

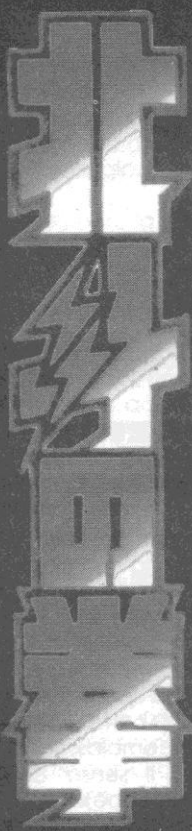
KEN IL GUERRIERO IL SEGRETO DI NANTO



MODULO



AVVENTURA



KEN IL GUERRIERO

IL GIOCO DI RUOLO

MODULO-CAMPAGNA

IL SEGRETO DI NANTO

SCAN by PRM 2008

INDICE

MODULO-CAMPAGNA

IL SEGRETO DI NANTO	pag. 2
Il Periodo	pag. 2
Il Luogo	pag. 2
Preparazione della Campagna	pag. 2
Il Gruppo dei Personaggi Giocatori	pag. 2
Creare un Personaggio di Green Valley	pag. 3
Per un Eroe Solitario	pag. 3
La Prima Sessione	pag. 3
Svolgimento della Campagna	pag. 3
Mortalità	pag. 3
Conclusione e Ulteriori Sviluppi	pag. 3

NUOVE REGOLE

I VEICOLI E IL DESERTO	pag. 4
-------------------------------------	---------------

ATLANTE

GREEN VALLEY	pag. 5
Dove Si Trova Green Valley	pag. 5
La Cronologia di Green Valley	pag. 5
La Vita a Green Valley	pag. 5
Il Commercio a Green Valley	pag. 5
I Prezzi di Green Valley	pag. 5
Hirogi, Harrison, Naomi, Glance, Kai, Zak	pag. 6
<i>Mappa: I Dintorni di Green Valley</i>	pag. 7
<i>Mappa: Il Villaggio di Green Valley</i>	pag. 7

AVVENTURA

NOTTE ASSASSINA	pag. 8
Introduzione Autonoma e di Campagna	pag. 8
Garald	pag. 8
<i>Mappa: Senor</i>	pag. 9
I Predoni dell'Acqua	pag. 10
<i>Mappa: Il Covo dei Gemelli</i>	pag. 11
La Banda dei Gemelli, Ganz e Ponz	pag. 12
Punti Avventura	pag. 12

NUOVA DISCIPLINA

DISCIPLINA DEI FALCHI GEMELLI	pag. 13
--	----------------

AVVENTURA

SLENDE LA STELLA DELLA RIVELAZIONE	pag. 14
Introduzione Autonoma e di Campagna	pag. 14
<i>Mappe: Casa dei Duri, Casa di Naomi</i>	pag. 15
<i>Mappa: Il Rifugio di Zak</i>	pag. 16
I Duri, Derzuya	pag. 17
Punti Avventura	pag. 17

AVVENTURA

LE IENE DEL DESERTO	pag. 18
Introduzione Autonoma e di Campagna	pag. 18
H.A. Treesong, Akito	pag. 18
<i>Mappa: Alberque</i>	pag. 19
<i>Mappa: La Tana delle Iene</i>	pag. 20
La Banda delle Iene, Whiner	pag. 21
Colpo Personale: Morso della Iena	pag. 21
Punti Avventura	pag. 21

AVVENTURA

MESSAGGERI DI MORTE	pag. 22
Introduzione Autonoma e di Campagna	pag. 22
Larque	pag. 22
La Morte Bianca	pag. 23
<i>Mappa: La Vecchia Fabbrica</i>	pag. 24
Gli Ironmedic, Nerull e Ley	pag. 25
Punti Avventura	pag. 25

AVVENTURA

IL SEGRETO DI NANTO	pag. 26
Introduzione Autonoma e di Campagna	pag. 26
Gersen	pag. 26
J.J., Gli Uomini di J.J.	pag. 27
<i>Mappa: La Prigione di Ajit</i>	pag. 27
Jona	pag. 28
Hul	pag. 29
La Guardia Scelta di Souther	pag. 29
Nuovo Tsubo: Sendote della Memoria	pag. 30
Zak	pag. 30
Mandura	pag. 30
Epilogo della Campagna	pag. 30
Punti Avventura	pag. 30

APPENDICE 1

PERSONAGGI GIOCATORI PREGENERATI	pag. 31
Nato Habachi	pag. 31
Tonu	pag. 31
Kanturo	pag. 31
Hajan	pag. 31

APPENDICE 2

ERRATA CORRIGE ALLA PRIMA EDIZIONE	pag. 32
Volume 1	pag. 32
Volume 2	pag. 32
Chiarimenti	pag. 32
Modifiche	pag. 32

CREDITS

TESTI : Marcello Missiroli e Beppe Reina.
CONTRIBUTI ADDIZIONALI: Paolo Poli e Manlio Di Donato.
IMPAGINAZIONE: Simone Peruzzi.
ELABORAZIONE IMMAGINI: Copertina di Roberto Gaudio, per gentile concessione Dolphin Italia. Immagini interne di Marcello Missiroli e Simone Peruzzi.
MAPPE: Roberto Gigli.
SUPERVISIONE ED EDITING: Simone Peruzzi.

Per l'edizione completa © Nexus Editrice 1996.
 Simulacri © P. Rosenthal/Excelsior Publications.
 Tutte le immagini, i nomi e i personaggi di *Ken Il Guerriero* © Bronson & Tetsuo Hara/Shueisha/Toei Animation 1987, 1996.
 Edito da Nexus Editrice, Via Rosmini 16, 55049 Viareggio (LU), tel. 0584/49748, fax 0584/944765.
 ISBN 88-86149-18-2. Stampato da Grafiche G.A., Lama di San Giustino (PG), nel luglio 1996.

MODULO CAMPAGNA IL SEGRETO DI NANTO

Green Valley è un tranquillo villaggio, apparentemente al riparo dalle mire dei potenti che si contendono il dominio del mondo. Ma ai vostri eroi non sarà consentito condurre una vita pacifica: bande di violenti malviventi, pericolosi viaggi attraverso il deserto, un libro di vitale importanza, un Segreto che nessuno deve conoscere sono elementi che i vostri personaggi incontreranno durante il loro arduo cammino per la salvezza.

Sebbene le avventure che compongono questo volume possano essere utilizzate in maniera episodica, cioè considerandole indipendenti l'una dall'altra, esse risulteranno sicuramente più coinvolgenti se strutturate come campagna, in modo da ricreare lo stesso effetto delle serie animate e a fumetti; molti eventi lasciati in sospeso, infatti, acquistano il loro pieno significato solo in seguito. Realizzare una campagna richiede, però, un minimo di preparazione da parte dell'Arbitro di Gioco e una certa costanza da parte dei giocatori.

Il *Segreto di Nanto* può tenervi occupati per una decina di sessioni di gioco di 3-4 ore circa e comprende almeno quattro scontri di grandi proporzioni. Se giocate una volta la settimana, quindi, ne avrete per 2-3 mesi...

Da questo punto in avanti, la lettura è riservata all'AdG.

IL PERIODO

Quasi tutta la campagna si svolge nell'ottobre dell'anno 6 d.O., mentre Ken e Rey si spostano tra Belan City e Abalon. In pratica, gli eroi della saga non saranno mai molto distanti dal gruppo dei Personaggi Giocatori e, se vorrete, potrete anche farli incontrare. Non è necessario che i PG sappiano con precisione in che anno si trovano, a loro basterà sapere che le avventure sono ambientate durante la Prima Era.

IL LUOGO

Dato che la campagna potrebbe prendere centinaia di pieghe impreviste, considerate ciò che segue più un canovaccio su cui improvvisare che una trama da seguire per filo e per segno.

Dopo un breve periodo, durante cui i PG si ambienteranno a Green Valley e ne conosceranno i personaggi principali, i nostri eroi verranno inviati a Senor per una missione apparentemente senza problemi, che però si trasformerà subito in un incubo: una sfida all'implacabile Banda dei Gemelli, al servizio di Souther.

Al loro rientro a Green Valley, troveranno il villaggio invaso da una moltitudine di profughi: tra di essi, ci sarà anche una banda di individui poco raccomandabili, capeggiati dal 'duro' Derzuya. L'arrivo di questi

stranieri genererà malcontento e diffidenza nella popolazione e, dopo una serie di eventi sconcertanti (tra cui l'omicidio di un consigliere), si deciderà di cacciarli da Green Valley. Come se non bastasse, in seguito a una notte piene di sorprese, l'intera scorta d'acqua del villaggio verrà avvelenata e, sotto minaccia di morte, Green Valley cadrà nelle mani di un folle al servizio di uno dei sei Sacri Pugnì di Nanto. I PG saranno scacciati con ignominia!

Dopo giorni di vagabondaggio nel deserto, i PG raggiungeranno Alberque, dove riusciranno a ingraziarsi, per aver eliminato una banda di malviventi senza scrupoli, il capo del luogo. Da lui i PG verranno a sapere che un chimico esperto, che sta sulle montagne a est, potrebbe risolvere i problemi di Green Valley.

Non appena partiti, i PG incontreranno un viandante, che darà loro qualche consiglio e li accompagnerà per un po'. Il viaggio verso le montagne sarà lungo e disagiata, nonché pericoloso: durante una fermata i nostri eroi saranno esposti a un pericoloso morbo e per salvarsi dovranno sgominare una pericolosa banda. Proseguendo verso le montagne, saranno intercettati da un gruppo di motociclisti che uccideranno il viandante: entreranno così in possesso di un misterioso libro che si rivelerà molto importante nella fase finale della campagna.

Giunti alla fine a Lanark, il villaggio sulle montagne, scopriranno che il chimico non è più lì, ma è stato rapito e ora si trova nella fortezza di Ajit. I PG dovranno così cercare un modo per introdursi nell'imprendibile fortezza e liberare l'unico uomo che potrebbe essere in grado di salvare Green Valley. Questa missione si rivelerà estremamente pericolosa per la presenza di un grande maestro di arti marziali, tanto potente quanto malvagio. Durante la fuga, i PG s'imbattono in un nuovo, misterioso viandante, dotato di una straordinaria capacità di guarire, che si unirà al loro gruppo. Ma, dopo tutte le peripezie vissute, il peggio dovrà ancora venire: infatti incontreranno di persona Souther, che avrà la chiara intenzione di ucciderli... Come cavarsela stavolta? Tornati a Green Valley, infine, i PG potranno liberare il paese dal giogo di Nanto, depurare l'acqua avvelenata e riprendere una vita, per quanto possibile in quest'epoca di violenza e soproso, normale.

PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

L'AdG dovrà leggersi per intero almeno una volta tutta la campagna: questo gli darà una visione complessiva della campagna stessa e degli eventi che si verificheranno.

Sarà inoltre opportuno trovare un gruppo di amici con il quale sia possibile giocare con una certa regolarità (se i personaggi cambiassero da una partita all'altra, il 'senso' della campagna scomparirebbe).

La prima sessione di gioco, infine, dovrà essere dedicata quasi esclusivamente alla creazione dei Personaggi Giocatori. Come saprete, creare un PG, sceglierne i colpi, descriverne la storia, la personalità e le motivazioni è un compito che può richiedere molto impegno già in circostanze normali, ma assume ancora più importanza nel caso di una campagna: i giocatori, infatti, dovranno interpretare lo stesso PG per parecchie sessioni di gioco ed è quindi impensabile che lo facciano con un personaggio a loro sgradito.

IL GRUPPO DEI PERSONAGGI GIOCATORI

In questa campagna sarebbe opportuno che il gruppo dei Personaggi Giocatori avesse una particolare composizione: almeno uno di loro, infatti, dovrà essere nativo di Green Valley, in modo che possano essergli note la storia, la geografia della zona e la struttura del villaggio. Per gli altri PG non ci sono particolari limitazioni, ma almeno due di essi dovranno essere Guerrieri (di solito questo non è mai un problema!) e almeno un PG dovrà avere il Talento Medicina a 0 o più; sarebbe meglio che i Guerrieri appartenessero ad arti marziali differenti, in modo da poter sfruttare tutte le opportunità offerte dalla campagna. La composizione 'ideale' del gruppo prevede 5 personaggi: 1 nativo di Green Valley, 3 Guerrieri e 1 PG di altro tipo.

Trattandosi di una storia ambientata durante la Prima Era, sono possibili PG solo di queste Carriere:

- Commerciante
- Gigante
- Guerriero della Zanna
- Guerriero di Nanto



- Guerriero di Hokuto
- Ladro
- Medico/Scienziato
- Miliziano
- Monaco di Hokuto
- Monaco di Nanto
- Selvaggio

Data però la particolare natura di questa serie di avventure, sono sconsigliati PG con Carriera di Scienziato con Talento Chimica e quella di Selvaggio.

La campagna riuscirà al meglio se i PG sono appena generati; saranno comunque accettabili, specie se il gruppo è poco numeroso, anche PG che abbiano già acquisito un certo numero di PA, fino a un massimo di 8 a testa.

CREARE UN PERSONAGGIODI GREEN VALLEY

Un personaggio nativo di Green Valley ha un certo numero di limitazioni compensate da alcuni vantaggi. Dato che Green Valley non ha mai posseduto (almeno finora...) grandi campioni di arti marziali, nessun nativo può essere un Guerriero o un Monaco, né può conoscere alcun Prerequisito delle Scuole Maggiori di arti marziali. Quindi le sole Carriere ammesse sono:

- Commerciante
- Ladro
- Medico/Scienziato
- Miliziano

Peraltro, trattandosi di un villaggio abbastanza ricco e ben organizzato, il livello iniziale dei Talenti è mediamente più elevato rispetto a un personaggio generato normalmente, ma le sue possibilità di miglioramento successivo sono meno flessibili.

Durante la generazione, inoltre, i giocatori hanno la possibilità di avere per il proprio PG due Specialità, una scelta dall'elenco 'A' e un'altra dal 'B' (i Talenti non indicati hanno il Livello di Esperienza Iniziale come mostrato nella tabella a pagina 9 del Volume 1 - Regole del Gioco):

Elenco 'A'

Armi da corpo a corpo:	(-2)
Armi da lancio:	(-2)
Demolizioni:	(-4)
Insegnamento:	(-2)
Riparazioni:	(-4)

Elenco 'B'

Artigiano (una specialità):	(-4)
Commerciare:	(-2)
Guidare Veicoli:	(0)
Leggere:	(0)
Oratoria:	(-2)
Storia/Geografia di Green Valley:	(0)

Tutti i personaggi di Green Valley sono stati ben allenati all'autodifesa, per cui inizieranno la campagna con 5 PR, ma potranno spendere per il miglioramento del PG soltanto 5 PA invece dei normali 15.

Un personaggio di Green Valley è

stato educato fin dalla più tenera età sull'importanza del bene comune del villaggio. Per questo motivo, ogni azione contraria al bene del villaggio (in particolare, la disubbidienza alle decisioni del Consiglio e del Decano) sarà da considerare come un'azione contraria all'onore. Se per questo personaggio pensate di utilizzare *Il Destino* (vedi pagina 58 del Volume 1 - Regole del Gioco), dovrete sempre considerare qualche cosa di fortemente legato al villaggio o alla zona in cui vive. Nel corso della campagna potrà diventare un buon guerriero, ma i Guerrieri di Hokuto e di Nanto saranno sempre un po' davanti a lui.

PER UN EROE SOLITARIO

L'intera campagna può assumere toni veramente epici (e risultare molto più pericolosa), se affrontata da un singolo Personaggio Giocatore, una sorta di nuovo Ken o Rey.

In questo caso, il PG dovrà iniziare con un bonus di 15 PA ulteriori rispetto a quelli previsti nella generazione iniziale. Questo non garantisce che il PG sopravviva a tutti gli scontri, ma gli dà un'onestà probabile di sopravvivenza (specie se commetterà pochi errori)...

LA PRIMA SESSIONE

La prima sessione di gioco effettivo dovrebbe avere un carattere introduttivo.

I Personaggi Giocatori non nativi di Green Valley arriveranno nel villaggio e dovranno conquistarsi la fiducia della popolazione in generale e del Decano in particolare. Non sarà difficile: basterà dimostrare di essere onesti e di lavorare sodo, oppure di essere in grado di combattere e di poter quindi fare parte della Milizia Cittadina. Nel giro di qualche settimana, i PG potranno essere conosciuti e moderatamente rispettati dall'intero villaggio: saranno perfino inviati come emissari in missioni di una certa importanza, sempre però scortati da qualche abitante.

Potrete caratterizzare questa sessione introduttiva come meglio volete: per esempio, con un tentativo di assalto di alcuni predoni (5 PNG deboli), che verranno rapidamente sgominati.

Non appena riterrete che i PG siano sufficientemente integrati a Green Valley, passate all'avventura iniziale, *Notte Assassina*.

SVOLGIMENTO DELLA CAMPAGNA

Anche se la campagna è piuttosto ben documentata e dettagliata, non mancheranno gli imprevisti! I Personaggi Giocatori potrebbero decidere di andare in un'altra città, perdere

tempo inutilmente, uno dei personaggi chiave potrebbe essere ferito gravemente, ecc. In questo caso la regola d'oro è: «Non fatevi prendere dal panico!»

Voi siete l'AdG e dirigete il gioco; nulla può avvenire a meno che voi non lo consentiate! Se ritenete che la piega che ha preso il gioco sia accettabile, date sfogo alla vostra fantasia e improvvisate, se invece non vi convince, fate intervenire un agente esterno (un PNG famoso, un esercito, una tempesta di sabbia o qualsiasi altro evento vi serva...) per riportare l'avventura sui giusti binari.

MORTALITÀ

Non è bello che i Personaggi Giocatori muoiano e vengano sostituiti da altri: cercate di evitarlo facendo ricorso a regole quali *Il Destino* (vedi pagina 58 del Volume 1 - Regole del Gioco), nonché *L'Ultima Possibilità* (vedi pagina 26 del Volume 1 - Regole del Gioco).

In certi casi, però, risulta inevitabile che un PG, colto da una grande sfortuna ai dadi, scelte sbagliate, un'enorme stupidità o tutte queste cose insieme, si ritrovi a osservare i suoi compagni dall'alto del Firmamento... In questi casi occorre creare un personaggio in sostituzione.

In una campagna, la situazione ideale consisterebbe di evitare che un PG 'compaia' improvvisamente, per esempio nel deserto, ed entri ingiustificatamente a far parte del gruppo. Per questo motivo, vi consigliamo di 'adottare', quando possibile, alcuni PNG e trasformarli in PG. Il vantaggio, dal punto di vista della continuità, è enorme e facilmente comprensibile.

Alcuni dei PNG particolarmente consigliati per questa trasformazione sono: Garald, Harrison, Derzuya e i suoi Duri, uno dei miliziani di Alberque a guardia al pozzo (conoscerete questi personaggi durante le avventure). Sono da evitare i membri delle bande nemiche sconfitte... a meno che non siate un po' masochisti!

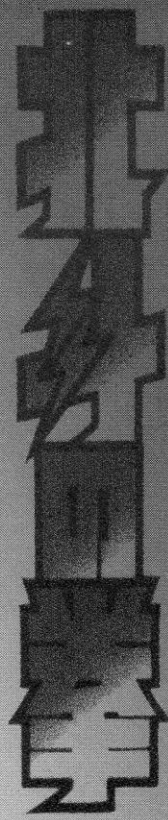
Tenete presente, comunque, che la morte di un PG è una possibilità che per quanto sgradevole può, e spesso deve, avvenire: se muoiono personaggi forti come Rey, Souther e Caio, perché non dovrebbero morire personaggi alle prime armi?

CONCLUSIONE E ULTERIORI SVILUPPI

Se la campagna verrà portata a termine con successo, vi ritroverete con dei Personaggi Giocatori di media potenza.

Che cosa potranno fare a questo punto? Uno di loro potrebbe diventare capo del villaggio, altri potrebbero decidere di partire alla ricerca di grandi maestri come Toki per essere addestrati alle arti marziali...

I limiti saranno solo quelli che voi e la vostra fantasia fisserete!



NUOVE REGOLE I VEICOLI E IL DESERTO

La moto si avvicinava a grande velocità. Il predone alla guida stava in piedi sulla sella, con una risata sguaiata in faccia e una cresta colorata che gli attraversava la testa. Ken lo osservava avvicinarsi, immobile. Quando ormai lo scontro sembrava inevitabile, Ken scomparve letteralmente dalla furiosa corsa del veicolo e lo sgherro, stupefatto, perse il controllo, schiantandosi sul riarso terreno del deserto.

I VEICOLI

In questa campagna, i Personaggi Giocatori hanno a disposizione sostanzialmente due tipi di veicoli: i camion e la moto.

I camion permettono una velocità di 40 km/ora su strade principali e di 30 km/ora negli altri casi. Non possono viaggiare su terreni accidentati. Fanno in media 3 km con un litro di carburante e il loro serbatoio può contenere 120-150 litri. Possono trasportare una trentina di persone e carichi di diversi quintali.

Le moto possono sviluppare velocità molto elevate su strada (fino 120 km/ora), ma comunque si comportano bene anche su terreno normale (80 km/ora) e accidentato (40 km/ora). Consumano meno dei camion (5 km per litro), ma hanno un'autonomia ben più limitata (40 litri) e possono portare due sole persone alla volta e un carico limitato.

Guidare un veicolo richiede un Test Corpo+ Percezione+ Meccanico ogni ora (o frazione); tale Test risulta Agevole (+1) se si viaggia su strada principale, Normale (0) se si tratta di strada secondaria o di strada cittadina, Arduo (-1) se si tratta di terreno aperto, Difficile (-2) in caso di terreno accidentato, Molto Difficile (-4) se il terreno è molto accidentato. Se il Test fallisce, basatevi sull'entità del MI per determinare ciò che accadrà.

FALLIMENTO TEST DI GUIDA

MI	RISULTATO
Quasi	Contrattempo: velocità dimezzata per la prossima ora
Male	Errore di guida: perdita di un'ora
Pessimo	Guasto: gomma buca, semiasse rotto, foro al serbatoio... I passeggeri ricevono (A)PV (B)PR
Critico	Grave incidente: veicolo inutilizzabile. I passeggeri ricevono (A+MI)PV (C+MI)PR

COMBATTERE CON I VEICOLI

Un personaggio alla guida di un veicolo può tentare di travolgere una persona a piedi con un Test Corpo+ Percezione+ Meccanico+ Guidare veicoli+ *Manovrabilità* + *Velocità* (per questi valori vedi la relativa tabella);

l'attaccante deve quindi decidere la *Velocità* a cui va (0, +1 o +2), a seconda del veicolo che ha a disposizione. Il difensore può difendersi normalmente, ma solo con la *Schivata*.

Se non schivato, il danno totale di questo attacco è dato dalla colonna *Danno* della seguente tabella, aumentato del fattore di *Velocità*².

Dopo questo tentativo, l'attaccante deve effettuare un secondo Test Corpo+ Azione+ Meccanico+ *Manovrabilità*- (*Velocità*²) per mantenere il controllo del suo veicolo. Gli effetti di questo Test sono gli stessi indicati nella tabella *Fallimento Test di Guida*, ma peggiorati di una categoria.

TIPI DI VEICOLO

Manovrab.	Veloc.	Danno	Protez.
Moto			
+3	+2	(C)PV (C)PR	0/0/0
Camion			
-1	+1	(E)PV (D)PR	4/-1/0
Fuoristrada			
+2	+2	(D)PV (D)PR	2/0/0

- Se invece un veicolo attacca un altro veicolo dello stesso tipo, entrambi i guidatori devono effettuare il Test come già indicato: chi ottiene il maggior MS obbliga l'altro a effettuare il Test per il controllo del veicolo, con la penalità aggiuntiva del MS ottenuto.

- Se un personaggio è all'interno di un veicolo, riceve la protezione indicata nella colonna *Protez.* e può attaccare con armi da corpo a corpo o arti marziali, ma con un malus di -2.

