla valle. Fu per questo motivo che io e gli altri che mi aiutavano non rimanemmo vittime della droga dei fiori...

Una sera, di ritorno da qui, vidi una scena che mi fece comprendere fino a quale punto mia sorella fosse pazza. Aveva fatto venire nella sua capanna alcuni tra i più giovani tra gli abitanti della valle, ragazzi e ragazze, e li costringeva a compiere le azioni più turpi per soddisfarla. Quegli sventurati non si opponevano, ed eseguivano ogni suo ordine senza discutere: ce ne fu solo uno che tentò di rifiutarsi, ma venne massacrato dagli altri a un semplice cenno di Sara. In quel momento capii tutto e, insieme ai miei compagni, fuggimmo e ci rifugiammo qui.

Varie volte ha tentato di ucciderci, ma finora le nostre difese hanno sempre retto ai suoi attacchi. Il pro-



blema vero è che ora siamo quasi senza cibo e non possiamo utilizzare quello della valle a causa della droga che contiene... Diventeremmo tutti delle marionette nelle sue mani. Spero che voi possiate aiutarci...»

#### JOTI, IL FRATELLO

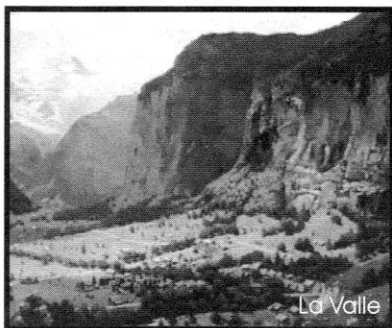
Fratello di Sara, fu anch'egli curato da Toki, ma, al contrario di lei, non lo incolpò della morte della madre, sviluppando per lui una vera ammirazione: passava ore e ore a osservarlo mentre curava, mentre si allenava...

Soffrì molto quando Toki lo lasciò, ma alla fine si trovò bene a Dara, e considera Martens il suo 'vero' padre. Non si è accorto della natura malvagia della sorella, se non troppo tardi.

**Corpo 5 Istinto 3**  
**Cuore 5 Mente 5**  
**Percezione 1 Azione 4**  
**Desiderio 2 Resistenza 3**  
**Minerale 0 Vegetale 0 Animale 0**  
**Umano 2 Meccanico 2**  
**Potenza 1 Rapidità 1 Precisione 1**  
**Attacco 2 Difesa 1 Aura 1**  
**Talenti:** Agricoltura: +1; Riparazioni: 0; Medicina, Vie di Hokuto: -2; Demolizioni: -4  
**Colpi:** HA2, 5, 9, 10, 12: -2

Se Joti verrà informato del messaggio inviato al padre da Sara, comprenderà all'istante che l'intento di sua sorella è quello di rendere schiavi anche gli abitanti di Dara. Joti fornirà ai PG tutte le informazioni che possiede per valutare quale sia la migliore linea di azione.

La chiacchierata durerà parecchio e i PG potranno riposarsi, recuperando l'eventuale stanchezza. Quando inizierà a far sera, tutti gli abitanti del villaggio si riuniranno in una grande baracca per la cena, sotto un'insolita luce elettrica.



#### 11. La Stella della Morte

Durante la serata, mentre i PG saranno tempestati dalle domande della gente che vuole sapere ogni tipo di informazioni sul resto del mondo, suoni crepitanti e lampi azzurrastrati provenienti dalle recinzioni attireranno l'attenzione di tutti.

Una volta fuori della baracca, lo spettacolo che si presenterà sarà raccapricciante: oltre lo sbarramento elettrificato i contadini della valle stanno tentando di introdursi nel villaggio! La loro tecnica di attacco è tanto semplice quanto orripilante: avanzano come automi fino a che vengono folgorati, dopodiché quelli dietro salgono sui corpi dei morti e riprendono l'avanzata. Ognuno di loro regge una fiaccola e le piccole fiamme si perdono lungo il sentiero. L'aria è ammorbata dall'olezzo della carne carbonizzata...

Le luci all'interno delle baracche si sono indebolite paurosamente, segno evidente che il generatore si sta sovraccaricando e non riuscirà a reggere ancora per molto.

Poco più indietro, i PG potranno vedere Sara e Trellis che osservano la scena, illuminati dalla luce delle fiaccole. Se ai PG riesce un Test Mente+ Percezione+ Umano+ Strategia, risulterà chiaro che l'Alfiere comanderà l'attacco alle sue truppe dopo che i contadini avranno aperto un varco nello sbarramento.