- Scendere da un veicolo (o salirvi) comporta una spesa di 2 PM per la moto e fuoristrada e 4 PM per i camion (non si può correre quando si effettuano queste operazioni).

Esempio: Uno sgherro (PNG medio) su di una moto attacca Ken, decidendo di andare a velocità +2. Il suo Test base, 9, diventa 9+ Guidare veicoli (0)+ 3 (*Manovrabilità*)+ 2 (*Velocità*)= 14! Ottiene un 8 con i dadi, quindi un MS di 6. Tirando i dadi per il danno, giungerà al MS di 6 un 4, cioè il doppio del fattore di *Velocità*. Subito dopo, dovrà effettuare un Test di 9+3-(2x2)=8 per mantenere il controllo del veicolo. Riuscitogli il Test, salterà a terra (spendendo 2 PM) e si dirigerà verso Ken...



IL DESERTO

Questa campagna è ambientata nella parte più calda e assolata del continente; viaggiare non è uno scherzo e richiede molta acqua e pause frequenti. Ogni giorno di viaggio a piedi richiede circa 5 litri d'acqua per personaggio e almeno 6 ore di riposo. Ciò presuppone che i PG evitino di viaggiare durante le ore più calde (dalle 10 alle 14), altrimenti il fabbisogno d'acqua e di riposo aumenta del 50%. I PG possono percorrere circa 40 km al giorno (50 viaggiando anche nelle ore calde, complessivamente 2-3 km/ora). Tali velocità possono aumentare se si viaggia su strade moderatamente battute e diminuire per vari fattori (tempeste di sabbia, per esempio). 2 litri d'acqua pesano l'equivalente di 1 Punto Protezione o, se volete semplificare, cibo e acqua per 1 persona per 1 giorno pesano 3 PP. Non tutti i personaggi però sono in grado di effettuare correttamente questi calcoli: solo un Test *Mente*+ *Azione*+ *Umano* (con successo automatico per chi ha il *Talento Sopravvivenza*) all'inizio del viaggio permetterà di calcolare esattamente quanta acqua e quanto cibo sarà necessario portare con sé. Senza precauzioni, il deserto può rivelarsi mortale. Se si viaggia senza acqua o se si cammina per troppe ore senza riposarsi, occorre superare un Test *Corpo*+ *Resistenza*+ *Umano*+ *Sopravvivenza* ogni giorno (con un malus di -1 se, oltre all'acqua, manca anche il cibo per 2 giorni o più). Se fallito, comporterà l'assegnazione di 1 Punto Dolore. Tale PD potrà essere recuperato solo dopo un giorno di riposo completo, con cibo e acqua in abbondanza. Se l'AdG lo desidera, potrà far accompagnare la perdita del PD da vari effetti collaterali (miraggi, delirio...). Se i PD scendono a zero, il personaggio sviene immediatamente e i Test si effettuano con un malus di -2, ma un fallimento indica una perdita di (C)PV al torso.



ATLANTE GREEN VALLEY

*È difficile capire perché sia stato dato un nome così ottimista a una località tanto inospitale...
Mai scelta fu meno indovinata: la terra impervia, il deserto, i predoni,
tutto complottava contro il rinascere della vita a Green Valley.
Eppure, uomini coraggiosi riuscirono a trasformare questo posto in un paradiso.*

DOVE SI TROVA GREEN VALLEY

Green Valley, termine con cui s'intende sia la zona geografica che il villaggio stesso, sorge sulla sponda meridionale del Grande Fiume Secco, in un punto in cui le colline sono basse e formano un'ampia vallata attorno al fiume delle dimensioni di circa 200 km². Geograficamente si trova a circa 100 km a sud-ovest di Blue Town e circa 300 km a sud-ovest di Cassandra.

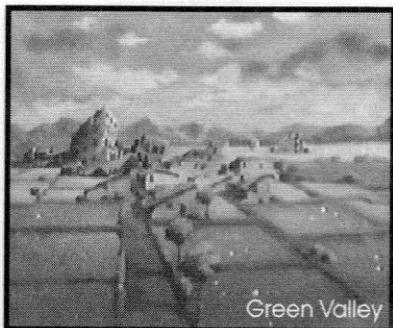
Si tratta di un posto relativamente tranquillo, protetto dalle colline dalla furia delle grandi tempeste di sabbia del Deserto Orientale, che non fu direttamente colpito dall'attacco nucleare.

LA VITA A GREEN VALLEY

La fortuna di Green Valley è dovuta alla scoperta, totalmente casuale, di una ricca sorgente sotterranea: con pazienza e enormi sacrifici, i primi coloni organizzarono una rete fognaria e d'irrigazione, trasformando il paese in un piccolo gioiello.

Gli abitanti attualmente sono circa un centinaio, per la stragrande maggioranza agricoltori: il terreno viene sfruttato per produrre cereali, verdura e un po' di frutta. Non esistono industrie o altre forme di produzione organizzata, solo qualche limitata attività di artigianato locale.

La forza d'animo e il coraggio dei primi coloni si è impresso un po' in tutti gli abitanti: è comune la voglia di restare indipendenti e liberi, pur pagando prezzi anche elevati. Per questo motivo, quasi tutti gli abitanti del villaggio girano armati e non c'è alcuno, maschio o femmina, che non abbia ricevuto una qualche forma di addestramento nelle armi dopo il decimo anno d'età.



Green Valley

Tutti sono tenuti, a rotazione, a effettuare turni di pattuglia nella Milizia Cittadina: ciò ha contribuito a dare agli abitanti di Green Valley la fama di essere, seppur ospitali, un po' rustici e villani.

Green Valley si regge su un ordinamento quasi democratico, con un Consiglio cittadino composto da sei membri e regolato dal Decano, di cui in certi casi la parola è ancora legge.

LA CRONOLOGIA DI GREEN VALLEY

Anno 0 Una tranquilla cittadina di provincia viene spazzata via.

Anno 2, gennaio Hirogi, insieme a Jed, scopre il pozzo.

Anno 2, luglio Vengono eretti nella zona i primi insediamenti. Jed viene dichiarato Decano del villaggio.

Anno 6, maggio Partenza di Zak per visitare la 'zia'. Kai lo sostituisce nel Consiglio.

Anno 6, luglio Zak torna dalla visita alla zia e riprende il posto nel Consiglio. Attacco di un grosso gruppo di predoni, respinti a fatica. Negli scontri muore Kaneda, fratello minore di Jed.

Anno 6, agosto Si svolge questa campagna. Hirogi parte per un viaggio.

Anno 7 Il ritorno delle piogge riempie di nuovo il fiume.

Anno 11 L'epidemia decima Green Valley. Nonostante tutto, i pochi superstiti decidono di restare.

Anno 13 L'esercito di Marlowe 'conquista' Green Valley e ne rende schiavi gli abitanti... Marlowe decide di costruire «una fortezza inespugnabile» a pochi chilometri di distanza, che diventerà la prigione del suo regno.

Anno 16 Alla caduta di Marlowe, Jako dichiara la ex-fortezza di Marlowe capitale dell'Impero, con il sinistro nome di Ade.

Anno 18 Ade viene distrutta dallo scontro tra Ken, Falco e Jako. Lea sposta la capitale a Cassandra. Si chiude (definitivamente?) il sipario su Green Valley.

IL COMMERCIO A GREEN VALLEY

La posizione strategica del villaggio, nei pressi di un antico ponte, ha permesso un notevole sviluppo del commercio, sia con paesi vicini che con altri più lontani. L'acqua viene scambiata con cibo, benzina e altri beni di minore importanza.

Il grande traffico nord-sud tende a passare leggermente più a ovest, dove un ponte naturale permette, anche agli autocarri, di attraversare senza problemi il fiume, il cui letto è costellato di profonde crepe e grossi massi. Ciò significa, in circostanze normali, un grande flusso di persone che viaggiano a piedi o con pochi veicoli.

Nel mercato cittadino il commercio è fiorente: in pratica tutto è disponibile ai prezzi usuali e l'acqua e i cibi si trovano perfino a prezzi inferiori, come risulta dalla tabella seguente (per le detrazioni percentuali, fai riferimento alle relative tabelle delle pagine 48-49 del Volume 2 - Il Mondo di Ken).

PREZZI DI GREEN VALLEY

Armi da Corpo a Corpo: -10%
Armi da Lancio: -10%
Armi da Fuoco e Munizioni: -10%

Cibi e Bevande
Acqua, 1 litro 4 UBS
Carne salata, 1 chilo 40 UBS
Pasto 10 UBS
Vino/Liquore, 1 litro 3 UBS

Coltivazione: -20%

Equipaggiamento da Viaggio: -20%

Mezzi di trasporto: -30%
Benzina, 1 litro 4 UBS

Oggetti vari: -10%



Il Mercato



PERSONAGGI IMPORTANTI DI GREEN VALLEY

JED, IL DECANO

È un abile mediatore, per cui in genere riesce a conciliare le esigenze di tutti, anche se in contrasto tra loro. Grazie alla sua abilità è considerato il capo del villaggio e in Consiglio il suo voto vale doppio in caso di parità; ha potere di veto. Era con Hirogi quando questi scoprì il pozzo.

PNG debole, 50 anni (**Talenti:** Leadership: +3; Commerciale, Oratoria: 0).

HIROGI

Nonostante il posto in Consiglio, spesso si trova lontano dal villaggio. Ha un carattere irrequieto, ombroso e non riesce a rimanere fermo nello stesso posto per molto tempo. Durante uno dei suoi viaggi, accompagnato da Jed, scoprì il pozzo e fondò Green Valley. Ha contribuito non poco al benessere cittadino, consentendo a tutti gli abitanti l'utilizzo di molti 'tesori' scoperti durante i suoi viaggi. Ha avuto una breve storia con Naomi, conclusa poco dopo la fondazione del villaggio.

PNG medio, 33 anni (**Talenti:** Cerca-re, Geografia, Sopravvivenza: +1).

HARRISON

Nel Consiglio cura gli interessi degli agricoltori e si occupa della sovrintendenza del pozzo e delle riserve strategiche. Ha un carattere abbastanza duro e la cosa che più gli sta a cuore è la sopravvivenza del villaggio. Non esita a esprimere la propria opinione, anche se in contrasto con quella degli altri. È considerato una persona di assoluta fiducia.

PNG medio, 33 anni (**Talenti:** Agricoltura: +2).

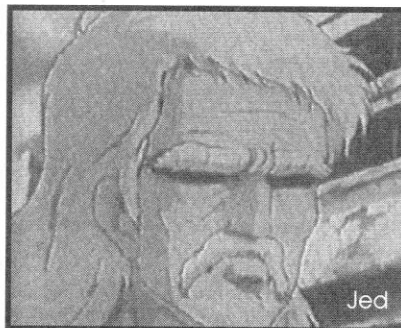
NAOMI

Nel Consiglio rappresenta il punto di vista delle donne. Molto carina e di carnagione scura, ha un carattere deciso che, unito alla sua bellezza, le consente di fare ascoltare la sua opinione in Consiglio e, spesso, di farla accettare. Si compiace delle attenzioni maschili nei suoi confronti, ma non ha ancora ceduto alle proposte di nessuno, a parte una breve parentesi con Hirogi.

PNG debole, 25 anni (**Talenti:** Agricoltura: +1).



Hirogi



Jed

GLANCE

È il figlio di Jed. Non è quello che si potrebbe definire un tipo sveglio e, in Consiglio, si adegua quasi sempre alle posizioni del padre. Dal carattere forse un po' indeciso, è però persona onesta e degna di fiducia. Innamorato di Naomi, non perde occasione di esternarle i propri sentimenti, scendendo a volte nel ridicolo. Veste in modo disordinato e casuale.

PNG medio, 26 anni (**Talenti:** Commerciale: +1).

KAI

Nonostante la sua giovane età, è lui che si occupa materialmente delle riparazioni e delle modifiche al sistema di pompaggio dell'acqua. Ultimamente i suoi rapporti con Glance sono peggiorati, perché anche a lui piace Naomi.

PNG debole, 16 anni (**Talenti:** Idraulica, Meccanica: 0).

ZAK

Zak è un irrequieto, instabile e dall'intelligenza contorta. Lasciò il villaggio due mesi fa senza nessun vero motivo e capitò a Blue Town. Qui, addestrato da Yuda, concertò assieme a lui un diabolico piano per occupare Green Valley senza spargimenti di sangue, procurando così molti schiavi per sé e per Yuda. Ha un punto debole: se viene messa in dubbio la sua astuzia, attacca in modo irrazionale e totale chi l'ha offeso. È chiaramente una persona senza onore.

Corpo 5 Istinto 5
Cuore 3 Mente 5
Percezione 1 Azione 3
Desiderio 3 Resistenza 1
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 1
Umano 2 Meccanico 1
Attacco 1 Difesa 1 Aura 1
Potenza 0 Rapidità 1 Precisione 1
PV +1 PR 5 PE 4
Protezioni: TE 2
Equipaggiamento: Pistola cal. medio (danni (G)PV (D)PR) con 6 proiettili, coltello (danni (D)PV)
Talenti: Sopravvivenza: +1; Guidare veicoli, Scienze (Chimica): 0; Armi da corpo a corpo, Arma da fuoco, Leadership, Vie di Nanto (Disciplina della Gru Rossa): -2.
Colpi: NA6, 7, 10, 12: -2; NA1, 2, 4: -4; NM1, NE1, NEGR1, 2, 3: X

LUOGHI NOTEVOLI DI GREEN VALLEY

1 - Piazza centrale

Qui la mattina si svolge il mercato della frutta e degli ambulanti. È sicuramente il luogo più frequentato del villaggio. È qui che si terrà la festa per Hirogi (vedi l'avventura *Notte Assassina*).

2 - Accesso al pozzo

Il pozzo è la risorsa più preziosa del villaggio e ne garantisce la sopravvivenza. È controllato a vista dai miliziani, giorno e notte. L'accesso, bloccato da una porta blindata recuperata da un rifugio nucleare di cui solo i membri del Consiglio hanno la chiave, avviene mediante una caverna lungo l'argine del fiume. Un complesso sistema di tubazioni e pompe a mano permette di distribuire l'acqua in superficie e di portarla nelle abitazioni e nei campi.

3 - Il Dente

Formazione rocciosa così detta perché sorge dal letto del fiume proprio come un dente. Di recente Harrison, uno dei membri del Consiglio, ci ha fatto costruire una cisterna d'acqua e di viveri che permette al villaggio di sostentarsi per circa un mese in caso di emergenza. L'esistenza di questa riserva è nota solo a Harrison e al Decano ed è ben nascosta all'interno di questa formazione rocciosa.

4 - La Grande Casa

È l'edificio più grande di Green Valley. Sebbene sia leggermente pericolante, qui hanno luogo le riunioni del Consiglio, quelle amministrative e vi si dispensa pure la giustizia.

5/6/7 - Grattacieli crollati

Nessuno è autorizzato a entrare, ma spesso i bambini si avvicinano pericolosamente a questi edifici. L'edificio 7 diverrà il quartier generale di Zak (vedi l'avventura *Splende la Stella della Rivelazione*).

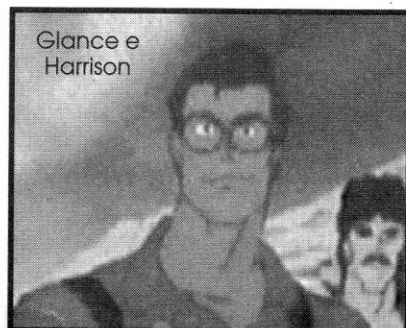
8 - Abitazione di Harrison

9 - Abitazione di Naomi

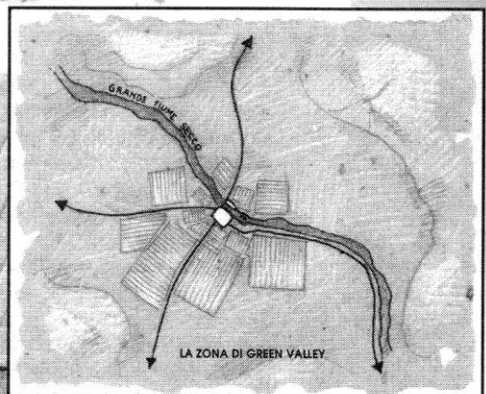
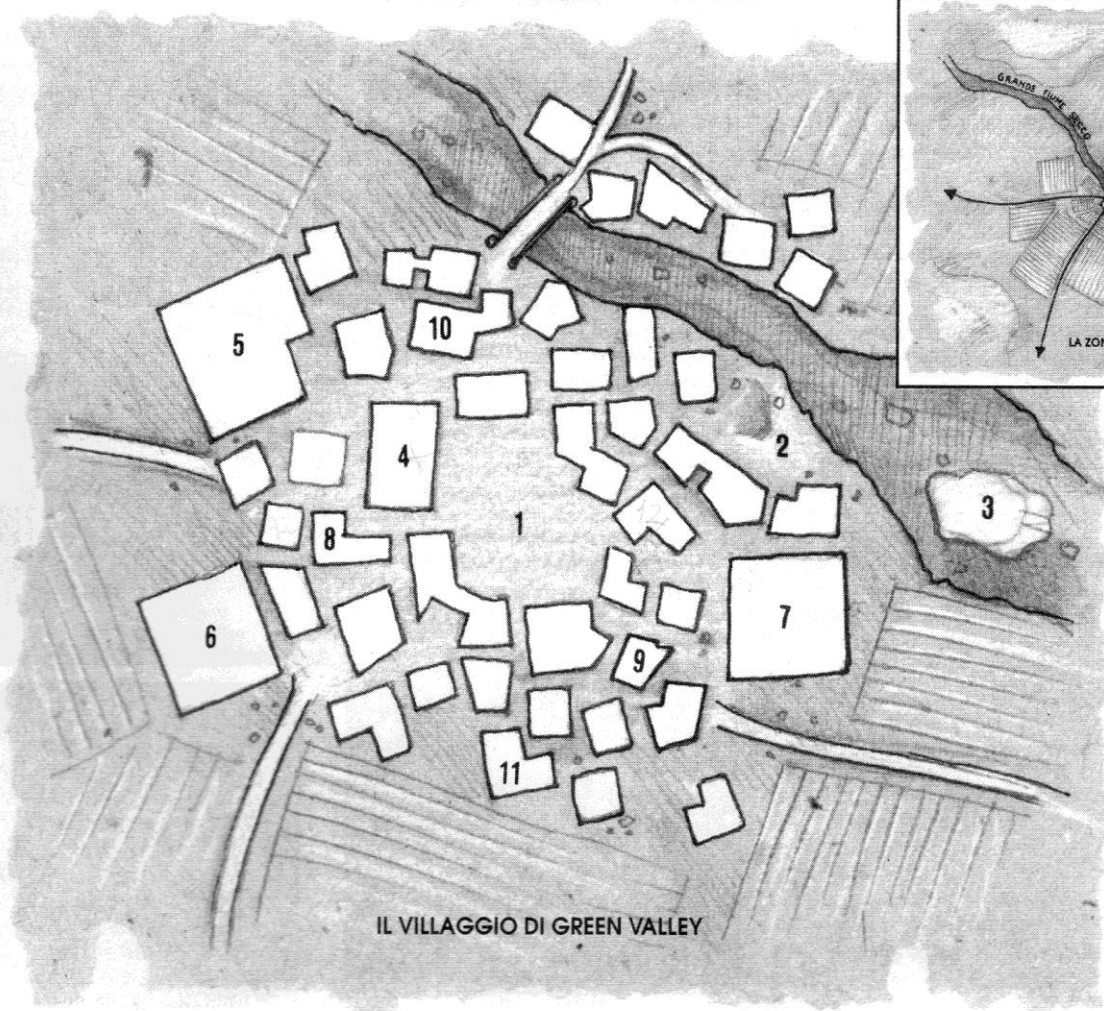
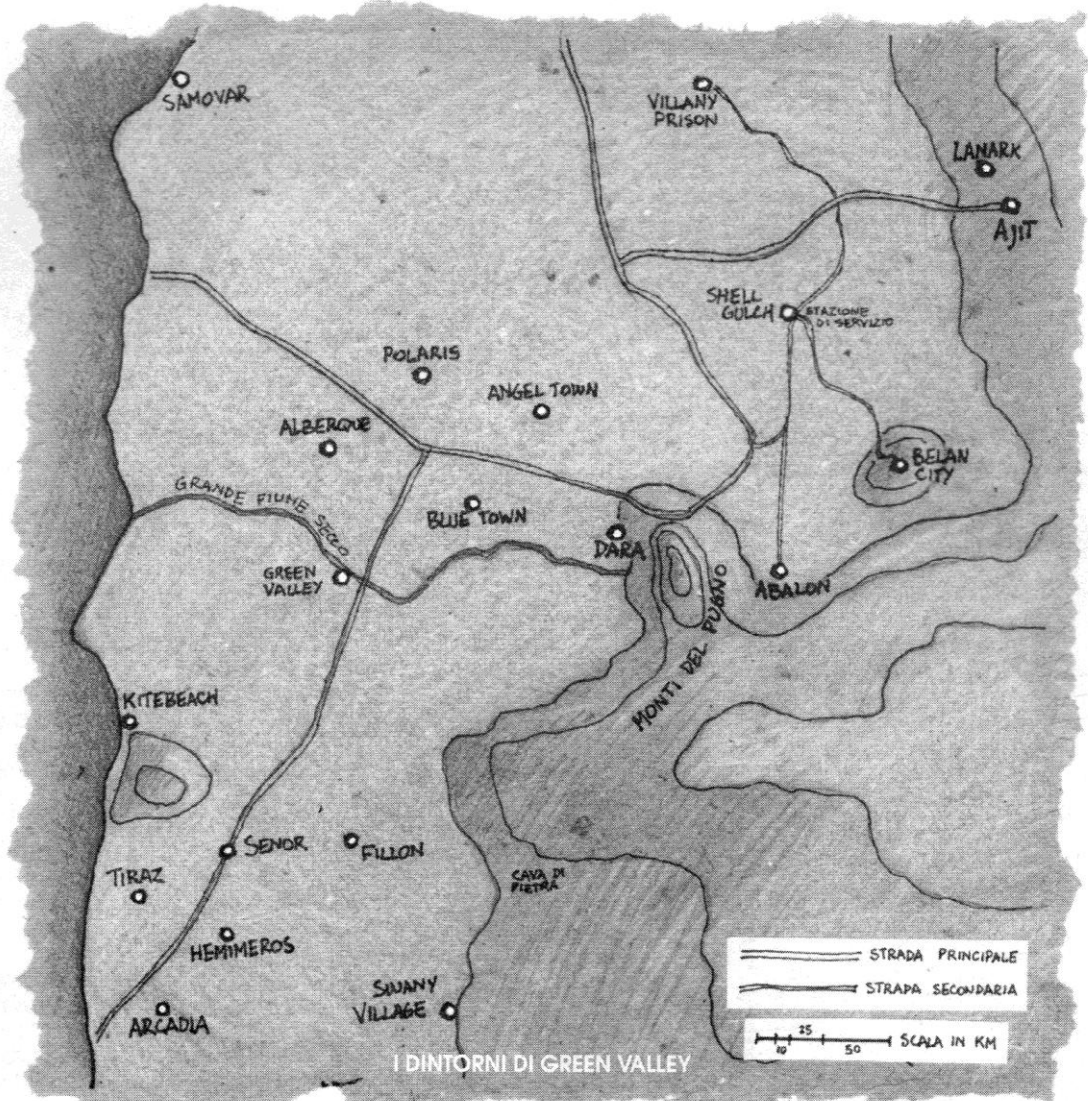
10 - Abitazione di Jed e Glance

11 - Abitazione di Hirogi

Abbandonata da Hirogi all'inizio della campagna, ci alloggeranno Derzuya e i Duri (vedi l'avventura *Splende la Stella della Rivelazione*).



Glance e Harrison



7



AVVENTURA NOTTE ASSASSINA

*Un piccolo villaggio trasformato in un cimitero nell'arco di una notte...
Due feroci e implacabili aguzzini con una missione d'inumana ferocia...
Un gruppo di guerrieri pazzi e fedeli ai loro capi...
Questa è la situazione che travolgerà i nostri eroi.*

SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

INTRODUZIONE 'A' (AVVENTURA AUTONOMA)

Nocte Assassina è calibrata per 5-6 personaggi appena generati, ottima quindi per essere usata come scenario introduttivo.

In questo caso, i PG possono giungere per caso a Senor, chiedendo ospitalità, ed essere poi inviati come scorta o come autisti a Green Valley assieme a Garald per compiere la missione.

INTRODUZIONE 'B' (CAMPAGNA DI GREEN VALLEY)

Oggi è una giornata di grande festa a Green Valley: Hirogi, grande esploratore e fondatore del villaggio, parte per un ennesimo viaggio verso l'ignoto. Tutto il paese è in fermento: mentre i bambini giocano rincorrendosi per le strade, c'è chi si prodiga a preparare del cibo, chi s'inventa giulare e così via.

A metà mattinata, nel bel mezzo della festa, i Personaggi Giocatori noteranno l'arrivo di due camion. Alcuni uomini scenderanno e andranno nella tenda del Decano, senza prendere parte ai festeggiamenti.

Poco dopo, i PG verranno convocati dal Decano di Green Valley e presentati a un giovane. Questi è Garald, figlio del Decano di Senor. Garald ha un camion carico di merchanza per gli usuali baratti e affermerà di aver notato un insolito movimento di persone sospette durante il tragitto. Sarebbe molto grato al Decano se un gruppo di guerrieri tra i più esperti lo riaccompagnasse a Senor, in cambio di una scorta di carburante. Green Valley intrattiene da anni rapporti commerciali e di amicizia con Senor e tali scambi di cortesia, com'è noto, non sono infrequenti.

Jed chiederà ai PG (o perlomeno ai PG nativi di Green Valley) di accompagnare Garald: il Decano si rende conto che le feste non si verificano troppo spesso, ma la questione pare urgente e i PG sono tra i migliori guerrieri del villaggio.

Se i PG accettano (Garald insisterà), la sera stessa al tramonto, il camion carico di acqua e medicinali lascerà Green Valley, affiancato dal camioncino affidato ai PG, mentre la festa sarà ancora in pieno svolgimento.

GARALD

Figlio di Senor, fondatore dell'omonimo villaggio, è colui che attivamente mette in pratica le direttive del padre. Gode di molta stima da parte degli abitanti perché non ha mai approfittato della propria posizione, ma ha sempre lavorato per meritare il suo ruolo. È da tutti considerato una sorta di vice-capo. Si occupa della difesa e dei lavori più importanti ed è conosciuto anche nei villaggi vicini dove si reca, a volte, per rappresentare il padre. Sebbene non sia un seguace di nessuna scuola di arti marziali, è un buon combattente. Ha un carattere onesto e aperto e non si tira indietro di fronte alle responsabilità. Dal padre ha ereditato una certa dose di saggezza che controbilancia una certa impulsività.

PNG debole, 23 anni (**Talenti:** Geografia, Guidare veicoli, Oratoria, Rissare: +1).

CHE COSA È SUCCESSO...

Pochi giorni prima, Souther ha dato l'avvio al suo faraonico progetto: la costruzione di una grandiosa piramide al centro di una zona particolarmente popolosa del continente. Tutti i suoi generali si sono attivati per recuperare materiali di costruzione e schiavi: interi villaggi vengono rasi al suolo per catturarne gli abitanti.

Senor è un villaggio poco popoloso, ma non per questo riesce a evitare la furia della Schiera di Souther: durante la notte il villaggio viene attaccato dagli uomini della Stella della Sovranità, guidati dai gemelli Ganz e Ponz (vedi oltre riquadro). I suoi abitanti possono fare ben poco contro una banda tanto assetata di sangue

quale quella dei Gemelli e bastano poche ore per far sì che il villaggio passi sotto il loro totale controllo. Il mattino successivo, tutti i bambini e le donne vengono caricati sopra dei camion diretti verso le montagne a oriente: il loro triste destino sarà quello di estrarre dalle cave i blocchi di pietra per la costruzione della piramide.

Con loro si ritirano, soddisfatti della razza, anche i due gemelli Ganz e Ponz, che lasciano solo una dozzina di uomini a tenere sotto controllo Senor e che dovranno, l'indomani, portare nuovi schiavi a sud.

1. Alba tragica

Il viaggio da Green Valley a Senor, seppur lungo, risulterà complessivamente tranquillo.

La piccola carovana giungerà in vista di Senor all'alba del giorno successivo, senza aver notato nulla di strano e, soprattutto, senza cattivi incontri.

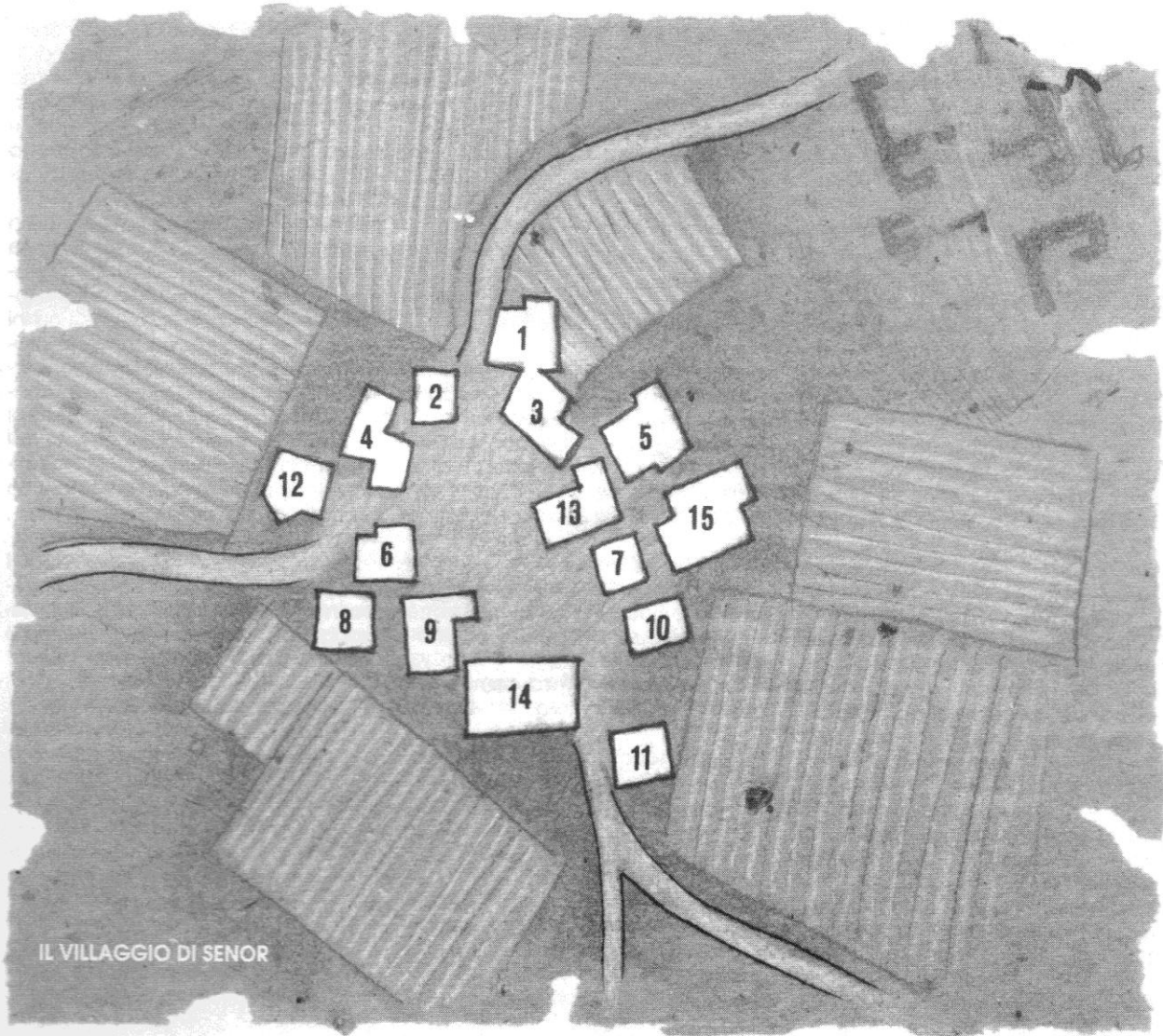
SEHOR

Il villaggio prende il nome dal suo capo e fondatore, il saggio Senor, e si trova all'interno della zona di controllo di Souther, circa 160 km a sud di Green Valley, vicino alle rovine di una vecchia città ormai distrutta. La popolazione di Senor non è molto numerosa, più o meno un'ottantina di persone. Il villaggio non possiede un pozzo proprio ed è quindi costretto a barattare l'acqua con i paesi vicini: la sua terra coltivabile produce grano che viene scambiato con l'acqua necessaria per le coltivazioni e per il sostentamento della popolazione. Una vecchia fabbrica di batterie, che si trova all'interno della città morta, ha permesso i primi baratti.

Senor non appare altro che un campo di battaglia: alcune case stanno ancora bruciando e, tra queste, anche quella del capo del villaggio. Quando i PG entreranno nel villaggio, incontreranno quattro componenti della Banda dei Gemelli (**4 PNG deboli**, armati di mazze a due mani che fanno danni (D)PV (F)PR, ogni coppia vestita allo stesso modo), che stanno 'divertendosi' con il barista del villaggio: il divertimento con-

Garald





IL VILLAGGIO DI SENOR

LA MAPPA DI SENOR

1/11 - Case degli abitanti

Sono quasi tutte semidistrutte e prive d'interesse.

12 - Tolk

All'interno di questo edificio si può trovare Tolk (**PNG debole**), un contadino che, nascosto dietro a un tavolo, uscirà solo dopo avere riconosciuto Garald; in lacrime lo informerà della morte del padre e che gli abitanti superstiti sono stati rinchiusi nel magazzino. Non si aggregherà in nessun caso ai PG e incomincerà a mettere a posto ciò che rimane della sua abitazione. Se i PG non passeranno di qui prima di andare al magazzino, Tolk li raggiungerà e racconterà loro quel poco che sa: oltre a quanto già eventualmente descritto dal barista, potrà aggiungere di aver sentito dire a due aggressori, che parevano i capi e parlavano sempre assieme, che era ora di partire «verso le cave».

13 - Il bar

I tavoli e il bancone sono distrutti e c'è sangue dappertutto. Non ci sono più liquori o altre bevande, né altro di particolare interesse.

14 - Il magazzino

Contiene, rinchiusi al suo interno, solo i maschi del villaggio, pronti per essere trasferiti, il giorno dopo, a Hemimeros (vedi mappa dei dintorni

a pagina 7). Le scorte di viveri, di acqua e di benzina sono state portate via. A guardia della porta ci sono due "gemelli" (**2 PNG deboli**, armati di mazze a due mani che fanno danni (D)PV (F)PR), che attaccheranno senza esitare i PG e che daranno inoltre l'allarme, facendo accorrere in loro aiuto gli occupanti della casa del capo del villaggio.

15 - La casa del capo del villaggio

È la più grande di tutte ed è composta da cinque stanze: una cucina, una sala, due camere da letto e un bagno. Vi si sono sistemati sei membri della Banda dei Gemelli.

I MEMBRI DEI GEMELLI (6)

1 PNG medio

Equipaggiamento: Pistola calibro medio a due canne (danni (G)PV (D)PR) con 6 proiettili

Talenti: Armi da fuoco: -2

Colpi: B1: 0; NA4, 6: -2; NA7: X

2 PNG deboli

Equipaggiamento: Doppietta (danni (H)PV (F)PR) con 4 cartucce ciascuna, coltelli a due lame (danni (C)PV)

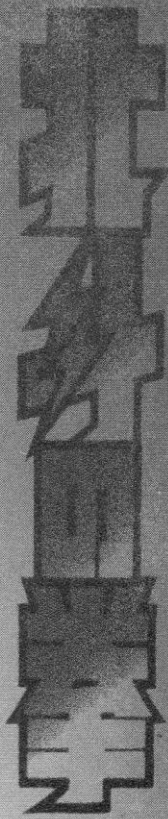
Talenti: Armi da fuoco: -2

Colpi: B6: 0; NA4, 6: X

3 PNG deboli

Equipaggiamento: Mazze a due mani (danni (D)PV (F)PR)

siste nel prendere a mazzate un palo alto tre metri contro cui, legato per le caviglie, rimbalza il barista. Il poveraccio è ormai ridotto in condizioni pietose e non resisterà ancora a lungo. Se i PG interverranno, i malfattori combatteranno fino alla morte, in caso contrario il palo si spaccherà e il barista, cadendo a terra, morirà; nel caso i PG cerchino di parlare con i ceffi, verranno insultati e minacciati finché non inizierà uno scontro. Garald farà di tutto per far intervenire i PG. Per il barista non c'è comunque più niente da fare: le ferite interne lo uccideranno entro breve, ma potrà sopportare una breve conversazione (misurate un minuto esatto d'orologio) con i PG, raccontando con orrore l'attacco e le violenze subite. La sua ultima frase sarà: «Ormai è finita per me... Mi dispiace, le donne, i bambini...» Dopo questo incontro, i PG dovranno decidere che fare.



2. Una nuova missione

Una volta liberati, i prigionieri racconteranno una storia molto confusa su ciò che è successo; saranno comunque tutti d'accordo che questi bruti avevano l'obiettivo di rapire persone per utilizzarle come schiavi. Senor non possiede molti guerrieri, per cui Garald, ora capo del villaggio, farà un lungo discorso ai PG, il cui contenuto può essere così riassunto:

«Nel nome dell'amicizia che lega i nostri villaggi, vi chiedo di aiutarci a salvare le donne e i bambini. Purtroppo non posso unirmi a voi, perché il mio compito è qui, ad aiutare la gente di Senor.»

(NOTA - Naturalmente, se qualcuno dei PG originari è morto e Garald lo ha rimpiazzato, il compito di organizzare il villaggio sarà affidato a Tolk.)

Cercando in giro per il villaggio, si potranno scoprire 6 moto di proprietà dei 'gemelli'; in caso non venissero trovate, l'unico mezzo di trasporto disponibile è il camioncino con il quale i nostri PG sono arrivati: resta ancora un po' di carburante nel serbatoio, poiché l'accordo con Garald prevedeva che il pieno sarebbe stato fatto prima del ritorno a Green Valley, mentre il suo camion ha esaurito tutta la benzina. Starà ai giocatori decidere se partire alla ricerca delle donne e dei bambini in moto, in camion o a piedi.

La banda non si è preoccupata di mascherare il proprio passaggio: in poche ore la spedizione sarà pronta per partire verso est, là dove conducono le tracce.

3. I Predoni dell'Acqua

La prima parte del viaggio verso est conduce a Fillon, un vicino villaggio che può essere raggiunto in un giorno di cammino oppure in poche ore con un mezzo di trasporto.

Il viaggio verso Fillon non è dei più suggestivi: per la maggior parte della strada, infatti, non s'incontra che un caldo e desolato deserto. A metà strada circa, i PG si troveranno a dover attraversare un passo assai stretto, dove li aspettano alcuni uomini della banda dei Predoni dell'Acqua che, come si può capire dal nome, sono un gruppo che sopravvive rubando l'acqua a chiunque passi di lì.

Superato questo incontro, non si avranno più problemi fino a Fillon.

I PREDONI DELL'ACQUA (16)

8 PNG deboli

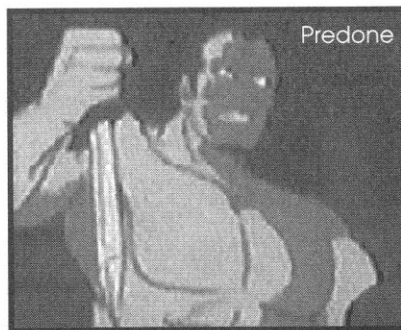
Equipaggiamento: Asce a una mano (danni (E)PV (B)PR)

8 PNG deboli

Equipaggiamento: Coltelli da caccia (danni (D)PV)

(NOTA - Se volete rendere l'incontro più difficile, sostituite 1 PNG debole con 1 PNG medio per ogni PG presente nel gruppo.)

Se i PG sono su veicoli. L'AdG potrà verificare con un Test Istinto+ Percezione+ Umano -4 se i PG notino in anticipo i Predoni, potendo quindi



Predone

decidere se evitarli o meno; in caso di fallimento, un Predone colpirà una delle gomme (Test Corpo+ Percezione+ Meccanico -2 per non cadere, se in moto, o di schiantarsi contro un ostacolo, se in camion) e i PG verranno circondati. Uno dei briganti intimerà:

«Noi siamo i Predoni dell'Acqua. Rubiamo l'acqua per sopravvivere. Se ci darete l'acqua che avete, potrete proseguire, altrimenti berremo il vostro sangue!»

La minima resistenza comporterà un attacco immediato.

Se i PG sono a piedi. Essendo partiti di pomeriggio, i PG dovranno fermarsi per accamparsi per la notte e i Predoni li assaliranno durante il sonno.

Se i PG non avranno stabilito turni di guardia, si sveglieranno completamente circondati, con le armi puntate addosso e verrà chiesto loro di consegnare tutta l'acqua usando l'eloquente discorso riportato nel paragrafo precedente. Al momento del loro risveglio, fate tentare a ogni PG un Test Corpo+ Resistenza+ Umano ogni turno per controllare se il torpore del sonno si è dileguato, rendendoli effettivamente pronti a battersi; inoltre, durante il primo turno, i PG possono solo difendersi e con una Difficoltà pari a -2.

Se invece i PG hanno stabilito turni di guardia, un Test Istinto+ Percezione+ Umano permetterà di notare di accorgersi dell'avvicinarsi degli assalitori.

4. Fillon

Arrivati al paese, i PG si troveranno di fronte a un terribile spettacolo di morte: cadaveri nelle strade, case bruciate e segni di battaglia ovunque. Un Test Mente+ Percezione+ Umano+ Strategia permetterà di notare che non ci sono corpi né di donne né di bambini.

Se i PG intendono girare per il paese, usate pure la mappa del villaggio



Fillon

di Senor (non ci sono grosse differenze). Nel paese c'erano una quindicina di case, ora tutte bruciate, ma guardando attentamente tra le macerie (Test Mente+ Percezione+ Umano+ Cercare o Sopravvivenza) si può trovare una borraccia piena d'acqua (ben 2 litri).

A differenza di Senor, qui c'è un pozzo, ma, se i PG ne preleveranno dell'acqua, noteranno lo strano colorito rossastro del liquido: vi sono infatti stati gettati i corpi di due uomini dilaniati e l'acqua è oramai contaminata e imbevibile (per capirlo serve un Test Mente+ Percezione+ Umano+ Sopravvivenza o Scienze). Chi entra in contatto con l'acqua del pozzo deve riuscire in un Test Corpo+ Resistenza+ Umano o ammalarsi: la componente Corpo, in questo caso, verrà ridotta di 1 punto a settimana.

Se si ispeziona il terreno al di fuori del paese in cerca di tracce, si troveranno facilmente chiari segni del passaggio di motociclette, fuoristrada e camion diretti ancora a est.

5. Il viaggio prosegue

(NOTA - Gli incontri avvengono nell'ordine che segue solo se i PG sono a piedi. Se i PG stanno procedendo su veicoli, saltate i primi due giorni e passare direttamente al terzo, dove i nostri eroi saranno costretti ad andare a piedi.)

1° giorno - Questo primo giorno, attraverso il deserto, passerà tranquillo e non ci saranno incontri.

2° giorno - I PG incominceranno a vedere in lontananza le montagne. Fate tentare a tutti i PG un Test Istinto+ Percezione+ Umano; se il Test riesce, vedranno la polvere della carovana della Banda dei Gemelli.

La notte, per i PG giunti alle pendici delle montagne, trascorrerà tranquilla, anche se nell'aria aleggerà un silenzio quasi innaturale.

3° giorno - La benzina finisce! I PG, ora a piedi, possono scegliere tra due percorsi per affrontare la salita delle montagne: la prima strada, quella principale, è larga e battuta (si potranno vedere facilmente le tracce dei mezzi della Banda dei Gemelli e lungo questo percorso si troveranno pure i camion rubati a Senor, ovviamente senza benzina), mentre la seconda è un sentiero molto accidentato.

Se i PG scelgono il primo percorso, non correranno alcun pericolo di perdersi, ma l'AdG farà loro incontrare due 'gemelli' di pattuglia (**2 PNG medi**, armati di mazze a due mani che fanno danni (D)PV (F)PR).

Se invece scelgono il secondo percorso, non incontreranno nessuno, ma c'è la possibilità di cadere, rompersi caviglie o altri problemi analoghi: occorre riuscire in un Test Corpo+ Azione+ Umano+ Sopravvivenza -2 oppure si subirà un danno (B)PV in una gamba.





per non cadere e procurarsi (B+MI) PV), i PG scorgeranno due guardie (2 PNG deboli, armati di mazze a due mani che fanno danni (D)PV (F)PR) appoggiate a uno stretto passaggio che è l'ingresso a una specie di cratere all'interno della montagna.

(D)PV (F)PR).

LA MAPPA DEL COVO DEI GEMELLI

1/11 - Le baracche

Sono le baracche dove dormono e vivono i membri della banda.

12 - Ganz e Ponz

È una casa in muratura un po' più grande delle altre: qui vivono i gemelli Ganz e Ponz, i due capi.

13 - Il magazzino

È un enorme magazzino dove vi sono 16 moto (con il pieno di benzina), parecchi fusti di carburante, cibo, acqua e liquori a volontà.

Vi sono due guardie per tutto il giorno e la notte, che sono 2 PNG deboli, armati di doppiette (danni (H)PV (F)PR) con 4 cartucce a testa, nonché di mazze a due mani (danni

14/16 - Le prigionie

Vi sono le costruzioni dove dormono i bambini (nelle prime due) e le donne (nell'ultima): al loro interno alloggiavano all'incirca una sessantina di bambini e una trentina di donne, provenienti da vari villaggi, ammassati come bestie. Non c'è nessuno a guardia di questi edifici, poiché sono in muratura e con enormi sbarre alle finestre e alle porte.

17 - Il palco

Qui c'è un palchetto dove si tiene l'asta delle donne catturate.