Joti inizierà a gridare, ordinando ai suoi compagni d'imbracciare le armi e di cominciare a salire la scala che porta in cima alla diga. Con un'espressione di estrema tristezza dirà poi ai PG:

«Il momento che temevamo è infine giunto: l'ambizione di mia sorella porterà la distruzione e la morte su quanti non erano ancora schiavi in questa valle infernale... Ma sarà almeno l'occasione di liberare il mondo da un essere così spregevole e dai suoi alleati!

Ora tutto mi è chiaro. Guardate là: alta in cielo splende la Stella della Morte, che mi indica quale sia ormai il mio destino.»

Così dicendo, Joti aprirà una piccola sacca che gli era stata portata non appena aveva iniziato a ordinare ai suoi uomini di risalire verso la sommità della diga e che rivelerà una serie di candelotti di dinamite e un detonatore. Il suo piano consiste nel salire in cima alla diga, piazzare l'esplosivo nella crepa e far saltare tutto: la violenza dell'acqua spazzerà via Sara, i suoi alleati e il suo dominio di terrore.

Prima di iniziare a salire, aggiunge rivolto ai PG:

«Voi stranieri siete stati coinvolti vostro malgrado in questa tragedia. Mettetevi in salvo: salite la scala e seguite i miei uomini per il sentiero. In questa maniera vi sarà possibile raggiungere una zona che resterà protetta dalla furia delle acque.»

E' gravoso compito dell'AdG dover decidere se i PG vedranno anch'essi la Stella della Morte oppure se il loro destino compirà un percorso diverso.







### 12. Fine della speranza?

Improvvisamente il generatore cede e le luci si spengono.

Per un attimo tutto pare sospeso, quasi irreali, poi i contadini (una ventina circa) seguiti dagli uomini della Falange di Gento travolgeranno le ultime barriere. Le baracche verranno date alle fiamme e l'incendio distruggerà ogni cosa.

Joti e i PG si getteranno in una corsa a perdifiato su per la scala: arrivare in cima alla diga è l'unica via di scampo per i PG! Se qualcuno si volgerà indietro, potrà vedere che sia Trellis che Sara si sono gettati all'inseguimento, insieme ad alcuni soldati della Falange.

Appena arrivati in cima alla diga, Joti, con il fiato corto, dirà:

«Io piazerò l'esplosivo, ma voi dovrete trattenerli per darmi il tempo di farlo, altrimenti tutto sarà stato vano e nessuno riuscirà a fuggire e a salvarsi. Vi farò un segnale e vi darò qualche istante per allontanarvi. La vita di molte persone dipende da voi!»

Se i PG pensavano di cavarsela senza scontrarsi con l'Alfiere, si sbagliavano. Dopo queste sofferte parole di Joti, sarà necessario vincere un Conflitto Interiore per andarsene senza intervenire.

Dalla cima della diga, osservandosi attorno, i PG vedranno un sentiero che parte a poca distanza da loro e che si inerpica verso l'alto, verso la salvezza! Quando torneranno a guardare verso la scala, incontreranno lo sguardo gelido dell'Alfiere.

Trellis, che si è fermato a circa una ventina di metri per rassettarsi gli abiti, li considera ormai in trappola e dirà loro, quasi distrattamente:

«Sayà molto dolce byindaye con il vostro sangue pey festeggiaye la nostya vittovia... Quando la battaglia sayà teyminata, io sayò il signoye della valle e Saya la mia vegina, con la benedizione dell'Impeyatoye. Le vostre membya vevvano usate dagli schiavi come concime!»



### 13. Scacco matto

I PG devono riuscire a trattenere Trellis per permettere a Joti di raggiungere la crepa, piazzare la dinamite e far saltare la carica.

La cosa però non sarà affatto semplice, poiché, pur essendo una persona estremamente vanitosa, l'Alfiere di Gento è molto versato nelle arti marziali. La fortuna dei PG sta nel fatto che Trellis non ha compreso le vere intenzioni di Joti (per lui è solo un bifolco che sta fuggendo) e vuole fare soffrire un po' i PG per tutti i disagi che ha dovuto sopportare in questi ultimi giorni per inseguirli.