18 - Verso le cave

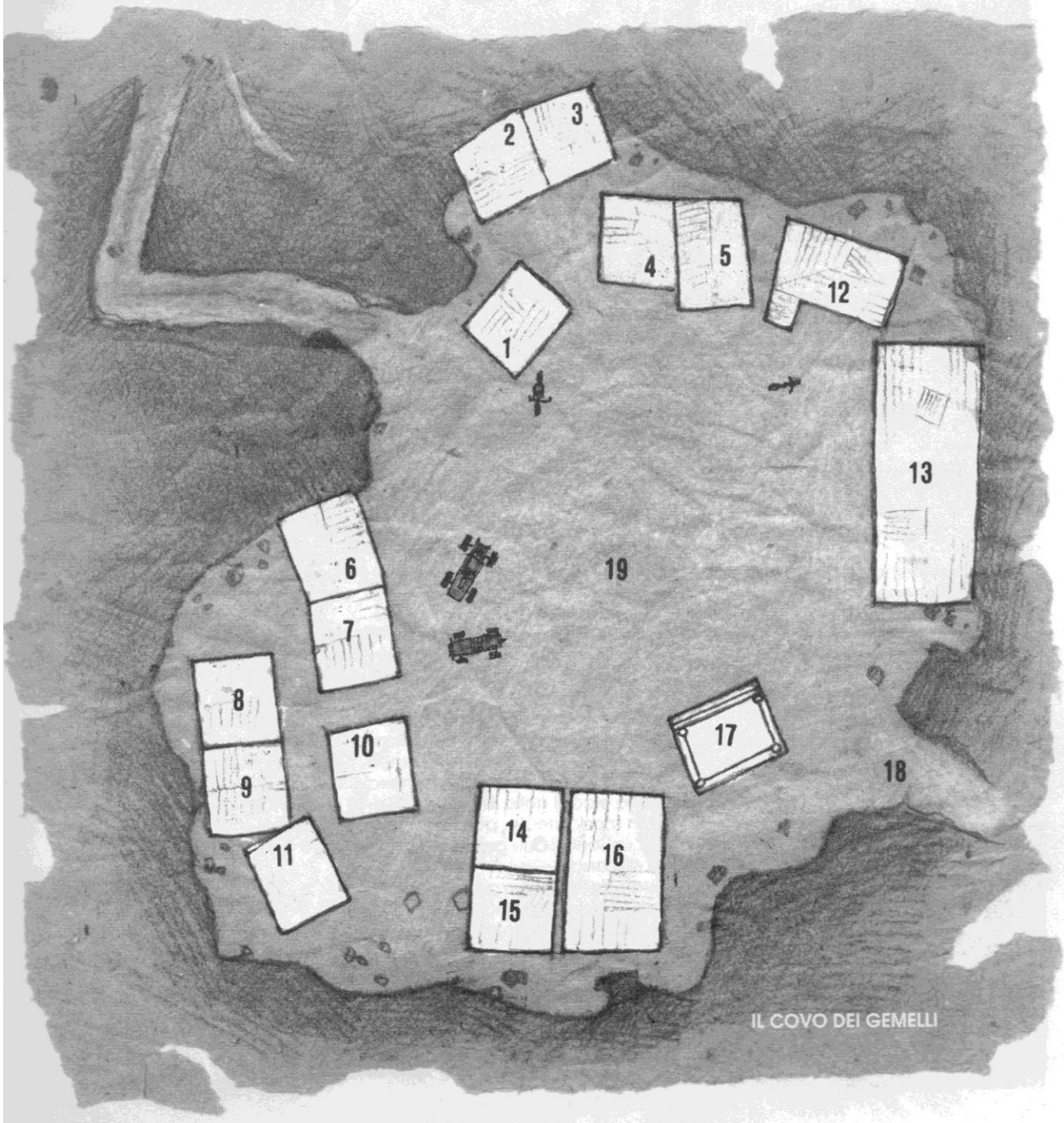
È la strada che porta alle cave. A sorvegliare il lavoro dei bambini c'è sempre una decina di guardie munite di fruste doppie.

19 - La piazza

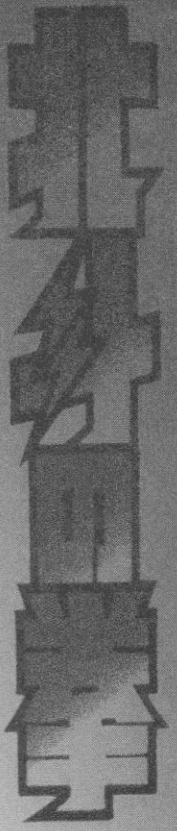
Nella piazza sono parcheggiate 8 moto e 2 fuoristrada, veicoli tutti in perfetta efficienza e con il pieno di carburante.

6. Il covo dei Gemelli

I PG giungeranno infine all'imboccatura della vallata che nasconde il covo della Banda dei Gemelli. Se i PG hanno preso la strada principale, questa farà ora una stretta curva a sinistra e perciò non riusciranno più a vedere che cosa c'è oltre; se invece hanno scelto il sentiero accidentato, si troveranno di fronte a una parete di roccia. Voci sguaiate e grida femminili paiono provenire da dietro di essa. Passata la curva o scavalcata la parete (azione che richiede un Test Corpo+ Azione+ Umano+ Atletica -1



IL COVO DEI GEMELLI



11





Se i PG cercano di entrare di giorno nel campo della banda, vedranno un gran movimento di banditi che scherzano fra loro.

In lontananza si possono udire (con un Test Corpo+ Percezione+ Umano) anche numerose urla: provengono dalla gente riunita intorno al palchetto (vedi il punto 17 sulla mappa alla pagina precedente), dove si sta tenendo l'asta delle donne che sono state catturate durante le razzie di schiavi effettuate nei villaggi indifesi.

Se scoperti, i PG dovranno affrontare tutti i membri della banda: oltre ai 20 presenti nel campo, pochi minuti dopo giungeranno anche le 10 guardie delle cave. Solo se i PG dovessero riuscire a batterli tutti, potranno recarsi alle cave per liberare i bambini.

L'AdG dovrà cercare di suggerire come uno scontro frontale sia estremamente pericoloso, mostrando a tutti, per esempio, la Stella della Morte...

Altre linee d'azione potrebbero essere più interessanti: per esempio, un PG che si traveste da bambino o donna e s'intrufola nel campo.

Se i PG invece aspettano la notte per agire, la situazione si presenterà nettamente diversa.

Le guardie all'ingresso del covo saranno sempre due, ma ubriache e in dormiveglia: quando i PG gli passeranno davanti, i due sgherri dovranno riuscire in un Test di Percezione (a causa della sbronza il loro attuale Test di Percezione è 4) per sentirli e quindi svegliarsi...

Anche all'interno del campo, sparsi qua e là sul terreno, dormiranno completamente sbronzi 10 membri della banda (che per svegliarsi dovranno fare lo stesso Test). Le due guardie del magazzino saranno invece ben all'erta.

Se qualcuno darà l'allarme, solo la metà dei PNG interverranno, mentre gli altri saranno troppo ubriachi per farlo.



La Banda del Gemelli

LA BANDA DEI GEMELLI (44)

Questa spietata banda, che prende il nome dai suoi due capi, opera da tempo nella zona del Muro Meridionale ed è sempre in cerca di donne da rapire e rendere schiave. Recentemente Souther ha reclutato a forza questi predoni, obbligandoli a rimettere in funzione le cave in disuso, e ha imposto loro Ganz e Ponz come capi. Per ordine di Souther, solo i bambini devono toccare i blocchi di pietra. A tutt'oggi, i 'gemelli' sono riusciti a catturare già una sessantina di ragazzi dai villaggi vicini, ma, non essendo ancora un numero sufficiente, il loro raggio d'azione si è esteso verso ovest. I membri della banda, da quando Ganz e Ponz ne hanno preso il comando, hanno iniziato a vestirsi in modo uguale a due a due, al fine di emulare i propri capi. Queste che seguono sono le caratteristiche generali per i componenti della banda.

31 PNG deboli

(truppa comune)

Equipaggiamento: Mazze a due mani (danni (D)PV (F)PR) e, talora, doppiette (danni (H)PV (F)PR) con 1d4 cartucce

Talenti: Armi da fuoco: -2 (quelli con la doppietta)

Colpi: B6: 0; NA4, 6: X

10 PNG deboli

(guardiani delle cave)

Protezioni: -2/0/0

Equipaggiamento: Fruste doppie (danni (A)PR (A)PV)

Colpi: NA4, 6: X

3 PNG medi

Equipaggiamento: Asce bipenni (danni (G)PV (A)PR)

Colpi: B4, 6, 10: 0; NA4, 6: -2, NA7: X



Ganz e Ponz

GANZ E PONZ, I GEMELLI DELLA MORTE

Ganz e Ponz sono ossessionati dal numero due e pertanto possiedono tutto doppio. Per questo motivo, inoltre, costringono i loro uomini a usare armi come le mazze a due mani, le doppiette, le asce bipenni, le fruste doppie e così via. Al contrario dei ceffi della loro banda, sono personaggi onorevoli, pur travati dalle tristi circostanze della loro amara vita. Ponz si distingue dal fratello solo per aver perso l'occhio in un recente scontro. Ovviamente le loro caratteristiche sono identiche!

Corpo 5 Istinto 6

Cuore 4 Mente 3

Percezione 2 Azione 2

Desiderio 2 Resistenza 2

Minerale 0 Vegetale 0 Animale 2

Umano 2 Meccanico 1

Attacco 1 Difesa 1 Aura 1

Potenza 0 Rapidità 1 Precisione 0

PV+1 PR 4 PE 4

Talenti: Vie di Nanto: +1; Guidare veicoli, Leadership, Sopravvivenza: 0; Riparazioni: -2

Colpi (Disciplina dei Falchi Gemelli): B1: 0; NA1, 4, 9; NA6, 7, 14; NE1, NEFG3: -2; NEFG1, 4: -4

7. La fuga

La fuga, sia che avvenga di giorno che di notte, sarà irta di difficoltà. Molte donne sono state seviziate, i bambini sono affaticati dal lavoro, i PG saranno provati dai combattimenti sostenuti e, probabilmente, dovranno caricarsi di cibo e acqua. Mantenere l'ordine in un gruppo di oltre 100 persone, inoltre, non è uno scherzo.

Ma il peggio deve ancora venire: dopo qualche ora di discesa, due figure solitarie, con uno splendido salto mortale, si catapultano di fronte ai PG. Sono Ganz e Ponz, i «Gemelli della Morte», Capitani della Schiera di Nanto e capi della Banda dei Gemelli! In modo irrealistico, parlando sempre all'unisono, i due gemelli faranno il loro discorso.

«Avete mostrato un grande coraggio per sfidare il grande esercito di Nanto in tale inferiorità numerica. Per questo motivo, noi vi uccideremo tutti, ma abbiamo dato ordine che nessun altro vi dovrà inseguire. Se per caso ci ucciderete, la libertà sarà vostra.»

Superato questo difficile incontro, i PG potranno fare ritorno a Senor.

8. Epilogo

Il viaggio di ritorno a Senor sarà lungo, ma privo di eventi, anche se qualche prigioniero morirà di stenti. Una volta tornati al villaggio, la situazione risulterà chiara per tutti: Senor è un posto finito, bruciato e per di più sotto la continua minaccia di scorrerie da parte dell'esercito di Nanto. Mezzogiorno, tutti i cittadini caricheranno quel poco che riusciranno a trovare sui veicoli e inizieranno una lenta migrazione verso il nord. I PG, ormai liberi dai loro impegni con Senor, potranno tornare a Green Valley. Se Garald è diventato un PG, probabilmente farà la proposta di trasferirsi.

PUNTI AVVENTURA

Ai PG andranno, in linea di massima, 5 PA a testa e 2 PA in più se elimineranno i due gemelli. L'AdG potrà valutare l'assegnazione di 1 o 2 PA a testa, in caso di idee particolarmente originali o azioni particolarmente eroiche. I Punti Avventura vanno assegnati dopo il ritorno a Senor.

NUOVA DISCIPLINA DISCIPLINA DEI FALCHI GEMELLI

Implacabili seppur onorevoli. Feroci seppur coraggiosi. Malvagi seppur corretti. Queste sono le caratteristiche di una delle Discipline più controversa di Nanto, che racchiude in sé una dualità difficile da comprendere.

I colpi della Disciplina dei Falchi Gemelli hanno l'insolita caratteristica di poter essere eseguibili solo da due persone in perfetta contemporaneità e con caratteristiche fisiche molto simili... Di conseguenza spesso gli adepti sono parenti e, ancor più spesso, fratelli gemelli.

Come in molti gemelli, troviamo un lato solare (quello di Gil e Boz di Haan, vedi pagina 39 del *Volume 2 - Il Mondo di Ken*) e uno oscuro (quello di Ganz e Ponz). Tutti stimano come valori più elevati il coraggio e l'onore.

Gli adepti di questa Disciplina sono generalmente pronti a sacrificare tutto, vita inclusa, per i propri ideali, anche se non sempre questi sono nobili.

Il tiro per colpire viene eseguito da un solo giocatore, mentre il secondo effettua, oltre all'usuale Contatto con la Natura, un ulteriore Test Istinto+ Percezione+ Umano+ Concentrazione per sincronizzare i movimenti; se tale Test fallisce, il colpo non può essere eseguito.

NEFG1 - Colpo Distruttore degli Artigli in Picchiata

Tipo: SN
Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1, Aura 1, Vie di Nanto +1.
Regno e Difficoltà: Animale (2).
Effetti: I due esecutori compiono un potente salto di 4 m e si uniscono con un braccio, piombando sugli avversari; permette di attaccare fino a 4 avversari adiacenti senza penalità. Causa (G)PV in due locazioni e (D)PR.
Speciale: La locazione è tranciata via dal corpo.

NEFG2 - Volo delle Due Ali del Falco Assassino

Tipo: SM
Limitazioni: Attacco 2, Difesa 1, Vie di Nanto +1.
Regno e Difficoltà: Animale (1).
Effetti: I due esecutori corrono affiancati, poi, saltando, attaccano tutti gli avversari lungo la traiettoria con un colpo da (E)PV e (B)PR nella stessa locazione. Non è possibile mirare.
Speciale: La locazione è tranciata e il danno è (F)PV e (C)PR.

NEFG3 - Testata Annientatrice dall'Adunco Becco

Tipo: T
Limitazioni: Attacco 1, Vie di Nanto +1.
Regno e Difficoltà: Animale (0).
Effetti: È una testata che viene eseguita in sincronia su uno stesso bersaglio. Essa infligge 2x(D)PV (D)PR. Questo colpo può essere eseguito anche singolarmente, ma in questo caso il danno è (D)PV (C)PR.
Speciale: Il danno inflitto è 2x(F)PV (F)PR.

NEFG4 - Doppia Artigliata del Falco Assassino

Tipo: SM
Limitazioni: Attacco 1, Difesa 1, Vie di Nanto +1.
Regno e Difficoltà: Animale (2).
Effetti: I due guerrieri devono attaccare il bersaglio da due direzioni differenti. Il colpo viene compiuto raramente per la sua indubbia difficoltà, ma viene ripagato dal danno, (I)PV (G)PR, e dal fatto che la paratà si effettua a -4.
Speciale: Il danno è (K)PV (G)PR.



AVVENTURA SPLENDE LA STELLA DELLA RIVELAZIONE

*Green Valley è davvero un'isola felice? No, non più!
Presto qualcosa turberà l'equilibrio del villaggio,
trasformandolo in un luogo di mistero, sospetto, violenza...
La prosperità potrebbe essere presto un lontano ricordo.*

SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

INTRODUZIONE 'A' (AVVENTURA AUTONOMA)

In questa avventura, prevista per 4-5 Personaggi Giocatori deboli (con meno di 20 PA), tutti i PG dovranno avere familiarità con il villaggio nel quale la storia prende inizio.

INTRODUZIONE 'B' (CAMPAGNA DI GREEN VALLEY)

I PG, tornati dal villaggio di Senor, racconteranno l'accaduto al Consiglio di Green Valley che renderà loro onore e li terrà in grande considerazione.

1. L'arrivo

In questi giorni, l'attività al villaggio di Green Valley è frenetica: dall'esterno sta giungendo un gran numero di profughi, poiché si stanno moltiplicando gli attacchi a sud e a nord contro villaggi inermi. Tutto questo sta portando le risorse di Green Valley al limite.

Gli eserciti del Grande Re e di Souther si fronteggiano, ma ancora non si scontrano...

All'inizio di una giornata come tutte le altre, un gruppo di sei uomini, sporchi e malconci per aver attraversato il deserto, si presentano al villaggio. Uno di loro ha un braccio fratturato e gli altri sono tutti, chi più, chi meno, feriti.

Derzuya, il capo del gruppo, si mostra un po' reticente a fornire informazioni di qualsiasi tipo. Dice di venire da un villaggio «a grande distanza da qui» e che lui e i suoi uomini sono partiti dopo che «una tempesta di sabbia violentissima ha distrutto le loro abitazioni e quel po' di raccolto che l'arida terra si degnava di dare». Molti, aggiungerà con una lacrima, sono periti nel deserto.

Questo accaduto convincerà poco tutti, ma Jed il Decano del villaggio, riunito il Consiglio per la sera stessa, decide di accettarli nella comunità: i tempi sono duri e c'è bisogno di braccia per la costruzione dei nuovi edifici. La riunione del Consiglio risulta molto accesa: Harrison e Zak, in particolare, si oppongono alla decisione con molta veemenza, ma alla fine viene stabilito che Derzuya e compagni vengano ospitati nella vecchia abitazione di Hirogi (vedi mappa del villaggio a pagina 7).



Derzuya

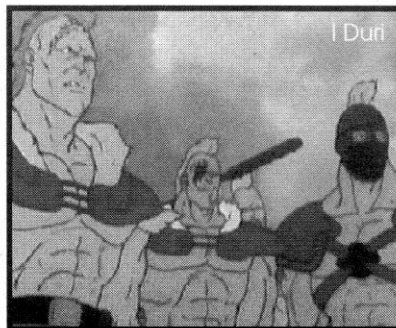
IN REALTÀ...

Derzuya mente, anche se in parte: lui e i suoi uomini appartenevano a una banda di motociclisti che seminava il terrore in territori più a nord, attorno a Polaris (vedi mappa dei dintorni a pagina 7). La loro base era in una piccola comunità di circa ottanta persone che dominavano con mano ferrea. Si facevano chiamare i «Duri» e si distinguevano per un chiodo (spesso arrugginito) infilato a mo' di orecchino.

Recentemente però le truppe di Yuda hanno preso il controllo del loro villaggio, sterminando quasi tutti i motociclisti e requisendo veicoli e armi da fuoco. Solo loro sono riusciti a scappare e ora non sanno bene che cosa fare, anche se l'idea di fermarsi in questo villaggio così fiorente li attira non poco.

2. Il delitto

La vita a Green Valley continua tranquilla, anche se i nuovi arrivati stentano un po' a inserirsi: non sono esattamente individui socievoli e tutti li trattano con sospetto. Per dare l'idea di questa situazione, potrete mettere di fronte ai PG un paio di episodi d'intolleranza: scritte sui muri, sassate contro la casa dei nuovi arrivati... Alla fine, comunque, tutto s'appianerà e i Duri si uniranno a un gruppo di lavoro per la costruzione di un



I Duri

silos. Almeno esteriormente sono ora cittadini modello.

Non si verificheranno nuovi incidenti, finché una mattina all'alba, dieci giorni dopo l'arrivo dei Duri, un corpo viene ritrovato alla periferia del villaggio sulla strada principale (potete fare in modo che sia un PG a trovarlo). La faccia è orribilmente sfigurata dai colpi di un coltello (o di una falce?): mancano occhi, orecchie e perfino le mani e i piedi sono martoriati.

L'identificazione però non tarda a venire: l'unico a mancare all'appello è infatti Zak, un membro del Consiglio. Immediatamente si sparge la voce che siano stati gli stranieri a ucciderlo. Anche se la cosa non viene provata, i nuovi venuti, dopo questo episodio sanguinoso, sono trattati con ancora più diffidenza di prima.

3. Un'accesa discussione

La sera stessa, Jed chiamerà i PG per informarli che uno di loro è stato scelto per sostituire Zak nel Consiglio, in qualità di esperto per la sicurezza del villaggio (se nessuno dei PG si è distinto particolarmente nell'avventura precedente, allora tutti i PG dovranno effettuare un Test Istinto+ Desiderio+ Umano+ Aura: chi ottiene il miglior MS sarà quello designato dal Consiglio).

Il Consiglio è convocato d'urgenza la sera stessa, dopo la cerimonia funebre. Dopo aver ufficializzato l'investitura del PG e aver discusso alcune questioni di ordinaria amministrazione, si passa al dibattito sull'omicidio di Zak.

Harrison, senza esitazione, ritiene di dover espellere i nuovi arrivati dal villaggio: prima di loro, infatti, non c'erano problemi e gli altri profughi sono «persone perbene». Gli altri membri del Consiglio, cioè il Decano, Glance e Naomi, sono invece contrari e decidono, dopo un'accesa discussione, di assegnare a qualcuno il compito di investigare sulla faccenda. La scelta, ovviamente, cadrà sul PG che è comunque il più adatto per le sue doti specifiche. Il Consiglio viene aggiornato a tre giorni dopo, nel frattempo il PG avrà mano libera per le investigazioni.

Queste che seguono sono le probabili direzioni che le ricerche potranno prendere:

- Zak era un giovane irrequieto e irascibile, anche se, apparentemente, non aveva né nemici, né amici.





Naomi

Unico particolare strano: due mesi prima aveva compiuto una specie di pellegrinaggio presso una lontana zia in un villaggio a sud. La sua assenza era durata un mese.

- La casa di Zak non contiene particolari interessanti, almeno a prima vista: le scarpe lacere usate nel suo pellegrinaggio, nunchaku, molte crepe sul muro... Sembra comunque che passasse poco tempo in casa.

Cercando a fondo, si potranno trovare appunti relativi a una formula chimica: solo un Test Mente+ Percezione+ Minerale+ Chimica -2 permetterà di sapere che si tratta di un composto nocivo (forse un pesticida?).

- Zak non aveva più alcuna proprietà, dopo aver venduto la sua moto al meccanico del villaggio. Quest'ultimo dirà che la moto potrà aver fatto, dalla partenza di Zak, dai 350 ai 500 km, ma è difficile da stabilire con esattezza, dato che il contachilometri è guasto. Zak ha chiesto di fare un giro qualche giorno prima e ha riconsegnato la moto il giorno successivo. Se i PG esaminano la moto, un Test Mente+ Percezione+ Meccanico+ Riparazioni -2 permetterà di stabilire che la moto ha percorso, nell'ultimo viaggio, circa 400 km.

- I PG potranno parlare con Derzuya, ma ne caveranno fuori poco: è più facile avere informazioni dai suoi sgherri, purché siano separati da lui, oppure se il capo fallisce un Test Cuore+ Azione+ Umano+ Leadership +2. Con abili giri di parole, cioè un Test Mente+ Azione+ Umano+ Oratoria, e/o con un po' di corruzione, si potrà scoprire che la banda proviene sì da nord, a circa 100 km, ma che in realtà gli uomini facevano parte di una squadraccia di motociclisti: individui violenti, il cui dominio è stato annientato in modo ancor più violento da un signorotto il cui nome è noto solo a Derzuya (o almeno così credono loro, poiché in realtà si trattava delle truppe di Yuda).

- Indagini sul cadavere non produrranno molto... Impossibile stabilire alcunché, viste le ferite inflitategli. Riuscendo in un Test Cuore+ Percezione+ Umano+ Medicina, si può intuire che solo qualcuno spinto da un estremo odio o dalla volontà di rendere non identificabile il cadavere avrebbe potuto ridurlo così. Ma di prove effettive sull'omicidio di Zak, o un vero movente, neppure l'ombra....

4. L'intreccio si infittisce

Il giorno prima della nuova riunione del Consiglio, ovvero due giorni dopo l'omicidio, fate svegliare nel corso della notte un PG, che potrà così sentire un rumore di passi all'esterno della sua abitazione: strano, perché quasi nessuno si avventura fuori quando è buio!

Uscendo, il PG noterà una figura incappucciata che si dirige verso la baracca dove vive Derzuya e la sua banda. Se la segue, poco dopo, quasi per caso, il PG inciamberà in qualcosa per terra, una cassa che sembra sepolta in modo superficiale di recente. Nella cassa ci sono un vestito da motociclista, una fascia rossa, un anello (quello di Naomi, vedi oltre), una bottiglia di benzina e un coltello, simile a quello usato dai Duri.

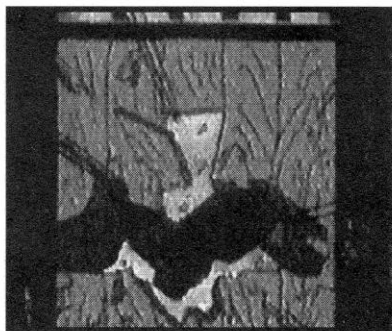
Un'eventuale visita nella casa della banda di Derzuya troverà tutti gli uomini addormentati (o quantomeno così sembra). Eventuali sentinelle lasciate di guardia nel villaggio confermeranno di non aver notato nessuno. Della figura misteriosa più nessuna traccia...

Il giorno successivo, la tensione nel Consiglio è altissima. Prima ancora che il PG riveli il risultato delle sue indagini, Naomi, scoppiando in lacrime, rivelerà che uno di quei «schifosi bastardi stranieri» ha sfondato la porta e ha cercato di violentarla!