### LO SCONTRO FINALE

Trellis e Sara si trovano ancora sulla scala, a circa 20 metri dai PG, mentre Joti, in cima alla diga, sarà circa 4 metri dietro i PG. Il camminatoio della diga è largo circa 6 metri.

Joti impiegherà 2 Round per raggiungere il punto debole della diga. Dopo di che inizierà a installare la dinamite: per riuscirci dovrà effettuare un Test Corpo+ Azione+ Umiano+ Demolizioni, al quale va aggiunto 1 per ogni tentativo fallito (un tentativo a Round). Quando il Test riesce, Joti darà il segnale: i PG dovranno correre a gran velocità e percorrere almeno 20 metri entro la fine del Round successivo per raggiungere il sentiero ed evitare di essere travolti dall'acqua.

Sara farà in modo di restare un po' indietro, dopo di che, come ultima azione del Round, correrà verso il fratello. Se lasciata indisturbata, il Round successivo vedrà ciò che il fratello vuol fare e il terzo Round avvertirà Trellis.

Trellis fronteggerà i PG, ma, non avendo compreso che cosa stia per accadere, giocherà un po' con loro. La sua prima mossa, consisterà nel lanciarsi in una carica, sfoderando la sua spada e usando l'Arma Siderale (GA1) su quante più persone potrà; il Round successivo, se adiacente a qualcuno, attiverà la Sacra Protezione Lucente (GA12) e attaccherà con il Calcio Infuocato (GA4). Solo se circondato da tre o più avversari impiegherà la Spada di Luce Rotante (GM9), mentre userà le Frecce di Luce (GM6) se lasciato a distanza; in particolare attaccherà Joti con le Frecce di Luce dopo essere stato avvertito da Sara, ma la distanza gli dà un malus di -2 o -4.

Joti deve sopravvivere agli attacchi di Trellis, altrimenti saranno tutti perduti! Se necessario, fate in modo che qualche PG si frapponga, con un sublime gesto di eroismo e riceva gli attacchi al posto di Joti....

I soldati della Falange non interverranno in questa lotta, anche perché saranno occupati a combattere i compagni di Joti.



### 14. Epilogo

Se i PG riusciranno a trattenere Trellis per il tempo necessario a Joti a sistemare la dinamite, lo spettacolo che seguirà l'esplosione sarà tremendo: la furia distruttrice dell'acqua spazzerà via qualunque forma di vita dalla valle! Niente più campi né villaggio né Falange, solo rocce spoglie e qualche cadavere martoriato... Una distruzione tale da rendere impossibile qualunque nuovo tentativo di insediamento, anche se i (pochi) sopravvissuti sono ora di nuovo liberi.

Trellis sarà probabilmente fra questi, sebbene la sua vita non si presenterà certamente semplice da qui in avanti: è quasi impossibile comunicare al Viceré Jako di aver fallito una missione e farla franca.

In ogni caso, non resta che tornare a Dara per portare a Martens le tristi notizie.

Il viaggio di ritorno, anche se mesto, non sarà particolarmente pericoloso o impegnativo, ma il resoconto dei PG, purtroppo, non giungerà mai a destinazione: Dara infatti è ridotto a un ammasso di cenere e il vecchio Martens è crocifisso a una parete, come tutti i suoi concittadini...

Forse, alla fine, è stato l'Alfiere ad avere l'ultima mossa.

## PUNTI AVVENTURA

L'avventura è lunga e complessa, e presumibilmente impegnerà i PG per diverse sessioni di gioco.

Se il comportamento dei PG è stato ineccepibile, un premio di 2 PA a testa per ciascuna sessione è accettabile. Alternativamente potete valutare l'intera avventura per un totale di 8-12 PA e distribuirli ai giocatori al momento del loro mesto ritorno a Dara.

Se a vostro giudizio un PG si è particolarmente distinto in coraggio o intelligenza, potreste premiare il suo personaggio con 2 PA extra.

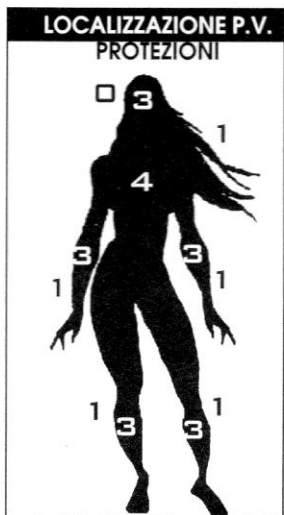




|   |            |   |   |            |    |
|---|------------|---|---|------------|----|
| ◆ | CORPO      | 5 | ◀ | PERCEZIONE | 4  |
| ≡ | ISTINTO    | 5 | ⇒ | AZIONE     | 3  |
| ♥ | CUORE      | 3 | 🔥 | DESIDERIO  | 2  |
| ✳ | MENTE      | 5 | ■ | RESISTENZA | 1  |
| ⚙ | MINERALE   | 0 | ↑ | UMANO      | 2  |
| 🌿 | VEGETALE   | 0 | 🌀 | MECCANICO  | 2  |
| 🐾 | ANIMALE    | 0 | 🌀 | NULLA      | -1 |
| 👊 | POTENZA    | 1 | 🗡 | ATTACCO    | 0  |
| ⚡ | RAPIDITA'  | 2 | 🛡 | DIFESA     | 2  |
| 🎯 | PRECISIONE | 1 | 🌀 | AURA       | 0  |

|                 |    |
|-----------------|----|
| INIZIATIVA      | 10 |
| MOVIMENTO       | 10 |
| CORSA           | 24 |
| ATTACCO:        |    |
| - CORPO A CORPO | 10 |
| - A DISTANZA    | 11 |
| SCHIVATA        | 13 |
| PARATA          | 12 |
| P. VITA         | -  |
| P. RESISTENZA   | 4  |
| P. EQUILIBRIO   | 4  |

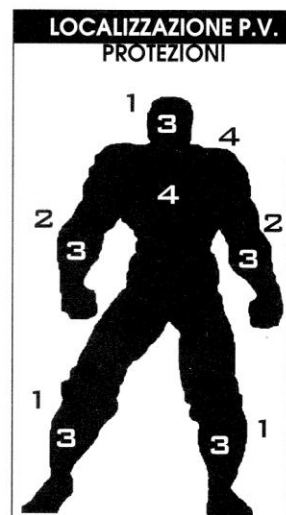
**Nome:** Johanna  
**Mestiere:** Ladra  
**Equipaggiamento:** Balestra da polso  
**Talenti:** Spionaggio: +1; Leggere: 0; Armi da lancio, Corriere, Medicina: -2; Vie di Nanto: -4  
**Colpi:** B2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12: 0; NA10: -4; NA4: X  
**Storia:** A cosa sono serviti i tanti anni di studio spesi per emergere in un mondo ora travolto dall'olocausto nucleare? Tutto tempo sprecato... Dopo aver perso i suoi amici, essere giunta sull'orlo della follia, essere stata scacciata e derisa, le abilità di Johanna si sono affinate in direzioni che un tempo la avrebbero disgustata; ma vivere ai margini della legalità le sembra la miglior rivale sul destino che la ha calpestate.



|   |            |   |   |            |    |
|---|------------|---|---|------------|----|
| ◆ | CORPO      | 5 | ◀ | PERCEZIONE | 3  |
| ≡ | ISTINTO    | 5 | ⇒ | AZIONE     | 3  |
| ♥ | CUORE      | 4 | 🔥 | DESIDERIO  | 2  |
| ✳ | MENTE      | 4 | ■ | RESISTENZA | 2  |
| ⚙ | MINERALE   | 0 | ↑ | UMANO      | 2  |
| 🌿 | VEGETALE   | 0 | 🌀 | MECCANICO  | 2  |
| 🐾 | ANIMALE    | 0 | 🌀 | NULLA      | -1 |
| 👊 | POTENZA    | 0 | 🗡 | ATTACCO    | 1  |
| ⚡ | RAPIDITA'  | 2 | 🛡 | DIFESA     | 1  |
| 🎯 | PRECISIONE | 0 | 🌀 | AURA       | 0  |

|                 |    |
|-----------------|----|
| INIZIATIVA      | 10 |
| MOVIMENTO       | 9  |
| CORSA           | 21 |
| ATTACCO:        |    |
| - CORPO A CORPO | 11 |
| - A DISTANZA    | 11 |
| SCHIVATA        | 11 |
| PARATA          | 11 |
| P. VITA         | -  |
| P. RESISTENZA   | 4  |
| P. EQUILIBRIO   | 4  |