Naomi non ha visto in faccia l'aggressore, poiché era totalmente buio, ma era vestito come loro e le ha rubato il suo anello di fidanzamento. Naomi è ora irrimediabilmente d'accordo con Harrison: gli stranieri vanno cacciati!

Ora dipende tutto dal PG, dalle sue capacità di convinzione sul Consiglio (può servirsi di un Test Cuore o Mente+ Azione+ Umano+ Oratoria) e da quello che ritiene sia successo. La fascia, se mostrata, si scoprirà che apparteneva a Zak e l'anello è quello di Naomi, ma è chiaro che ci sono circostanze poco chiare in tutta la faccenda (un buon discorso da parte del *giocatore* potrà essere usato per modificare positivamente il Test).

Se il Consiglio dovesse votare l'espulsione degli stranieri, i PG, con l'ausilio di Harrison e un altro PNG (medio), dovranno scacciarli con le cattive maniere (insomma, un bel



combattimento...), dato che i Duri si trovano molto bene a Green Valley e non hanno la minima intenzione di andarsene.

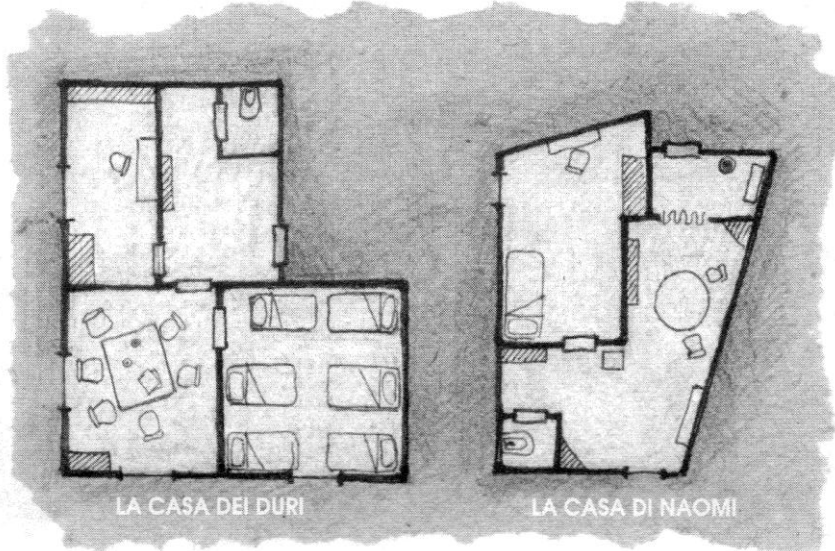
Se invece il PG non dovesse votare questa risoluzione, Harrison e Naomi minaccerebbero di dimettersi. Jed, a questo punto, consiglierà al PG di fare posto a un altro nel Consiglio (fra l'altro, questo permetterà ai PG di avere più libertà di manovra e di tenere sotto controllo i Duri). Se il PG non accetterà il suggerimento, verrà destituito lo stesso e sostituito da Kai, un ragazzo senza troppa personalità che ha già fatto parte del Consiglio in passato e che si adegnerà alle decisioni del Decano.

Eventuali pattugliamenti dei PG attorno alla casa dei Duri non daranno grandi risultati, tranne una sera in cui, dopo aver alzato un po' il gomito, i ragazzi si produrranno in una violenta, quanto allegra, rissa all'interno della casa. Il giorno dopo, saranno tutti fasciati e con il mal di testa.

Un controllo sulla casa di Naomi, invece, sarà più fruttuoso. Un Test Corpo+ Percezione+ Umano permetterà di notare un individuo ammantato che gira lì attorno. Fate in modo che i PG non riescano a prenderlo e calcate sull'aura di mistero che circonda questo strano personaggio.

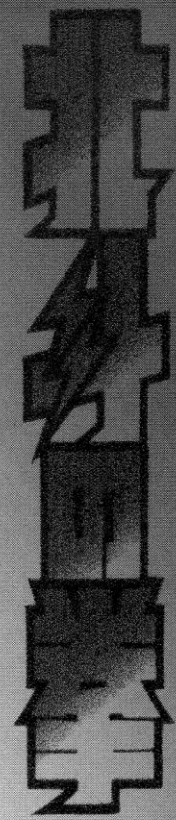
5. Nuove nubi all'orizzonte

Una settimana dopo, una sera, Naomi chiamerà tutti i PG in casa sua, chiedendo loro «spiegazioni sul messaggio che le hanno fatto avere», messaggio in cui i PG dicevano di avere nuove notizie da discutere in privato, circa l'omicidio di Zak. Ovviamente, i PG cadranno dalle nuvole e (presumibilmente) diranno di non saperne nulla. Naomi dirà allora di ave-



LA CASA DEI DURIS

LA CASA DI NAOMI





re avuto l'informazione da un bambino, quello stesso pomeriggio. La cosa si esaurirà lì e Naomi li manderà via.

Rintracciare il bambino sarà arduo (Test Cuore+ Azione+ Umano+ Spionaggio -1). Se rintracciato, il bimbo dirà che l'uomo che gli ha chiesto di recapitare il messaggio era alto e che indossava un mantello, che non lo ha visto bene e che non lo conosceva.

Se i PG piazieranno una sentinella, questa potrà vedere una figura ammantata di nero entrare da Naomi. Se intervengono, seguirà un combattimento.

Il figuro porta una maschera (che gli dà 2 di Protezione in Testa) e, nel caso venga attaccato soltanto da un PG, cercherà di neutralizzarlo senza ucciderlo (usando la tecnica di *Dossare i Danni*, vedi pagina 25 del *Volume 1 - Regole del Gioco*), o fuggirà se i PG sono più di uno.

Nel caso venga aggredito soltanto da un PG e riesca a sconfiggerlo, ucciderà Naomi. Il PG (che si riprenderà dopo un'ora) si troverà in una situazione difficile da spiegare, le prove contro di lui saranno schiaccianti, essendo stato notato da Harrison mentre esce dalla casa!

Nel caso invece i PG siano più di uno e lo mettano in fuga, l'assassino mascherato sceglierà un'altra vittima (per esempio, il figlio del Decano), cercando di lasciare sul luogo del

delitto qualche indizio che faccia pensare ai PG come possibili colpevoli.

Nel caso i PG inseguano l'assassino e trovino dove si nasconde, passare al paragrafo *6b - Smascherato!*

Se i PG non intervengono, Naomi verrà trovata uccisa, con un uso di arti marziali (impossibile stabilire di che Scuola) che, al momento, nel villaggio solo alcuni fra i PG posseggono. In più, molta gente giurerà di aver visto i PG a casa di Naomi la sera prima, cosa che aggraverà ulteriormente la loro situazione.

I PG conoscono bene che cosa aspetta loro: la gente inizierà a evitarli, a non parlare con loro... Unica eccezione saranno i Duri di Derzuya (se ancora presenti a Green Valley), che inizieranno a considerarli, con l'idea che 'mal comune è mezzo gaudio', anche se non senza una punta di derisione.

6a. La rivelazione

La sera successiva, la tensione scoppierà in modo incontrollato: tutti gli uomini abili del paese, una quarantina, *inclusi quelli che dovrebbero essere a guardia del pozzo*, armati di forconi, bastoni e fiaccole, si presenteranno a casa dei PG (o dei Duri, se i PG sono riusciti a discolparsi, o di un qualsiasi altro 'capro espiatorio'), con urla del tipo:

«Via gli assassini!», «A morte!», «Vanno giustiziati!»...

Gli uomini, guidati da Harrison, si lanceranno all'attacco. All'improvviso, un boato scuoterà il villaggio. La folla resterà interdetta: il boato proveniva dal Fiume Secco!

Pochi minuti dopo, una squillante risata risuonerà nel villaggio ammutolito.

«Patetici,» dirà, «siete tutti patetici... Vi ho preso e rigirato come ho voluto... E ora siete in mio potere!»

L'origine della voce è una figura ammantata, voce che sembra stra-

namente familiare: in effetti, non appena si toglie la maschera, apparirà il volto sorridente di Zak, vivo e vegeto!

Zak racconterà di essere diventato un fedele di Yuda, la Stella della Rivoluzione, e di aver elaborato questo intricato piano per prendere possesso di Green Valley. Egli ha appena avvelenato il pozzo del villaggio con un veleno di sua produzione e ringrazierà beffardamente Harrison per aver fatto in modo che restasse incustodito per qualche ora.

Il villaggio è finito, nessuno può più contrastarlo: alla gente di Green Valley non resta che sottomettersi a lui e a Yuda se desiderano sopravvivere, dato che solo Zak ha a disposizione l'antidoto.

Appena detto questo, uno sgherro di Derzuya (se ancora presente) o un contadino si lancerà all'attacco. L'attacco non avrà effetto e il personaggio morirà rapidamente, dato che Zak userà contro di lui la sua tecnica mortale, ma il suo sacrificio permetterà forse a qualche PG di imparare qualche suo colpo.

Dovrete sconsigliare ai PG di attaccare Zak ora, dato che è molto forte. Se qualcuno ha la malsana idea di attaccarlo, una donna urlerà:

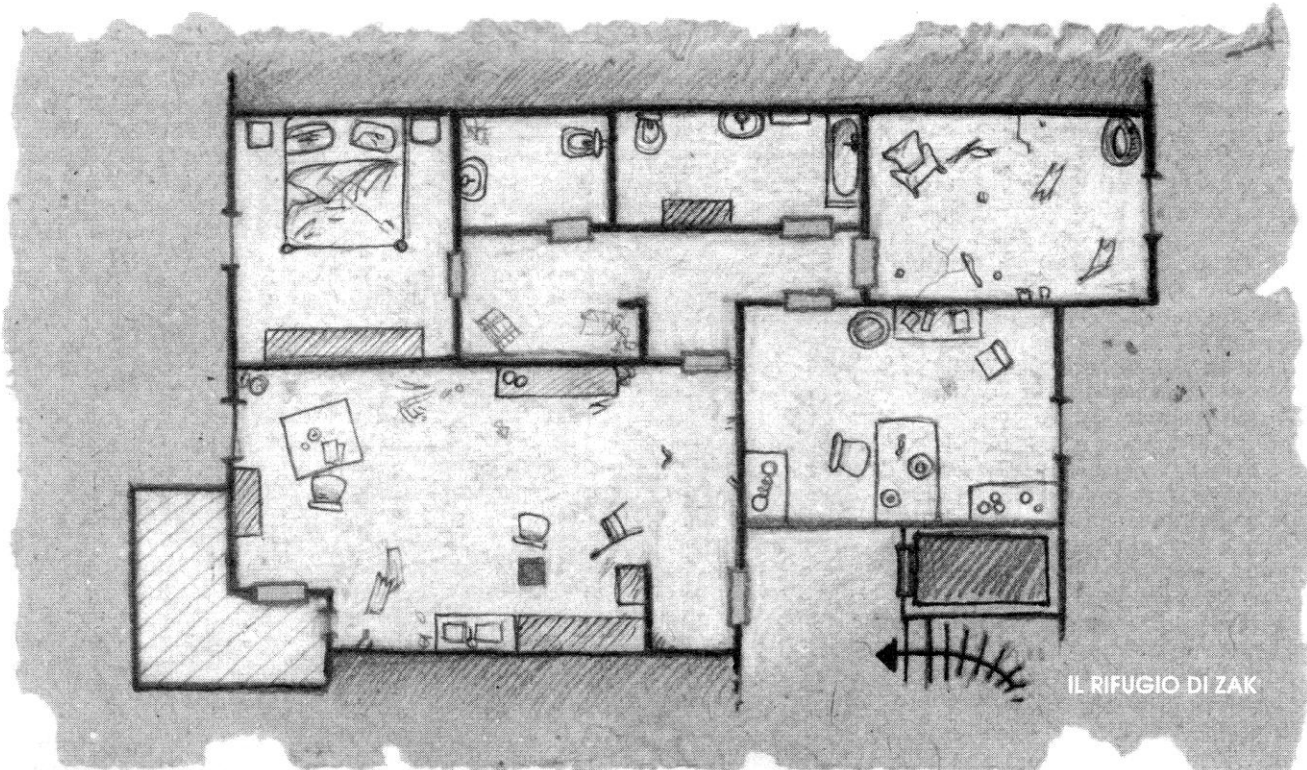
«Non farlo, ci farai morire tutti!»

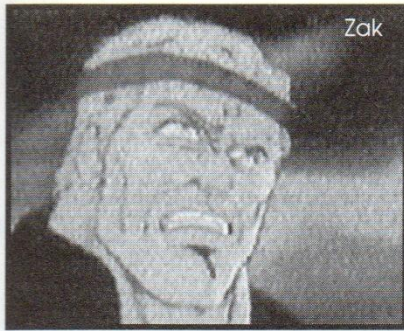
Il PG deve riuscire in un Test Cuore+ Resistenza+ Umano -2 se desidera attaccare.

Zak è comunque perfettamente in grado di difendersi: pur essendo senza onore, è un abile parlatore e nel caso di un attacco dizzerà il villaggio contro i PG, minacciando di negare l'antidoto. L'unica strada che resta ai PG è l'esilio!

6b. Smascherato!

Con somma sorpresa, i PG si accorgono che il misterioso figuro è Zak! Per tutti questi giorni Zak si è rifugiato all'ultimo piano di un palazzo semidistrutto che si trova a qualche chilo-





Zak

I nostri eroi lasceranno il villaggio mestamente, ma con il solo proposito della vendetta e di liberare Green Valley dall'infame giogo di Zak e Yuda.

(NOTA - Se avete intenzione di fare baratti, i costi in UBS del villaggio tornano normali, e in certi casi raddoppiati, per quel che riguarda il cibo.)

- Se, nonostante tutte le difficoltà, i PG riusciranno a uccidere Zak dopo che il pozzo è stato avvelenato, che cosa ne sarà del villaggio? Tutta questa gente è destinata a morire per mancanza d'acqua?

Fortunatamente le riserve segrete basteranno per almeno un mese e nel frattempo i PG potranno tentare di trovare una soluzione, come vedremo nella terza avventura della campagna.

- Se invece i PG saranno riusciti a sventare completamente il piano di Zak, verranno tributati loro onori a non finire, banchetti luculliani e... altri divertimenti: il loro futuro a Green Valley sembra assicurato!

PUNTI AVVENTURA

La trama è piuttosto complicata. Ripartire 20 PA tra tutti i PG che hanno contribuito, anche in parte, a scoprire l'astuto piano di Zak. 2 PA in più vanno a chi non ha creduto alla colpevolezza dei nuovi arrivati, cioè i Duri. Assegnare inoltre 0-2 PA in funzione dell'interpretazione del personaggio, dato che questa avventura è in buona parte d'investigazione e poco di combattimento.

Se poi i PG saranno riusciti a eliminare Zak, altri 5 PA a testa: se li sono proprio guadagnati!

I DURI (5)

Come segno di riconoscimento, tutti i membri della banda portano un chiodo arrugginito come orecchino e tutti hanno il simbolo della Harley Davidson tatuato sulla spalla, nello stesso punto. Se non fosse per queste due particolarità, i Duri non sarebbero distinguibili dagli altri predoni che infestano quest'epoca.

I Duri sono sì uomini decisi e spietati, tipici prodotti dell'epoca violenta in cui vivono, ma non sono, come d'altronde il loro capo Derzuya, dei sadici assassini, che uccidono anche donne e bambini. Il loro codice d'onore ne fa dei guerrieri degni di rispetto.

PNG medi

Protezioni: -1/0/0
Equipaggiamento: Coltelli da caccia (danni (D)PV)
Talenti: Armi da corpo a corpo, Rissare: +1; Sopravvivenza, Guidare veicoli:0
Colpi: B5, 6, 8, 10: 0



DERZUYA

Derzuya è il capo dei Duri. Buon stratega e organizzatore, è riuscito a trasformare uno scalcinato gruppo di sbandati in una vera unità da guerra, imponendo a tutti i suoi uomini un preciso codice d'onore. Adesso, però, stancatosi di tutta la violenza che ha sempre accompagnato la sua vita, pensa di ritirarsi a una vita più tranquilla.

Corpo 5 Istinto 4
Cuore 4 Mente 5
Percezione 2 Azione 2
Desiderio 2 Resistenza 2
Minerale 0 Vegetale 0 Animale 0
Umano 2 Meccanico 2
Attacco 1 Difesa 1 Aura 0
Potenza 0 Rapidità 1 Precisione 1
PV +0 PR 4 PE 4
Protezioni: TE 2, TO 3
Equipaggiamento: Pistola cal. piccolo (danni (F)PV (C)PR) con solo 2 proiettili, spada lunga (danni (F)PV (A)PR), borraccia con 4 litri d'acqua e una lattina con 10 litri di benzina
Talenti: Armi da corpo a corpo, Guidare veicoli, Leadership: +1; Sopravvivenza: 0; Armi da fuoco, Strategia: -2
Colpi: B*: 0

RIASSUNTO TEMPORALE DELL'AVVENTURA

Giorno 1: Arrivo dei Duri.
Giorno 11: 'Morte' di Zak.
Giorno 13 (notte): Appare il figura incappucciato (Zak).
Giorno 14: Il Consiglio destituisce il PG o scaccia i Duri.
Giorno 21: Chiamata da parte di Naomi e probabile sua morte.
Giorno 22: La rivelazione!



Yuda



metro da Green Valley.

Nella casa si troveranno libri di chimica avanzata, provette e alambicchi, riserve di cibo oramai quasi terminate, segni sul muro (apparentemente insignificanti), una maschera di gomma... Un vasetto contiene, sotto conservante, orecchie, dita e occhi umani: questi organi sono di uno dei Duri caduti nel deserto, come il chiodo nell'orecchio potrà far facilmente capire.

Confuso fra i segni sulla parete, si può vedere il simbolo di Nanto (la Croce di Sangue) e di Yuda; l'identificazione di quest'ultimo è possibile solo a chi ha i Talenti di Geografia e Vie di Nanto (sommare i due valori per il Test Mente+ Percezione+ Umano).

Una piccola botte da venti litri contiene un potente veleno (quello che Zak intende usare nel pozzo del villaggio), mentre in una delle provette c'è una dose dell'antidoto, ma non è in grado di annullare l'effetto di tutto il veleno.

Ovunque sono visibili segni di allenamento nelle arti marziali...

È qui che i PG potranno tentare un attacco a Zak. Lo scontro è molto difficile, ma è possibile che ce la facciano, con il vantaggio della sorpresa: non sopportando di essere stato scoperto, Zak urlerà:

«Come avete fatto, maledetti!?»

Zak, in preda alla furia, combatterà irrazionalmente (in termini di gioco ciò si traduce con un malus di -2).

(NOTA - Anche nel caso in cui riesca a impadronirsi di Green Valley, Zak terrà la sua base in questo posto.)

7. Possibili epiloghi

- Se il villaggio passa sotto il controllo di Zak, questi scioglierà il Consiglio e decreterà l'esilio dei PG e dei Duri di Derzuya (se ancora presenti).

Il deserto attende i PG e Derzuya proporrà loro di unire le loro forze (se volete, nelle future avventure potete trasformare Derzuya e i suoi in altrettanti PG, tutti Miliziani).

AVVENTURA

LE IENE DEL DESERTO

*Stanchi, senza cibo, all'orlo del collasso fisico e nervoso.
Il sole splende alto nel deserto post-Olocausto.
Presto potreste essere tutti morti, ma d'improvviso, in lontananza, una serie di edifici.
Sarà un amichevole rifugio o solo un diverso tipo di tomba?*

SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

INTRODUZIONE 'A' (AVVENTURA AUTONOMA)

I PG stanno vagando nel deserto senza meta. Sono affamati e assetati (hanno tutti subito 1 PD, vedi a pagina 4 il paragrafo *Il Deserto*).

L'unica cosa che dà loro la forza per proseguire sono voci su di una florida città che sorgerebbe al centro del deserto, Alberque, e che sperano di raggiungere al più presto.

INTRODUZIONE 'B' (CAMPAGNA DI GREEN VALLEY)

Se i PG sono stati esiliati da Zak, usate l'introduzione qui sopra. Altrimenti potrebbero essere stati inviati dal villaggio in cerca d'acqua, dato che il pozzo è stato avvelenato, e per trattare un eventuale trasferimento della popolazione.

Se invece il pozzo è salvo, Green Valley potrebbe aver bisogno di oggetti tecnologici (armi, apparecchiature elettroniche...) o di qualche bene di prima necessità (tipo dei fertilizzanti per la coltivazione) che in zona sono disponibili solo ad Alberque. In questo caso, i PG partiranno con un camion pieno di vettovaglie da vendere al mercato (circa 1.000 UBS) e un pieno di benzina (150 litri).

ALBERQUE

Alberque è situata a circa 150 km a nord di Green Valley e ha un centinaio di abitanti. Sorge in una zona brulla e senz'acqua, anche se un pozzo sotterraneo permette la sopravvivenza della popolazione.

Alberque era, prima dell'Olocausto, una cittadina con un commercio molto attivo e gli abitanti sono diventati abili amministratori della loro ricchezza. L'ingresso della città è bloccato da barricate e controllato da guardie: nessuno può entrare in città con un veicolo, ma è abbastanza facile sgattaiolare all'interno a piedi, specie al buio. Per il resto, Alberque ha un aspetto non dissimile da molte altre cittadine. Un po' più grande di Green Valley, è allietata dalla presenza di un bar e di un mercato.

1. L'arrivo

Dopo un viaggio lungo ed estenuante, i PG giungeranno in vista della cittadina. Per riuscire a superare il posto di blocco, i PG dovranno convincere le guardie che non sono pericolosi (con un Test su Corpo o Cuore+ Azione+ Umano+ Oratoria, Test che, a seconda del numero e dell'aspetto dei PG, può essere modificato da Facile a Difficile).

La città è guidata dal vecchio e saggio Akito.

LA MAPPA DI ALBERQUE

1 - Il bar

Il Bar mette a disposizione whisky pre-Olocausto a prezzi esorbitanti (100 UBS il bicchiere!), ma una tale leccornia potrebbe essere davvero irresistibile (a meno che non siano dichiaratamente astemi, fate fare ai PG un Conflitto Interiore tra Istinto+ Desiderio e Mente+ Resistenza, con una Difficoltà scelta dall'AdG, tenendo conto dell'inclinazione del PG verso l'alcool).

H.C. Treesong, il proprietario, è sempre interessato a notizie dall'esterno e uno scambio d'informazioni è altamente probabile. L'ambiente del bar è assai poco chic, ed è probabile che si scateni una rissa del tipo «Non vogliamo ficcanaso qui!»

Purché non ci scappi il morto, non ci saranno problemi. Ci sono a disposizione alloggi a prezzi modici (3 UBS a testa).

HAROLD ALEC TREESONG

H.A. Treesong è il proprietario del bar ed è il genere di persona che ama che la gente si faccia i fatti propri.

È sensibile alle lusinghe e da lui si possono ricavare interessanti informazioni sulla città, sulla personalità del suo capo Akito, sulla Banda della Iena che imperverosa nella zona (vedi oltre i relativi riquadri) e sulla possibilità di cedere acqua o ricevere nuovi coloni (possibilità che però è praticamente nulla).

PNG medio, 41 anni (**Equipaggiamento**: Pistola cal. medio (danni (G)PV (D)PR) con 12 colpi, manganello (danni (A)PV (F)PR). **Talenti**: Armi da fuoco, Commerciale, Geografia, Rissare, Spionaggio: +1)

2 - Il pozzo

Due guardie sono sempre a sorvegliare il pozzo, 24 ore al giorno, per scoraggiare ladri e furboni. Inoltre, un cechino armato di fucile con mirino a infrarossi controlla la situazione.