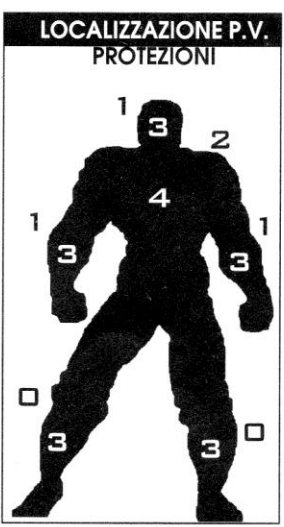
**Nome:** Bull  
**Mestiere:** Miliziano  
**Equipaggiamento:** Arco corto, coltello piccolo, mazza, pistola cal. medio (1 caricatore)  
**Talenti:** Armi da fuoco: +1; Armi da corpo, Armi da lancio, Pronto soccorso, Riparazioni: 0; Corriere, Spionaggio: -2; Vie di Hokuto: -4  
**Colpi:** B1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12: 0; HA9, 10: -4  
**Storia:** Dopo la morte del Grande Re, nel cui esercito aveva a lungo militato, Bull era tornato a casa, ma la vita tranquilla non faceva più per lui, ossessionato da sogni di gloria e battaglie. Ritornò quindi a combattere sotto le insegne di Marlowe, ma dopo la sconfitta al Muro Meridionale ha deciso che avrebbe lavorato per conto suo...



|   |            |   |   |            |    |
|---|------------|---|---|------------|----|
| ◆ | CORPO      | 5 | ◀ | PERCEZIONE | 3  |
| ≡ | ISTINTO    | 6 | ⇒ | AZIONE     | 4  |
| ♥ | CUORE      | 3 | 🔥 | DESIDERIO  | 0  |
| ✳ | MENTE      | 4 | ■ | RESISTENZA | 3  |
| ⚙ | MINERALE   | 0 | ↑ | UMANO      | 2  |
| 🌿 | VEGETALE   | 0 | 🌀 | MECCANICO  | 1  |
| 🐾 | ANIMALE    | 1 | 🌀 | NULLA      | -1 |
| 👊 | POTENZA    | 1 | 🗡 | ATTACCO    | 1  |
| ⚡ | RAPIDITA'  | 1 | 🛡 | DIFESA     | 1  |
| 🎯 | PRECISIONE | 0 | 🌀 | AURA       | 0  |

|                 |    |
|-----------------|----|
| INIZIATIVA      | 12 |
| MOVIMENTO       | 9  |
| CORSA           | 27 |
| ATTACCO:        |    |
| - CORPO A CORPO | 12 |
| - A DISTANZA    | 10 |
| SCHIVATA        | 12 |
| PARATA          | 12 |
| P. VITA         | -  |
| P. RESISTENZA   | 4  |
| P. EQUILIBRIO   | 4  |

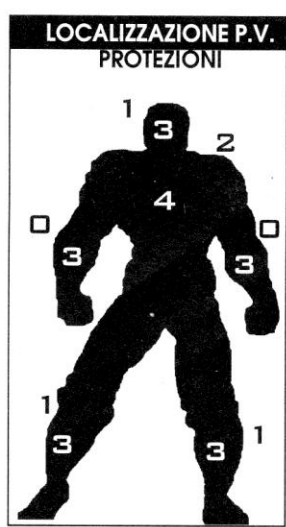
**Nome:** Wino  
**Mestiere:** Guerriero di Nanto  
**Equipaggiamento:** Balestra pesante, spada lunga  
**Talenti:** Cercare: +1; Armi da corpo a corpo, Armi da lancio, Corriere, Vie di Nanto: 0; Vie di Gento, Vie di Hokuto: -4  
**Colpi:** B2, 4, 7, 10, NA4, 6, 7, 8: 0; NA12: -2; HA3, 7, NM4, 9, NE1, NEBA1, 2, GA8, 10: X  
**Storia:** A lungo Wino ha seguito il maestro Anakin, fino alla sua scomparsa. Poi, smarrito e senza guida, si è trasformato in un semplice contadino. Ma adesso il maestro gli è riapparso in sogno: combatteva contro schiere di innumerevoli nemici e con lo sguardo invocava aiuto... Certo che egli sia vivo, Wino si è rimesso in viaggio per trovarlo.