GUARDIE DEL POZZO (3)

PNG medi

Equipaggiamento: Sciabola (danni (F)PV)

Talenti: Armi da corpo a corpo: 0

Colpi: B6, 7, 10: 0

Cecchino

Equipaggiamento: Fucile automatico (danni (J)PV (F)PR) con 6 proiettili e mirino infrarosso (non ha riduzioni di notte per distanze inferiori ai 30 metri e raddoppia la gittata)

Talenti: Armi da fuoco: 0

3 - Il mercato

Vi si trova praticamente di tutto, perfino cose che si pensavano perdute dopo l'Olocausto: vecchie sveglie, radioline, rasoi elettrici, personal computer... I costi in città sono abbordabili con la possibilità di fare ottimi affari rivendendo la merce altrove. Si trova, con difficoltà, anche del cibo. Solo a fatica sarà possibile fare buoni affari con i commercianti: i PG sono probabilmente troppo poveri (se per proprio conto), oppure faranno richieste di quantità eccessive (se per conto del villaggio). Tutti li spingeranno a parlare con Akito. Se vogliono, i PG possono acquistare qui cose molto utili e rare altrove, fra cui indichiamo una forcia elettrica (15 UBS) e un paio di walkie-talkie (30 UBS).

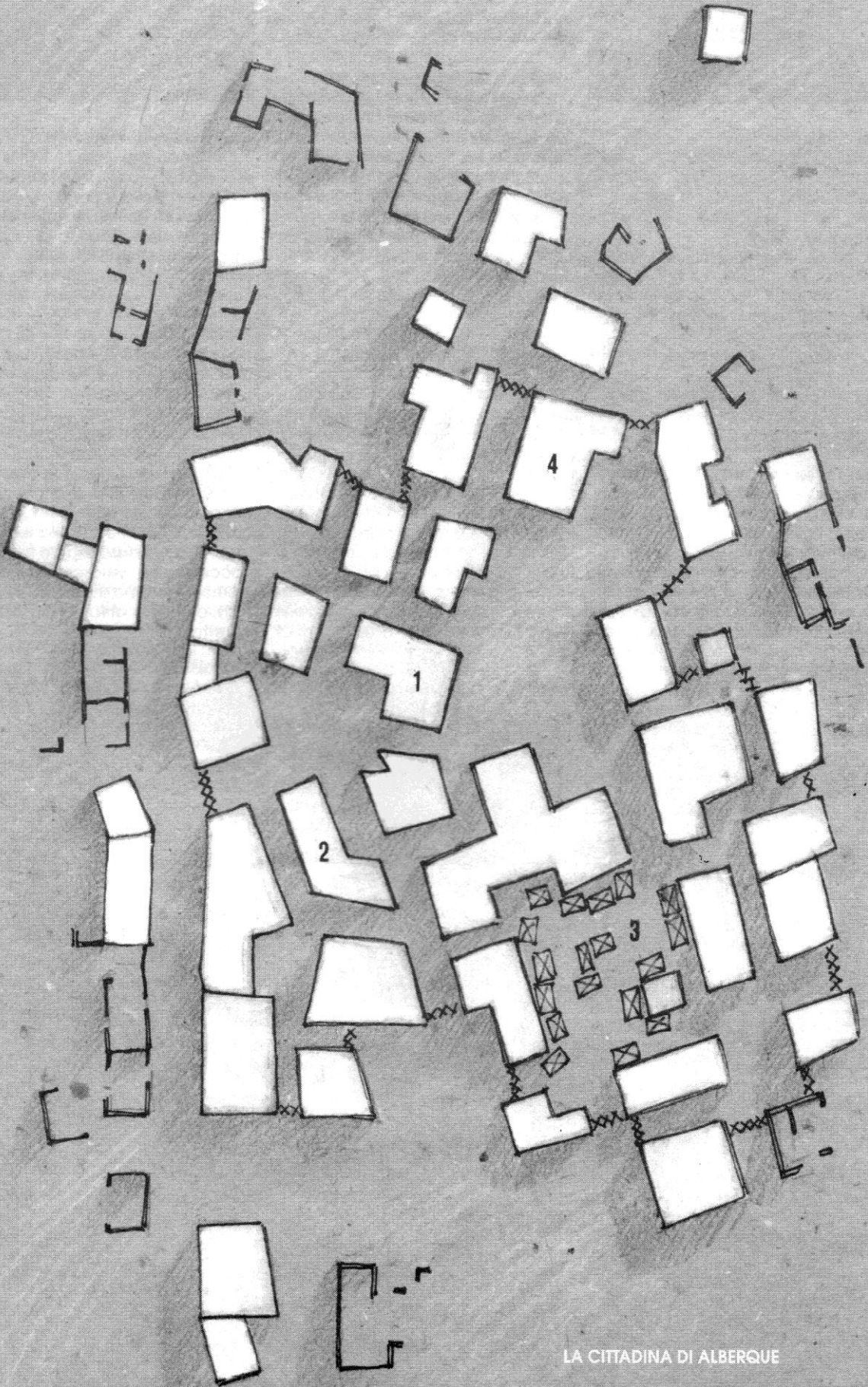
4 - Il municipio

È qui che Akito si trova per la maggior parte del tempo. Si tratta di un edificio a due piani, maestoso, che non ha subito troppo gli effetti dell'Olocausto. Non ci sono mai guardie. L'ufficio di Akito è al 2° piano.

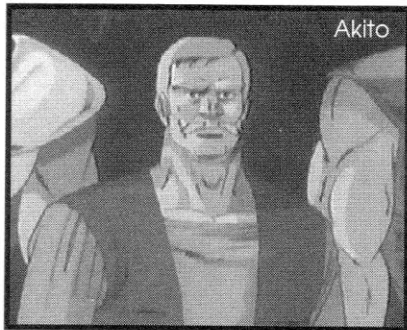
AKITO

Akito, 62 anni, è un **PNG debole**, ma molto saggio e con una forte personalità e carisma (è un **PNG forte** per quanto riguarda i Test su trattative e simili). È estremamente attaccato alla sua nipotina Miri, orfana di entrambi i genitori.





LA CITTADINA DI ALBERQUE



2. La minaccia

Akito riceverà i PG molto volentieri, ascolterà la loro storia, ma non sarà disposto a stringere patti con loro.

Se i PG si presentano a nome di Green Valley, dirà:

«In effetti la nostra città è abbastanza ricca d'acqua e altre comodità, ma chiaramente non abbiamo alcun interesse a ricevere persone assetate e affamate.»

Se invece i PG non rappresentano nessuno, dirà:

«Potrete rimanere qui per una settimana per rimettervi in sesto, ma poi sarete considerate persone non gradite.»

Nessun tipo di lusinga o di oratoria funzionerà con Akito: è un osso davvero duro. Potrà accordarsi per cedere un po' d'acqua e non creerà problemi ai PG per quel che riguarda apparecchi tecnologici... armi escluse.

Quando i PG saranno in procinto di abbandonare l'edificio, si udrà alta

una risata animalesca (tipo: «Hiiiiii-yiyiyiii...»), proveniente dall'esterno. L'urlo si ripeterà finché Akito non uscirà sulla balconata.

Nella piazza, un singolare individuo che indossa pelli di iena ride sguaiatamente (un Test Mente+ Percezione+ Umano farà notare che lo sgherro tende spesso a ripararsi gli occhi con le mani), tenendo in mano pezzi di vestiti. Alla vista di Akito, dirà:

«Vecchio, li riconosci questi?»

Akito li riconoscerà, eccome: si tratta delle vesti strappate di sua nipote Miri! La cosa getterà il vecchio nella disperazione più completa.

Lo sgherro della Banda della Iena dirà che la bimba sarà trattata «benissimo» (inframezzando risate sguaiate), se ogni giorno verrà lasciato un carico di acqua e cibo all'esterno della città, in modo che uno dei loro possa passare a prenderlo. Nel caso non lo trovasse... (fa un segno eloquente con il dito lungo il collo).

«Avrete quello che vi serve, a partire da oggi... Ma, per carità, non fate nulla a mia nipote.» risponderà il vecchio in lacrime e darà quindi ordine di preparare un camion, pieno di quanto richiesto. Se interrogato dai PG sull'accaduto, rivelerà quello che sa sulla Banda della Iena e il suo capo Whiner (vedi oltre i relativi riquadri).

Nessuno incaricherà ufficialmente i PG di occuparsi della faccenda, ma l'AdG dovrà suggerirlo: un'azione risolutiva come la liberazione di Miri potrebbe avere effetti assai positivi per la posizione dei PG (e le sorti di



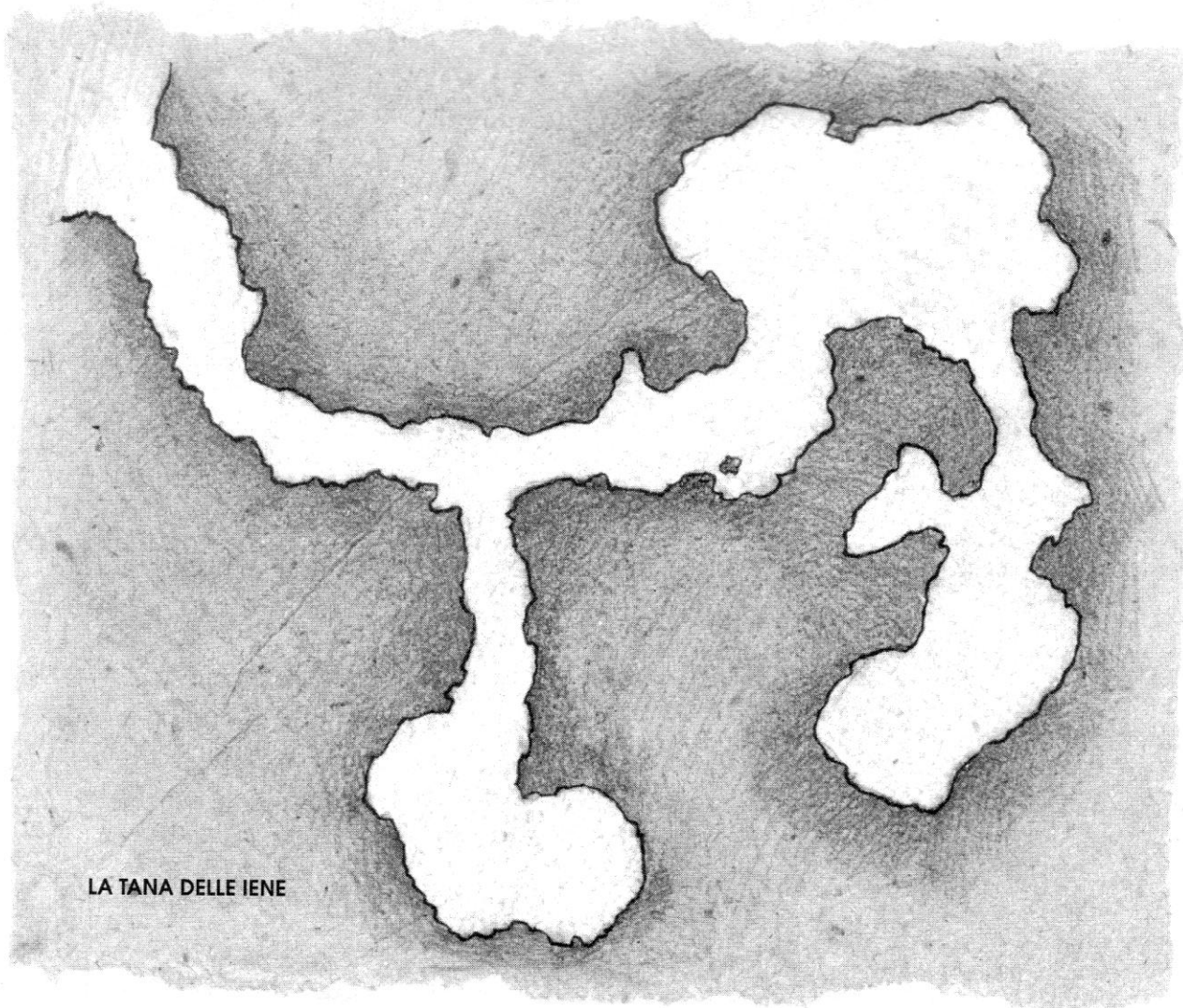
Green Valley, naturalmente).

Il metodo per liberare Miri è assai semplice (almeno in teoria), ma bisogna che i PG agiscano con accortezza: infatti basterà seguire chi viene a prendere il carico di acqua e cibo fino al suo covo, potendo così eliminare tutta la banda e salvare l'ostaggio.

3. Il covo

Dopo essersi rimessi dagli stenti patiti durante l'attraversamento del deserto, i PG potranno seguire le tracce del Guerriero della Iena, nel momento in cui effettua il prelievo del suo carico giornaliero di cibo e acqua.

Seguirlo non dovrebbe essere un problema, dato che, se come già accennato i PG saranno abbastanza accorti, il Guerriero della Iena non farà nulla per nascondere le proprie tracce; inoltre, visto che la luce del giorno lo disturba (malus di -1 in tutti i Test), cercherà di fare il più possibile in fretta.



LA TANA DELLE IENE





La Tana delle Iene

LA MAPPA DELLA TANA DELLE IENE

Il covo della banda, una sorta di caverna, si trova all'interno di una piccola collina nel deserto.

- I PG poco attenti saranno presi nella trappola d'ingresso: due grandi tavole di legno che si chiudono 'a libro', con spuntoni appuntiti che infliggono (1)PV in una locazione a caso a chiunque si trovi nella zona antistante l'ingresso. Il tutto verrà accompagnato da un suono secco che avviserà i Guerrieri della lina della presenza degli intrusi. Un Test Mente+ Percezione+ Meccanico+ Cercare dà la possibilità di notare la trappola oppure, se siete AdG molto buoni, potrete permettere un Test Istinto+ Percezione+ Umano -4 per far 'saltare via all'ultimo secondo' i PG.

- Il corridoio è in semioscurità: se privi d'illuminazione, i PG saranno soggetti a un malus di -2 in tutti i Test. I Guerrieri della lina, abituati al buio, non avranno malus. La Luce di Nanto (NA9), o una simile manifestazione di Aura, permette di illuminare la zona a sufficienza per eliminare qualsiasi penalità.

Nel corridoio i PG dovranno affrontare tre Guerrieri della lina (3 PNG medi, armati di artigli a rasoio che fanno danni (C)PV).

- Quando i PG giungeranno al bivvio, il Guerriero (1 PNG medio, armato di 6 coltelli che fanno danni (B)PV) posto di fronte al recinto libererà sei 'vere' iene addestrate che sono tenute qui. Stando un po' in disparte, il Guerriero lancerà coltelli sui PG, soprattutto a quelli che tendono a restare un po' appartati. È parzialmente protetto dal muro, per cui ha un bonus di +1 sulle Schivate.

IENE ADDESTRATE (6)

Queste iene (che sono state addestrate, quindi hanno capacità di combattimento e di ferire più alte della media) attaccano a morsi. Le iene combattono solo in gruppo: non appena 3 di esse saranno uccise, l'intero branco scapperà.

Test di Combattimento: 9
Test di Percezione: 8
Punti Vita: 2
Punti Resistenza: 3
Danni: (C)PV

4. Le iene non rideranno più

La parte nord della 'tana' è occupata dai restanti tre Guerrieri della lina (3 PNG medi, armati di artigli a rasoio che fanno danni (C)PV).

È presumibile che in quest'area, illuminata da fiaccole, avvenga un combattimento furibondo fra i PG e le tre 'iene'. Dopo due Round, lo scontro verrà interrotto dall'ingresso di Whiner proveniente dalla caverna a fianco, che regge in mano la nipote svenuta del capo del villaggio.

«Cercavate questa? Bella questa bambina...» e la sbatte per terra: un gesto privo di onore! Questo dovrebbe essere sufficiente per attivare in qualcuno il Sacro Furore di Hokuto (HA12)... Al termine dello scontro, i PG potranno recuperare la bambina, svenuta ma illesa.

LA BANDA DELLE IENE (7)

Si tratta di un gruppo d'individui, per lo più reietti di altre comunità, riuniti per caso nel deserto sotto il comando di Whiner. Nei primi tempi, spinti dalla fame, si nutrivano di rifiuti e carogne, da cui il nome di «iene». Sono riusciti anche ad addomesticare alcune 'vere' iene, che usano come cani da guardia. Recentemente, dopo aver tentato inutilmente di introdursi ad Alberque, hanno catturato per caso Miri. Tutti i Guerrieri della lina hanno insolite caratteristiche di sensibilità: vivono in cunicoli semibui e cacciano di notte, quindi si trovano in difficoltà alla piena luce (malus di -1 in tutti i Test).

PNG medi

Equipaggiamento: Artigli a rasoio (danni (C)PV)
Talenti: Cercare, Sopravvivenza: 0
Colpi: B1, 9; 0; Morso della lina: -2

WHINER

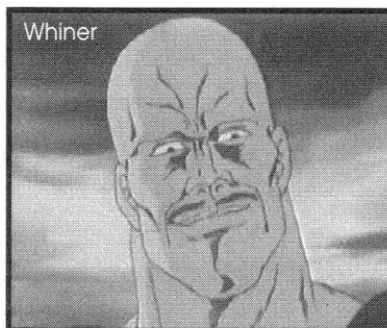
È la vera mente della Banda della lina: magro e guizzante, con baffetti sottili e un'aria un po' idiota, porta una catena di denti di iena alla vita.

PNG forte

Talenti: Leadership, Sopravvivenza: +1; Cercare, Riparazioni, Spionaggio: 0
Colpi: B*, Morso della lina: 0



La Banda delle Iene



Whiner

COLPO PERSONALE

MORSO DELLA IENA

Tipo: T
Costo: 3
Limitazioni: Attacco 1
Effetti: Si tratta di una terribile testata effettuata mirando fra la gola e la parte inferiore del mento dell'avversario che infligge (E)PV.
Speciale: Il colpo stordisce e infligge anche (F)PR.

5. Possibili epiloghi

- Se Miri non sarà salvata, oppure morirà, Alberque non avrà nulla da offrire, né ai PG, né a Green Valley.

- Avventura autonoma

Se invece i PG riporteranno la bambina sana e salva, al loro ritorno in città saranno salutati come dei veri eroi.

La ricompensa del vecchio Akito sarà grande: un fucile con mirino a infrarossi (vedi il riquadro *Guardie del Pozzo* per le statistiche), due caricatori per armi a scelta dei PG e cibo per tutti per tre settimane.

Tuttavia, non tutte le 'iene' erano presenti nel covo. Una volta ritornati, i Guerrieri assenti potrebbero non gradire lo spettacolo che li aspetta e tramare una terribile vendetta...

- Campagna di Green Valley

Dopo aver ricompensato i PG (vedi sopra), Akito sarà molto più disponibile, ma non acconsentirà mai al trasferimento della popolazione di Green Valley: non c'è abbastanza cibo per tutti. Potrà acconsentire a trattare per un po' a prezzi ribassati (-30%), ma la cosa non potrà durare a lungo... Però, per risolvere il problema del pozzo avvelenato, Akito darà indicazioni ai PG su come trovare Jona, una specie di scienziato pazzo che vive a Lanark, un paesino vicino ad Ajit, che forse sarà in grado di aiutarli.

PUNTI AVVENTURA

L'avventura è abbastanza semplice, per cui assegnate un numero normale di punti: 12 PA da ripartire tra il gruppo, se la missione è completata, 4-5 PA in caso contrario.

Assegnate inoltre 0-2 PA a testa in funzione della qualità del gioco di ruolo nelle interazioni con i vari PNG presenti in questa avventura.



AVVENTURA MESSAGGERI DI MORTE

Un'innocua fermata presso una stazione di servizio si trasforma rapidamente in un incubo.
La morte colpisce silenziosa, invisibile, senza rimorso e senza motivo.
Quale segreto si cela dietro le maschere di metallo?
Bisogna essere in grado di sopravvivere al terribile morbo per poterlo scoprire.

SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

INTRODUZIONE 'A' (AVVENTURA AUTONOMA)

Non vi sono particolari limitazioni: il luogo dello scenario può essere collocato ovunque, purché vi siano un po' di rilievi o di montagne nelle vicinanze, in modo da bloccare parzialmente la visibilità.

Potete inserire l'avventura durante un qualsiasi spostamento in direzione est vicino a Cassandra.

Appena partiti, effettuate l'incontro 2. *Il viandante*.

INTRODUZIONE 'B' (CAMPAGNA DI GREEN VALLEY)

L'obiettivo è semplice: trovare Jona e parlargli, di modo che sia possibile ripristinare la riserva d'acqua di Green Valley!

Se Zak ha preso il controllo di Green Valley, i PG dovranno pensare da soli ad andare a Lanark, vicino alla fortezza di Ajit, seguendo le indicazioni, seppur generiche, di Akito.

Se invece Zak è stato sconfitto, sarà il Consiglio di Green Valley a inviarli e a equipaggiarli di tutto il necessario.

1. La preparazione per il viaggio

Si tratta di un viaggio davvero impressionante: Ajit si trova veramente molto lontana, a circa 650 km a est, interamente di deserto. Tale viaggio non può essere intrapreso senza un'adeguata preparazione. In linea di massima i Personaggi Giocatori avranno bisogno di un camion (o equivalente), almeno 300 litri di carburante, acqua e cibo per una decina di giorni.

Se i PG partono da Green Valley, Jed sarà ben contento di fornire loro tutti i mezzi possibili per la ricerca e non ci saranno altri problemi.

Viceversa, se si tratta di un'avventura autonoma o se i PG sono stati scacciati da Green Valley, le cose saranno oltremodo difficili per loro. Se hanno aiutato Akito, costui per sdebitarsi potrà fornire cibo, acqua e camion, ma non più di un pieno di benzina (150 litri): i PG si dovranno arrangiare per il seguito del percorso.

Per quanto riguarda il tragitto, la via migliore consiste nel passare da Cassandra: la strada è buona e più frequentata, mentre per altre strade è facile perdersi e si impiega anche più tempo.

2. Il viandante

Appena partiti, i PG vedranno della polvere alzarsi nella direzione verso cui stanno viaggiando. Un Test *Mente+ Percezione+ Meccanico +2* li informerà che probabilmente qualche veicolo sta giungendo da quella parte.

Mentre i PG sono ancora intenti a osservare, apparirà uno strano personaggio: l'uomo, di media altezza e con i baffi, sta correndo come un ossesso ed è tutto rosso in viso; si volta costantemente indietro e sul suo volto è dipinta una smorfia di paura. Questo tipo si imbatte (o inciampere) nei PG, si fermerà un attimo sbigottito e, inginocchiandosi ai loro piedi, esclamerà ansimando:

«Vi prego, gentili signori, non fatevi del male. Io sono Larque e non ho mai fatto nulla di cattivo...»

Vi prego, signori, dobbiamo nascondervi. I soldati di Souther, la Stella della Sovranità, stanno per piombarci addosso e sono intenzionati a compiere una strage!

Presto, presto, dobbiamo nascondervi, evitare che ci vedano...

Vi prego, vi darò tutto quello che posseggo, ma non lasciate che quei bruti mi prendano!»

Un Test *Cuore+ Percezione+ Umano* permetterà di capire che l'uomo non sta mentendo e sembra veramente impaurito. Inoltre, un altro Test *Mente+ Percezione+ Meccanico +2* confermerà l'arrivo di un gruppo di moto (una decina).

I MOTOCICLISTI (10)

PNG medi

Protezioni: 1/-/1

Equipaggiamento: Catene (danni (B)PV (E)PR), moto

Talenti: Armi da corpo a corpo, Guidare veicoli: 0; Vie di Nanto: -2

Colpi: B*: 0; NA2, 4, 7, 8: -2



Se i PG cercheranno di affrontarli, (ma sono pazzi? La Stella della Morte brillerà fulgente per loro!), i motociclisti prima tenderanno di investirli con i loro mezzi, poi di massacrarli in corpo a corpo: essendo convinti della loro buona sorte (o temendo Souther), combatteranno fino all'ultimo uomo.

Se dopo lo scontro ci sarà qualche sopravvissuto tra i motociclisti (cosa che andrebbe evitata), questi potrà solo confermare di essere un soldato di Souther e che i suoi ordini erano di uccidere Larque a ogni costo.