|   |            |   |   |            |    |
|---|------------|---|---|------------|----|
| ◆ | CORPO      | 5 | ◀ | PERCEZIONE | 2  |
| ≡ | ISTINTO    | 4 | ⇒ | AZIONE     | 3  |
| ♥ | CUORE      | 5 | 🔥 | DESIDERIO  | 2  |
| ✳ | MENTE      | 4 | ■ | RESISTENZA | 3  |
| ⚙ | MINERALE   | 0 | ↑ | UMANO      | 2  |
| 🌿 | VEGETALE   | 0 | 🌀 | MECCANICO  | 1  |
| 🐾 | ANIMALE    | 0 | 🌀 | NULLA      | -1 |
| 👊 | POTENZA    | 1 | 🗡 | ATTACCO    | 1  |
| ⚡ | RAPIDITA'  | 1 | 🛡 | DIFESA     | 1  |
| 🎯 | PRECISIONE | 1 | 🌀 | AURA       | 1  |

|                 |    |
|-----------------|----|
| INIZIATIVA      | 10 |
| MOVIMENTO       | 9  |
| CORSA           | 15 |
| ATTACCO:        |    |
| - CORPO A CORPO | 11 |
| - A DISTANZA    | 10 |
| SCHIVATA        | 9  |
| PARATA          | 11 |
| P. VITA         | -  |
| P. RESISTENZA   | 4  |
| P. EQUILIBRIO   | 4  |

**Nome:** Takaya  
**Mestiere:** Guerriero di Hokuto  
**Equipaggiamento:** Katana, nunchaku, shuriken  
**Talenti:** Vie di Hokuto: +1; Guidare veicoli, Leggere, Sopravvivenza: 0; Vie di Nanto, Vie di Gento: -4  
**Colpi:** B1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12; HA2, 3, 6, 11, 12, HM9: -4; HM5, NA2, 4, GA8, 10: X  
**Storia:** La vita quieta di Takaya è stata segnata dall'incontro con Ken: il maestro di Hokuto falciava i suoi avversari, quando Takaya si era accorto che un cecchino stava per sparare su di lui... Senza pensarci, si era frapposto sulla traiettoria, salvando (pensava) Kenshiro. Benché non avesse mai corso realmente pericolo, Ken gli fu grato: lo curò e lo prese con sé, insegnandogli alcuni dei suoi segreti...





Un accessorio indispensabile per tutti gli Arbitri di Gioco e i giocatori di  
**KEN IL GUERRIERO - IL GIOCO DI RUOLO.**

Sul comodo schermo a tre pannelli, splendidamente illustrato e a colori, troverete decine di tabelle che vi permetteranno di gestire le vostre avventure e i combattimenti in modo semplice e rapido. Lo schermo non solo riporta tutte le tabelle principali contenute nel regolamento, ma anche nuove tabelle e schemi riassuntivi che, con un solo colpo d'occhio, riepilogano intere sezioni di regole in modo da garantire una rapida gestione del combattimento.

Allegati allo schermo, troverete inoltre:

- un'avventura completa di 12 pagine, **GAMBETTO DI REGINA**, completa di quattro Personaggi Giocatori già pronti e adatta a essere giocata da un gruppo di PG con basso livello di esperienza;
- un comodo riepilogo di 4 pagine, che riassume in modo sintetico ma completo **TUTTI I COLPI** delle scuole di arti marziali descritti nel gioco: centinaia di colpi di Hokuto, Nanto, Gento, Montefiorito presentati in un formato di facile consultazione, in modo da rendere ancora più rapidi e avvincenti i

vostri combattimenti nel fantastico e pericoloso mondo di

**KEN IL GUERRIERO!**



## CREDITS

SCAN by PRM 2008

**TESTI:** Paolo Poli e Marcello Missiroli.

**PROGETTO GRAFICO:** Fabrizio Roscini.

**IMPAGINAZIONE:** Roberto Di Meglio e Simone Peruzzi.

**ELABORAZIONE IMMAGINI:** Marcello Missiroli, Roberto Di Meglio e Simone Peruzzi.

**MAPPE:** Roberto Gigli.

**SUPERVISIONE ED EDITING:** Roberto Di Meglio e Simone Peruzzi.

Per l'edizione completa © Nexus Editrice 1995. *Simulacri* © P. Rosenthal/Excelsior Publications.

Tutte le immagini, i nomi e i personaggi di *Ken il Guerriero* © Buronson & Tetsuo Hara/Shueisha/Toei Animation 1987, 1995.

Edito da Nexus Editrice, Via Rosmini 16, 55049 Viareggio (LU), tel. 0584/49748, fax 0584/944765.

ISBN 88-86149-14-X. Stampato da Grafiche G.A., Lama di San Justino (PG), nel dicembre 1995.