Se invece, molto saggiamente, i PG si nasconderanno e decideranno di lasciare passare i motociclisti, i centauri sfrecceranno a grande velocità, sollevando una grande nube di polvere, senza notarli.

LARQUE

Già sulla quarantina, possedeva un negozio di ferramenta prima dell'Olocausto. Pettegolo di prima categoria, non esita a origliare o spiare chiunque, se pensa che questo possa portargli giovamento. Ha appreso per caso il 'segreto' di Souther (!), ma la sorte gli si è rivolta contro: Souther si è accorto di essere stato spiato e ha sguinzagliato i suoi uomini sulle sue tracce.

Larque non è una cattiva persona e con chi reputa amico si comporta bene, ma è un vero impiccione. I suoi attuali progetti prevedono di fare sparire le proprie tracce per un po' e di vendere successivamente il 'segreto' di Souther a Raoul.

PNG debole, 41 anni (**Talenti:** Commerciale, Geografia, Spionaggio: +2; Oratoria: 0).

Per dimostrare ai PG la sua gratitudine, Larque regalerà loro tutti i suoi averi.

«Grazie per avermi salvato la vita,» dirà. «Tenete: questo è tutto ciò che posseggo...»

Si tratta di una borraccia piena d'acqua (4 litri), un accendino ancora carico, una torcia elettrica e un libro di riparazioni meccaniche.

Per sé terrà solo un vecchio libro di anatomia, dicendo che è un ricordo di una «persona di valore». Il libro è di ben poco valore: mancano molte pagine e alcune di esse sono illeggi-





Larque

bili, tanto sono sporche e sgualcite.

Se i PG chiederanno spiegazioni a Larque riguardo ai motociclisti, dirà che si è guadagnato la loro «inimicizia» a causa di alcuni pezzi di ricambio per le moto che ha venduto loro e che si sono rivelati malfunzionanti, ma, visto che lui stesso li aveva comprati da un cercatore e che non se ne intendeva troppo, si era rifiutato di rimborsare i compratori...

Larque chiederà quindi ai PG di potersi unire a loro, almeno fino a quando non arriveranno in qualche città. Non appena saprà che hanno intenzione di andare verso Ajit passando da Cassandra, però, farà uno sguardo inorridito e dirà:

«Solo dei pazzi vorrebbero passare vicino alla città dei Demoni Urlanti! Io conosco un'altra strada!»

Suggerirà quindi di seguire la strada fino a poco dopo i Monti del Pugno, quindi prendere una via secondaria a lui nota e raggiungere Ajit da sud. Si tratta di una strada molto più sicura di quella che passa da Cassandra!

Naturalmente, se i PG decidono di ignorare i consigli di Larque, fate loro incontrare una grossa pattuglia di soldati di Cassandra (tutti PNG forti), catturateli e fate in modo che Wiggle in persona si «occupi» di loro...

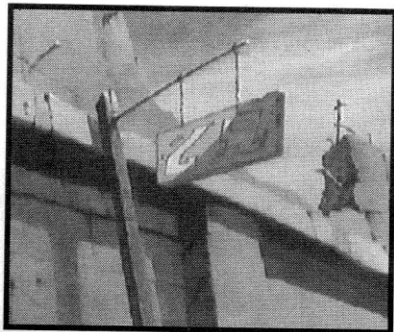
(NOTA - Per ulteriori informazioni, Cassandra si trova a pagina 31 del Volume 2 - Il Mondo di Ken.)

3. L' incidente

Dopo molti giorni di viaggio senza particolari eventi, lungo i resti di una strada a quattro corsie, i PG giungeranno in vista di un gruppo di edifici.

Proprio in quel momento, si verificherà la rottura del semiasse del loro mezzo di trasporto. Il PG alla guida dovrà effettuare un Test Corpo+ Azione+ Meccanico+ Guidare veicoli -2 per evitare di ribaltarsi; se il Test non riesce, ogni occupante del veicolo riceverà (A+MI)PV (B+MI)PR.

I PG non hanno i ricambi necessari per riparare il mezzo, per cui non re-



sterà loro che proseguire a piedi.

Per somma fortuna, Shell Gulch (questo è il nome del posto in cui si trovano) era un'antica stazione di servizio, anche se è difficile stabilirlo dai cartelli, ormai quasi del tutto distrutti.

Entrando nell'edificio principale, che sembra vagamente un bar, i PG noteranno con sorpresa che all'interno stranamente è tutto disposto in modo ordinato; nel locale si potranno contare una decina di avventori.

Il barista, tale Trevor, dice che è usanza del locale lasciare tutte le armi in deposito a garanzia della sicurezza dei clienti. Fatto questo, i PG potranno sedersi e sorseggiare un po' di birra, una volta tanto fredda di frigorifero!

I PG potranno inoltre intrattenere delle conversazioni con gli avventori, scoprendo che in questa zona nulla si sa dei grandi avvenimenti che sconvolgono l'occidente e che, in sostanza, il posto è di una noia mortale.

4. Incontro con gli Ironmedic

Una volta rifocillati (a patto che possano permettersi di pagare) e pronti ad andarsene, i PG udiranno il rombo di varie moto provenire dall'esterno. I motociclisti (5 PNG medi in tutto) faranno poi il loro ingresso nel locale ridendo sguaiatamente.

Vestito con un insolito casco in ferro e dotato di una voce grave e innaturale, uno di loro, probabilmente il capo, dirà rivolto a Trevor:

«Consegnaci birra e cibo per una settimana, altrimenti la Morte Bianca giungerà su di voi. Parola degli Ironmedic!»

Il barista, imperturbabile, estrarrà una doppietta da sotto il banco:

«Non ho intenzione di farmi ricattare da dei palloni gonfiati come voi!»

«Ah, noi saremmo dei palloni gonfiati?» dirà l'energumeno facendo un gesto con le dita (che i PG potranno cercare di notare con un Test Istinto+ Percezione+ Umano -1). A questo segnale, gli altri quattro Ironmedic cercheranno di scagliare dei bisturi contro il barista, mirando alla testa.

Se i PG osservano senza agire, il barista verrà colpito esattamente tra gli occhi e cadrà morto a terra, lasciando partire un colpo di fucile diretto inutilmente verso il soffitto; poi gli sgherri, con molta calma, si impossesseranno di una quarantina di litri di birra e razioni per almeno venti uomini e riprenderanno il loro ignoto cammino.

Se i PG interverranno in un qualsiasi modo (tranne verbale), si scatenerà uno scontro, con tutti gli avventori che si precipiteranno verso l'uscita, gettandosi anche direttamente fuori dalle finestre.

Sconfitti o vittoriosi che siano, uno degli Ironmedic (magari nel momento in cui sta spirando, oppure a mo' di schermo, mentre sta andandosene con la birra e i viveri) ribadirà:

«Presto la Morte Bianca arriverà e solo noi resteremo.»

I PG, sicuramente stanchi e forse anche feriti, dovrebbero decidere di rimanere nella stazione di servizio fino al mattino.



Gli Ironmedic

5. Giunge la morte

Il giorno successivo uno degli avventori viene trovato morto nel suo letto, ricoperto da pustole bianche. Tra gli altri clienti si sparge il panico: è forse questa la Morte Bianca?

Un Test Mente+ Azione+ Umano+ Schiavismo o Commerciale e qualche chiacchiera con Trevor potrà rivelare che nelle vicinanze molti villaggi, una volta fiorenti, sono ora deserti e che qualcuno ha dato vita a un ricco commercio di schiavi: a questo punto per i PG dovrebbe risultare evidente il collegamento fra ciò che sta accadendo e la presenza dei loschi e prepotenti Ironmedic (cioè il verificarsi di uno schifoso commercio di schiavi). Resta il mistero di dove essi si nascondano e di come facciano a essere apparentemente immuni a questa malattia di cui parlano. La prima parte del mistero viene svelata da un cliente del bar: ha notato da qualche tempo, a dieci chilometri di distanza, un'insolita attività nella vecchia fabbrica di medicinali. Riguardo alla presunta immunità, solo i PG possono trovare la risposta!

Come 'piccolo' incentivo, fate in modo che uno dei PG (quello con il punteggio minore in Resistenza) presenti i primi sintomi della Morte Bianca...

LA MORTE BIANCA

La Morte Bianca è una malattia causata da un virus mutato dalle radiazioni: si manifesta con pustole biancastre e nel giro di qualche giorno porta al decesso dell'individuo infettato. Pur essendo estremamente contagiosa, i suoi germi sono poco resistenti: bastano due compresse di comune aspirina per eliminarla, come pure l'irradiazione ai raggi ultravioletti (purtroppo, queste cose non sono più tanto comuni...). Comunque, un PG contagiato (contagio che in genere avviene attraverso il contatto con un organismo malato o con un portatore sano) deve fare un Test Corpo+ Resistenza+ Umano ogni giorno; se fallisce, perderà subito 1 punto nella Componente Corpo, cominciando a mostrare i primi sintomi della malattia. Attività intense (come combattere) possono portare la perdita a 2 punti. Giunta a un valore in Corpo di 1, la vittima cade in coma e, se non riesce in un ulteriore Test Corpo+ Resistenza+ Umano, muore.



6. La vecchia fabbrica

Dopo che i PG saranno arrivati alla vecchia fabbrica di medicinali, lo scatenarsi di un eventuale combattimento dipenderà soprattutto dalle loro azioni: gli Ironmedic sono infatti troppo presuntuosi per pensare che qualcuno li possa attaccare direttamente nel loro covo, quindi all'esterno non hanno né guardie né turni di vigilanza. Se, tuttavia, qualcuno degli Ironmedic riuscisse a dare l'allarme, combatteranno con ferocia sfruttando tutti i vantaggi del luogo, che conoscono alla perfezione; inoltre la loro viltà e slealtà è tale che non esiteranno un secondo a usare alcuni dei loro schiavi come scudi umani (tutto ciò si riflette a livello di regole con gli Ironmedic che, all'interno dell'edificio, hanno un Valore di Protezione 3 in ogni locazione, oltre al casco).

La fabbrica è circondata da una rete elettrificata alta due metri circa ((C)PV di danno all'arto toccato più (B)PE per lo shock), collegata con dei cavi sotterranei a un generatore: gli unici modi per interrompere la corrente elettrica sono l'utilizzo dell'apposito pulsante che si trova all'interno dell'ingresso dell'edificio amministrativo (vedi punto 1) o la disattivazione del generatore.

LA MAPPA DELLA FABBRICA

La vecchia fabbrica è composta da cinque edifici principali.

A - Il generatore

Ancora in funzione, fornisce energia elettrica a tutto il complesso; disattivarlo è relativamente facile (con un Test Mente+ Percezione+ Meccanico), visto che la porta non è nemmeno chiusa.

B - Gli impianti chimici

Non c'è nulla di particolarmente interessante, ma la permanenza all'interno di questo luogo si può rivelare nociva: ogni 10 minuti trascorsi qui è richiesto un Test Corpo+ Resistenza+ Umano (le mascherine, presenti in quantità, danno un +2 al Test). Se si fallisce il Test, si ricevono (A+MI)PV (B+MI)PR e si contrae immediatamente

la Morte Bianca. Un PG con un Talento Medicina o Chimica intuirà immediatamente il potenziale pericolo. Qui si trova un grande numero di camici, mascherine, nonché molti caschi da Ironmedic: esaminandoli, si potrà capire che la voce innaturale che i PG hanno sentito è data dall'indossare la mascherina.

C - L'edificio amministrativo

Qui si trova la banda degli Ironmedic al suo completo (vedi oltre per i dettagli).

D - Il deposito

C'è ben poco che sia ancora utile, a parte una discreta quantità di aspirine. Ve ne sono circa 200-300 scatole, molte delle quali già aperte; gli Ironmedic ne fanno infatti uso per rimettere in sesto gli schiavi appena catturati. Oltre a questo, fate effettuare a ogni PG presente una sola volta un Test Mente+ Percezione+ Umano+ Chimica: per ogni punto di MS i PG troveranno una dose di Antidolorifico, Linimenti/Cicatrizanti, Veleno (Mod. -4) o Droga defatigante (vedi pagina 49 del Volume 2 - Il Mondo di Ken).

E - La rimessa

Ci sono 12 moto con il pieno di carburante perfettamente funzionanti, più una robusta berlina tirata a lucido; vi si può trovare anche qualche pezzo di ricambio.

L'EDIFICIO AMMINISTRATIVO

1 - L'ingresso

Qui un Ironmedic (1 PNG medio) resta sempre di guardia. Vi si trova il pulsante per disattivare la rete elettrificata che circonda la fabbrica.

2 - La reception

Scrivanie rovesciate, telefoni inutilizzabili e perfino dei soffici divani...

3 - La segreteria

Contiene gli archivi della fabbrica e nulla altro d'interessante.

4 - Gli uffici

Sono stati trasformati in dormitori.

5 - L'ufficio del Presidente

La porta è chiusa a chiave e occorrono 3 punti di danno per abbatterla, oppure può essere aperta scassinandola (Test Mente+ Percezione+ Meccanico+ Spionaggio). I due Ironmedic di guardia all'interno (2 PNG medi) reagiscono al minimo rumore, ma in realtà è il loro capo quello che costituisce il pericolo maggiore: Nerull è un vero gigante (vedi il relativo riquadro per le caratteristiche)!

6 - Il laboratorio di ricerca

Tutte le apparecchiature presenti in questo laboratorio risultano ormai irrimediabilmente distrutte.

7 - Il deposito

È divenuto il luogo di detenzione degli schiavi, costretti a vivere in terribili condizioni igieniche e stremati dalla mancanza di cibo; tutti gli schiavi (una decina circa) sono immuni alla Morte Bianca e possono spiegare come curarsi.

8 - La sala computer

Qui sono stivate tutte le riserve alimentari (la porta è ben chiusa e va considerata come quella descritta al punto 5). C'è un frigo funzionante, ma non c'è cibo in grande quantità: il nuovo carico di provviste arriverà solo tra un paio di giorni.

9 - Il bagno

Niente di particolare, a parte la sporcizia.

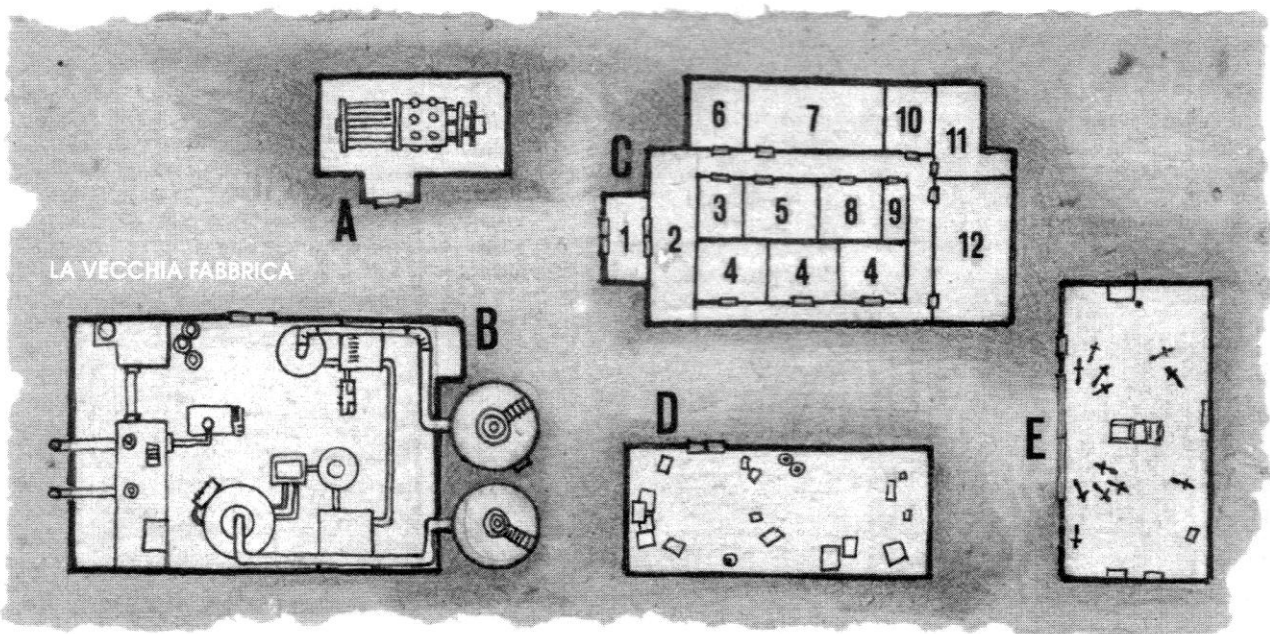
10 - L'ufficio della Sicurezza

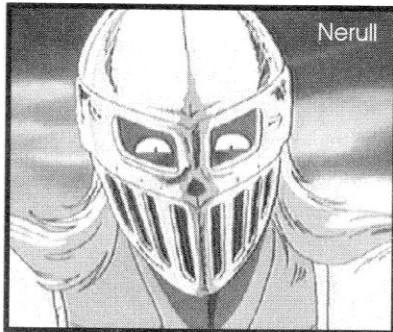
Spesso (65% di probabilità) c'è un Ironmedic (1 PNG medio), armato di doppietta che fa danni (H)PV (F)PR con 6 cartucce e Talenti: Armi da fuoco: -2) intento, ufficialmente, a fare la guardia agli schiavi o, in pratica, a dormire; lo sgheppo non è pratico con la doppietta che ha a disposizione, ma non esiterà a usarla se necessario. Il suo primo pensiero sarà comunque di attivare l'allarme generale.

11 - L'ufficio del Direttore Marketing

È il titolo assunto dal braccio destro di Nerull, tale Ley (vedi il relativo riquadro per le caratteristiche).

24





Nerull

12 - Il bar/mensa

Questa sala è diventata il luogo di ritrovo di tutti gli Ironmedic; ce ne saranno sempre almeno una dozzina (12 PNG medi) e, in caso di allarme generale, si precipiteranno da Nerull (punto 5) per prendere istruzioni.

NERULL, IL 'PRESIDENTE'

Nerull è un vero mostro, un gigante alto oltre due metri e trenta; è il fondatore degli Ironmedic, l'unico che abbia resistito al morbo senza bisogno di medicine. Prima dell'Olocausto stava per laurearsi presso l'Università di Harvard in Marketing, anche se i suoi meriti erano più sportivi che accademici.

Con il tempo, ha capito gli effetti dell'aspirina sulla Morte Bianca e sfrutta questa sua scoperta per curare gli schiavi da vendere ai mercanti. Ha acquisito una certa esperienza dei colpi di Hokuto, osservando una volta Raoul che 'amministrava la giustizia' in un piccolo paese più a nord.

Quando attacca usa un'enorme ascia, le cui dimensioni fanno sì che solo personaggi con Corpo 6 o più possano usarla.

Test di Combattimento:

- Attacco: 13
- Schivata: 10
- Parata: 12

Test di Percezione: 9

Attacco 2 Difesa 1 Aura 0

Potenza 1 Rapidità 0 Precisione 0

PV +2 PR 5 PE 5

Protezioni: TE 3 (VP 3 all'interno della fabbrica)

Equipaggiamento: Ascia gigantesca (danni (H)PV (C)PR)

Talenti: Atletica +2; Arma da corpo a corpo, Leadership, Metodologie Aziendali: 0; Vie di Hokuto: -2

Colpi: B4, 5, 10; +1; B6: 0; HA9, 13: -4

LEY, IL 'DIRETTORE MARKETING'

PNG forte

Protezioni: TE 3 (VP 3 all'interno della fabbrica)

Equipaggiamento: Bisturi (danni (B)PV), katana (danni (G)PV)

Talenti: Concentrazione +1; Arma da corpo a corpo, Leadership, Medicina, Sopravvivenza: 0

Colpi: B4, 5, 6, 7, 8: 0; B9, 13: X

GLI IRONMEDIC (21)

La banda degli Ironmedic si è formata quando Nerull trovò un'antica fabbrica farmaceutica e ne fece la propria base, chiamando a sé altri individui robusti e imponendo loro di seguire un rigido stile di regole che aveva imparato prima dell'Olocausto.

Tutti gli Ironmedic si vestono con un casco di ferro e sotto una mascherina in grado di filtrare l'aria dai germi, con un camice bianco e degli stivali di gomma. Raramente sono dotati di un certo acume, ma di sicuro sono tutti robusti, allenati dai metodi coercitivi di Nerull e spesso conoscono qualche colpo di Hokuto.

Le uniche armi (di cui raramente fanno uso) sono i bisturi trovati in fabbrica, che usano come armi da lancio.

PNG medi

Protezioni: TE 3 (VP 3 all'interno della fabbrica)

Equipaggiamento: Bisturi (danni (B)PV)

Talenti: Atletica, Rissare +1; Armi da lancio, Leggere, Sopravvivenza: 0; Medicina: -2

Colpi: B4, 6, 7, 8: 0; HA9, 13: X

7. Il destino si compie

Gli abitanti di Shell Gulch, felici per l'eliminazione della minaccia degli Ironmedic, faranno in modo di riparare perfettamente il veicolo dei PG, riempiendone il serbatoio e regalando loro altri 50 litri di benzina.

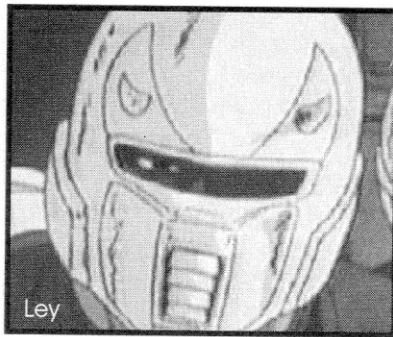
Forse i PG vorranno riposarsi un po' di tempo per curarsi le ferite: questo sarà loro concesso senza problemi e potranno lasciare Shell Gulch quando vorranno, sapendo di poter tornare ogni qual volta lo desiderino.

Ripreso il viaggio, poche ore dopo la partenza un Test Mente+ Percezione+ Meccanico permetterà ai PG di accorgersi che un folto gruppo di motociclisti si sta dirigendo a grande velocità verso di loro. Non potendo in questo caso nascondersi in nessun luogo ed essendo impossibile fuggire a causa della superiore velocità delle moto, i PG dovranno fermarsi e affrontare i nemici a viso aperto!

Larque si renderà conto che i motociclisti stanno cercando lui: rapidamente, abbandonando il suo libro di anatomia sul camion (Test Corpo+ Percezione+ Umano -1 per accorgersene), salterà a terra e inizierà a correre. Non sarà possibile trattenerlo!

Quando i motociclisti saranno più vicini, i PG potranno vedere che hanno le insegne di Souther: si tratta di una ventina di persone, armate di catene che stanno roteando in aria.

Il gruppo compatto di moto sembrerà caricarli, ma all'ultimo momento li schiverà, travolgendo invece Larque che sta ancora fuggendo e che si trova ormai a un centinaio di metri dai PG: i motociclisti colpiranno più volte Larque, che si accascierà a terra in una pozza di sangue, e se ne



Ley

andranno, senza considerare i PG.

(NOTA - Se dovesse scaturirne uno scontro, usate le caratteristiche e le tattiche del paragrafo 2. Il viandante, ma con 20 PNG medi, anziché dieci.)

Quando i PG arriveranno da Larque, si accorgeranno subito che ormai non c'è più nulla da fare: per il mercante non rimane che morire... Con le ultime forze si rivolgerà ai PG:

«Vedo... Vedo la stella, nel cielo. È più luminosa del sole... Mi abbaglia! Il libro... Dov'è il libro? Devo venderlo... Raoul lo pagherà una fortuna... una fortuna per il segreto... Raoul sconfiggerà Souther... Il libro... ARRGH!»

È evidente che, dopo questi strani avvenimenti, il libro di anatomia dovrà assumere un rilievo diverso e i PG se lo dovranno portare dietro (fate in modo che lo facciano). Anche leggendo (e per capirci qualcosa occorre avere il Talento Medicina a -2 o meglio), i PG non comprenderanno comunque la sua importanza.

8. Possibili epiloghi

- Avventura autonoma

Qualche semplice compressa di aspirina sarà sufficiente a debellare la Morte Bianca; l'aspirina, inoltre, ha un buon valore sul mercato in caso di baratto (50 UBS a compressa). Gli schiavi liberati giureranno eterna riconoscenza ai PG.

A questo punto, se l'AdG vorrà, potrà sviluppare un'ulteriore avventura: tra qualche giorno arriveranno i mercanti di schiavi e i PG potrebbero mettere la parola fine a questo losco traffico.

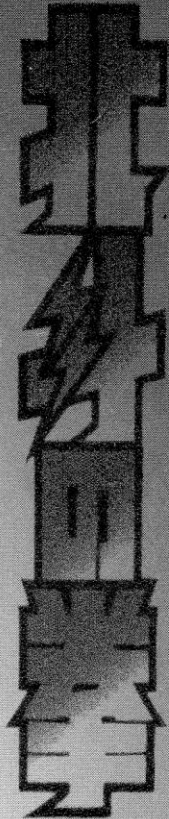
- Campagna di Green Valley

I PG sono ora sani, liberi e possono continuare, senza ulteriori interruzioni, verso Lanark. Fate in modo che tutti i PG abbiano cibo, acqua e benzina a sufficienza, perché non ci saranno altre 'stazioni di sosta' finché non passeranno da Shell Gulch. Fate in modo che il resto del viaggio avvenga senza particolari problemi.

PUNTI AVVENTURA

L'avventura è abbastanza semplice, per cui assegnate un numero normale di punti: 12 PA da ripartire tra il gruppo, se la missione è completata, 4-5 PA in caso contrario.

Assegnate inoltre 0-2 PA a testa in funzione della qualità del gioco di ruolo nelle interazioni con i vari PNG presenti in questa avventura.



AVVENTURA IL SEGRETO DI NANTO

Le stelle del firmamento stanno per scontrarsi!
Ma, forse, il tempo dello scontro non è ancora giunto
e il Segreto non deve essere rivelato.
A qualunque costo, anche della vita di molti.

SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

INTRODUZIONE 'A' (AVVENTURA AUTONOMA)

L'avventura è concepita per 4-5 Personaggi Giocatori di media potenza (da 20 a 40 PA l'uno). Se giocata come avventura autonoma dovreste fare in modo che i PG siano in possesso del libro di Larque (vedi avventura precedente): potrebbero, per esempio, trovarlo addosso a un cadavere nel deserto oppure potrebbe essere in possesso di Jona, che a sua volta l'avrebbe ricevuto da Larque.

(NOTA - L'incontro 10. Ritorno a Green Valley, se non collegato alla campagna, non ha alcun senso per questa avventura.)

INTRODUZIONE 'B' (CAMPAGNA DI GREEN VALLEY)

Questa è l'avventura finale della campagna, dove alcuni eventi che si erano verificati nei precedenti scenari possono venire compresi pienamente dai PG.

L'avventura in sé non è difficile, ma sta all'AdG fare in modo che gli incontri con i PNG rispecchino il tono epico della saga.

LA DONNA DEI DESIDERI...

J.J., il misterioso dominatore della fortezza di Ajit, già da tempo conduceva una vita molto ritirata; nulla sembrava più soddisfarlo completamente e la noia si impossessava di lui sempre più spesso, ma di colpo la sua vita cambiò!

Pochi giorni fa, giunse ad Ajit un gruppo di guerrieri feroci e malvagi, guidati da un uomo dal volto celato da un pesante casco di ferro... Jagil!

Recava con sé molti prigionieri, tra i quali lei... una donna che pareva essere la creatura più bella del mondo: leggiadra, indifesa e cieca. Questa era Aily, sorella di Rey!

Il capo del gruppo, che sul petto portava sette profonde cicatrici, intimò a J.J. di cedergli il comando, se voleva salva la vita. J.J. acconsentì, ma, in cuor suo, non accettò la situazione: poco alla volta organizzò una banda di lottatori e cercò di ostacolare il piano dell'uomo dalle sette cicatrici che puntava a dominare l'intera regione. Presto, si disse, avrebbe riavuto la sua fortezza e anche la donna dei suoi desideri!



1. Lanark

L'arrivo a Lanark avviene in un momento drammatico. Un brutto tipo sta maltrattando la gente del villaggio: pretende infatti che tutti venerino il busto di un uomo con un grosso casco.

Se i PG chiederanno informazioni sul busto, il brutto, che si chiama Gersen, dirà che è dedicato a una sorta di divinità della zona, un certo Kenshiro...

Se i PG intervengono, si scatenerà una rissa, in caso contrario l'uomo se ne andrà senza problemi verso Ajit.

GERSEN, SGHERRO DI JAGI

Gersen è uno dei più fedeli e stupidi servi di Jagi. Le eventuali ultime sue parole saranno:

«Non la farete franca... Lui vi ucciderà!»

PNG medio

Attacco 1 Difesa 1 Aura 1

PV +1 PR 5 PE 5

Talenti: Torturare: +1; Vie di Hokuto: 0; Vie di Nanto: -4

Colpi: B*: 0; HA2, 6, 9, 10: -2; HA5, 7, HM2, 6: -4

Chiedendo informazioni su Jona agli abitanti del villaggio, i PG verranno a sapere che individui provenienti



da Ajit, ma non abbigliati come le guardie che di solito sono alle dipendenze di J.J., sono arrivati già da qualche giorno e si sono introdotti nella casa di Jona; tutti questi individui erano ben armati, per cui nessuno degli abitanti del villaggio aveva tentato di aiutare Jona. Dopo una colluttazione, Jona era stato trascinato fuori svenuto, forse morto...

Tutti a Lanark potranno confermare che la faccenda è strana, perché già da molto tempo gli occupanti di Ajit non brutalizzano più gli abitanti dei dintorni, ma si limitano a richiedere decime sul raccolto in cambio di una concreta protezione contro le bande dei predoni.

Per quanto riguarda Gersen, gli abitanti di Lanark possono rivelare che questo individuo è giunto alcuni giorni prima e, da allora, si diverte a maltrattarli; a volte ha anche ucciso qualcuno del villaggio!

Le richieste di aiuto ad Ajit sono state frequenti, ma finora non vi è stata alcuna risposta.

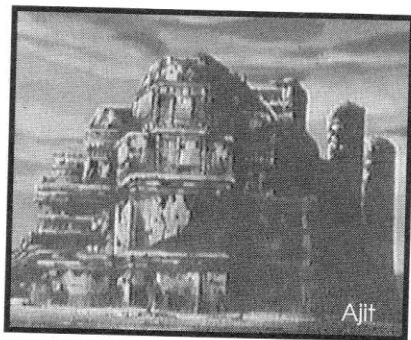
2. La fortezza inespugnabile

La strada da Lanark ad Ajit, circa una ventina di chilometri, sarà tranquilla. D'improvviso, la fortezza sverterà sulla collina, mostrando ai PG che è veramente una costruzione imprevedibile (fatto confermato da un Test Mente+ Percezione+ Minerale+ Strategia+ 2). Ai piedi della collina che porta alla fortezza ci sono diverse baracche con uomini intenti a dissodare i campi.

Nei pressi della fortezza, i PG incapperanno in un gruppo di uomini (10 PNG medi, armati di mazze che fanno danni (D)PV (E)PR) guidati da un tipo con i baffetti, dal fisico imponente e l'aria autoritaria. Alla vista dei PG, costui farà loro segno di avvicinarsi: si tratta di J.J., il padrone di Ajit, ed è di buon umore perché oggi è il giorno in cui i braccianti che si trovano sotto la sua protezione devono versargli le decime sul raccolto.

J.J. 'proporrà' ai PG un onesto lavoro per circa un mese: vitto, alloggio e 10 UBS al giorno per dissodare i campi o realizzare canali di irrigazione; farà anche intendere loro di poterli, in un futuro non lontano, far entrare a far parte della sua scuola di arti marziali... Fate capire ai PG che forse non è tanto il caso di rifiutare questa proposta (che in fondo è abbastanza onesta), poiché darà loro il tempo necessario di studiare la situazione; decidete voi per quanto tem-





3. L'uomo dalle sette stelle

Un giorno, durante il lavoro, improvvisamente, serpeggerà una voce fra i braccianti:

«È lui... Quello che sta arrivando sulla jeep! È proprio lui, Kenshiro, l'«uomo dalle sette stelle».»

Se i PG hanno ucciso Gersen, uno dei suoi sgherri più fidati, Jagi, sceso dalla jeep con cui è arrivato, dirà:

«Qualcuno ha tolto di mezzo il mio uomo a Lanark. Vorrei proprio sapere chi è stato...»

Qualche bracciante guarderà i PG, ma non farà nulla. Se i PG non agiranno in qualche modo, Jagi parlerà come un ossesso:

«Non ci si può fidare di voi! Siete dei mangiapane a tradimento! Ma vi insegnerò io a non prendervi gioco di me!» e sparerà con la sua doppietta, uccidendo un bracciante in un lago di sangue.

Se un PG si farà avanti, Jagi lo attaccherà con un colpo terribile, ma dosando volutamente i danni, e stordito lo caricherà sulla jeep, partendo verso la fortezza. Data l'estrema velocità dell'accaduto, gli altri PG non avranno il tempo di reagire!

Se invece i PG non hanno ucciso nessuno, un bracciante sputerà addosso a Jagi, urlando:

«Maledetto! Hai ucciso tutta la mia famiglia senza alcun motivo...» e lo colpirà con un coltello.

Jagi riceverà il colpo senza scomporsi, quindi sbeffeggerà il bracciante e lo colpirà a morte con un Calcio Spaccacranio della Scuola di Hokuto (HM2), facendogli esplodere la testa. Se ne andrà poi con una frase tipo:

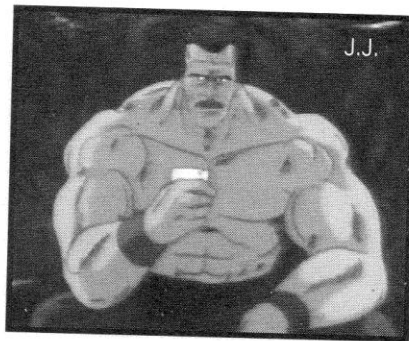
«Ahh! Mi ci voleva proprio un po' di movimento per sgranchire le gambe.»

Mentre la jeep si allontana, uno dei braccianti mormorerà:

«Bisognerebbe ammazzarlo di notte come un maiale... E pensare che si potrebbe anche...»

È evidente che Mark, tale è il nome di colui che ha appena parlato, sa qualcosa, ma occorrerà convincerlo con un Test Cuore + Azione + Umano + Oratoria -2.

Mark durante gli scavi in una miniera di carbone ha scoperto un passaggio alle pendici del monte su cui sor-



ge Ajit; la galleria, abbastanza larga per permettere il passaggio a due persone affiancate, sembra condurre fino all'interno della fortezza!

4. La liberazione

Seguendo le indicazioni di Mark, ai PG non resta che entrare nel tunnel durante la notte e liberare Jona. La salita lungo il tunnel richiede circa dieci minuti, nel buio più completo.

Alla fine, sbucando all'interno della fortezza, i PG troveranno un edificio grande e principesco, a più piani (la residenza di J.J.), varie baracche (per i suoi sgherri) e una costruzione in ferro: la prigione.

LA MAPPA DELLA PRIGIONE

La porta della prigione è chiusa dall'interno, ed è controllata da due sgherri di Jagi (2 PNG medi, armati di lance da fante che fanno danni (E)PV (B)PR), che stanno di guardia.

Per entrare vi sono tre possibilità:

- Sfondare la porta. Considerate la porta un oggetto con 20 PS e un'armatura di 6/-1/0; così facendo, però, si farà scattare un allarme (vedi oltre).

- Forzare la serratura. La serratura è abbastanza facile da scassinare: basterà un Test Corpo+ Percezione+ Meccanico+ Spionaggio +1.

- Bussare. Le due guardie all'interno, infatti, si aspettano di tutto fuorché un attacco e apriranno chiedendo ingenuamente:

«Chi è?»

Nella fortezza si trovano una decina di detenuti (tra cui il PG, se era stato preso da Jagi), tutti con 1PV per la denutrizione e le percosse subite. In un altro settore ci sarà invece Jona, legato a un tavolo da una pesante

po i PG lavoreranno prima di poter procedere con l'avventura; nel frattempo, i PG potranno fare amicizia con i braccianti, gente tranquilla che viene da ogni dove.

«J.J. è proprio una brava persona, non è neanche tanto avido,» diranno. «Purtroppo, da quando è arrivato l'«uomo dalle sette stelle», le cose vanno male. I suoi scagnozzi la fanno da padroni e, se qualcuno si ribella, sia esso un contadino o uno degli uomini di J.J., finisce male. Molti sono portati prigionieri alla fortezza, altri ci lasciano la pelle. E poi lui... lui mette i brividi! J.J. sembra non vedere nulla di ciò che accade: da quando ha quella nuova concubina, non ha occhi che per lei.»

J.J.

(NOTA - Per ulteriori dettagli sulla storia di J.J. vedi pagina 29 del Volume 2 - Il Mondo di Ken.)

PNG medio

Equipaggiamento: Mazza chiodata (danni (E)PV (G)PR)

Talenti: Armi da corpo a corpo, Leadership: +1; Commerciale, Geografia, Oratoria, Sopravvivenza: 0

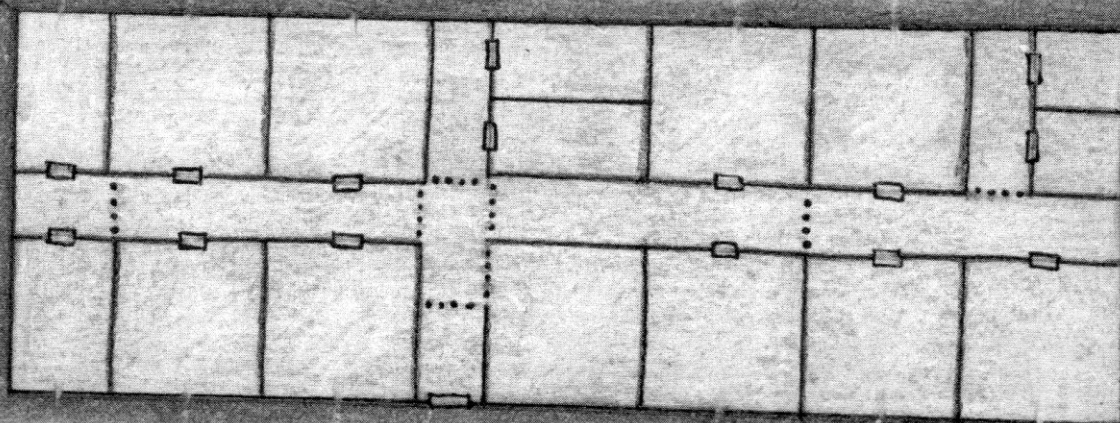
Colpi: B*: 0

GLI UOMINI DI J.J. (40)

PNG medi

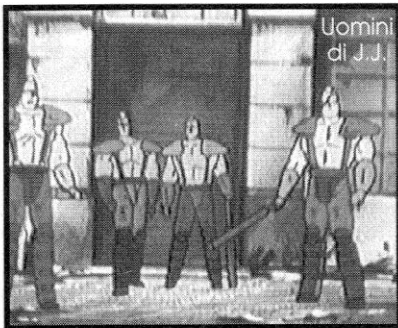
Equipaggiamento: Mazze (danni (D)PV (E)PR)

Talenti: Armi da corpo a corpo: 0



LA PRIGIONE DI AJIT





5. L'inseguimento!

Anche non liberando i prigionieri (disonore!), se un PG usa un'arma da fuoco, bussa contro qualsiasi porta che non sia la prigione oppure una delle guardie riesce a fuggire, scatterà l'allarme. Ciò significa che i PG dovranno affrontare altre sei guardie (**6 PNG medi**, armati di lance da fante che fanno danni (E)PV (B)PR), Gersen (se è ancora vivo) e, se non riusciranno a scappare entro 10 Round di combattimento, Jagi in persona (*bye, bye, baby!*).

Ma i PG non sono soli: è questa la sera che J.J. ha scelto per la sua vendetta contro Jagi! Ha armato e preparato i trenta uomini della sua scuola di arti marziali (**30 PNG medi**, armati di mazze che fanno danni (D)PV (E)PR) e si prepara ad attaccare. J.J. e i suoi interverranno dopo 12 Round di combattimento (quindi i PG dovrebbero resistere a Jagi *solo* per un paio di Round, prima che questi si distragga...) o non appena un PG si sarà infilato nel tunnel.

Il combattimento potrebbe risultare una carneficina per gli uomini di J.J., superiori di numero, ma privi delle conoscenze di Hokuto.

Dopo altri 2 Round, un motociclista arriverà nella notte, urlando come un ossesso e ponendo fine al combattimento.

«È qui! È tornato! Ti sta cercando! Il Successore di Hokuto!» urlerà!

Jagi ricompenserà il messaggero uccidendolo immediatamente, ma subito dopo ordinerà ai suoi di fuggire e si dirigerà verso le moto.

Jagi, folle di paura e timoroso di scontrarsi con Ken senza la protezione delle trappole che aveva preparato nel suo covo, fuggirà verso la sua tana dimentico di Ajit, di J.J. e di Aily, la sua schiava.

In definitiva, i PG potranno portarsi via Jona senza alcun problema e saranno sempre ben accetti ad Ajit.

6. Un nuovo viandante

Dopo essere ripassati da Shell Gulch, aver fatto il pieno di carburante ed essersi rifocillati, durante una serata di viaggio, prima di fermarsi per la notte, i PG noteranno un filo di fumo proprio di fronte a loro. Proseguendo, vedranno un uomo con due bambini, seduto al margine della strada, intento ad attizzare un piccolo fuoco.

Un bambino, alla vista del gruppo, correrà verso di loro. Il piccolo è molto curioso e socievole e li convincerà ad andare da colui che chiama con tono adorante «Guaritore».

Una volta giunti presso il fuoco, l'uomo, che indossa un mantello grigio e logoro con cappuccio, si rivolgerà ai PG con voce sicura:

«Buona sera. Ho visto che avete fatto conoscenza con il piccolo e che siete stati gentili. Unitevi a noi per la cena. È molto tempo che non si vedono in giro persone che rispettano gli altri.»

Osservando il viso dello sconosciuto, che resta sempre celato dal cappuccio, i PG potranno notare con un Test Mente+ Percezione+ Umano) che Guaritore ha barba e baffi, e che i



catena, intento a preparare esplosivo e riempire bossoli di pallottole già sparate da Jagi.

Liberato Jona (ed eventualmente il loro compagno), i PG potranno avviarsi verso la via del ritorno.

Certo, liberare tutti i prigionieri è un atto di sommo onore, ma comporta anche diversi rischi: infatti, durante l'uscita, uno di essi inciamberà e andrà a sbattere contro la porta di una baracca, dando l'allarme.

GUARDIE DELLA PRIGIONE (8)

PNG medi

Equipaggiamento: Lance da fante (danni (E)PV (B)PR)

Colpi: HA3, 4, 9; -2; HA*: X

JONA

Jona normalmente potrebbe essere descritto come il classico scienziato pazzo: indossa sempre un camice bianco, è magro, porta occhialini, ed è leggermente svanito; inoltre ha uno sguardo un po' spiritato.

È comunque un genio in chimica, in fisica e in svariati altri campi. È anche allegro e disposto alle chiacchiere, ma perde con rapidità interesse non appena si esce dagli argomenti tipicamente tecnici.

Inoltre, le sue risposte sono spesso talmente complesse e zeppe di termini tecnici che occorre un Test Mente+ Desiderio+ Umano per capire che cosa abbia realmente voluto dire.

PNG debole, 37 anni, ma è considerato un **PNG forte** per tutti i lavori intellettuali in generale o di competenza tecnica e scientifica in particolare (**Talenti:** Biologia, Chimica, Fisica, Ricerca scientifica: +2).



sui capelli sono bianchi e lunghi.

Durante il pasto ci sarà modo di conversare, anche se Guaritore è un tipo di poche parole. In ogni caso, i PG saranno informati che egli sta cercando un villaggio accogliente dove lasciare i due bambini. Non avrà alcun problema a dire che provengono da Abalon e, se qualcuno glielo chiede, dirà sorridendo di avere visto Toki un paio di volte, ma di non conoscerlo personalmente. Alla fine della cena proporrà, se non l'avranno già fatto i PG, di proseguire assieme, per maggior sicurezza.

«Sto cercando un posto adatto perché i due bambini crescano sani e forti, poi tornerò al mio villaggio. Non sono un guerriero e i miei piccoli amici hanno bisogno di un passaggio e protezione.»

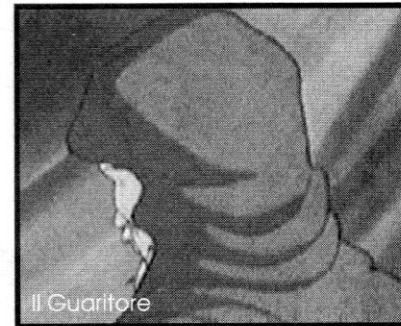
Se qualcuno nominerà il libro, egli lo consulerà attentamente... Quindi, riponendolo, dirà:

«È in effetti un libro molto interessante e raro dal punto di vista medico: credo che, rivenduto in città, possa fruttare parecchio.»

7. Montagne maligne

L'incontro si verifica se i PG passeranno (ed è probabile che lo facciano) lungo i Monti del Pugno, diretti verso casa.

Una banda di disperati (**6 PNG deboli e 1 PNG medio**) attaccherà il camion con l'obiettivo di derubarli. Guaritore non prenderà parte alla mischia e baderà solo a difendere i bambini. Per fortuna, si tratta di briganti senza esperienza, che soccomberanno facilmente ai PG. Il loro morale è basso e, non appena il capo verrà sconfitto, scapperanno. L'elemento interessante di questo incontro è che Guaritore, al termine dello scontro, curerà tutti (quindi anche i nemici!) con notevole abilità: tra l'altro, è pure dotato di un'attrezzatura di pronto soccorso, che gli permette di curare con abilità (C), abilità che vale pure per il veleno (vedi pagina 58 del Volume 1 - Regole di Gioco).





Hul

BRIGANTI INESPERTI (6)

PNG deboli

Equipaggiamento: Asce a una mano (danni (E)PV (B)PR)

Talenti: Armi da corpo a corpo, Sopravvivenza: 0

HUL

Hul è il capo di questa banda di disperati, un colosso completamente calvo che usa per combattere degli insoliti nunchaku dalle punte avvelenate.

PNG medio

Equipaggiamento: Nunchaku avvelenati (danni (B)PV (D)PR più veleno, vedi sotto)

Talenti: Armi da corpo a corpo, Sopravvivenza: 0

Il nunchaku, come indicato nelle regole, causa (B)PV (D)PR, ma, essendo avvelenato, chi è stato colpito, se ha ricevuto almeno 1 PV o 1 PR, deve fare un Test Corpo+ Resistenza+ Minerale; se fallisce, riceve 1PV nell'arto colpito e 1 PR; inoltre, subisce 1 PV al giorno finché non viene curato.

Il veleno può penetrare nel corpo anche se qualcuno afferra i nunchaku senza la dovuta cura (cioè riuscendo in un Test Istinto+ Percezione+ Meccanico).

Dopo questo incontro, il viaggio proseguirà abbastanza tranquillamente per qualche tempo, ma un'altra sorpresa attende i PG!

8. Il segreto di Nanto!

D'improvviso, senza che nulla possa averli insospettiti, i PG si troveranno di fronte una ventina di guerrieri. I loro volti sono truci e decisi, e il loro atteggiamento non lascia dubbi: sono pronti all'attacco! Con la stessa rapidità dei primi, anche alle spalle del gruppo di PG si schiererà una ventina di guerrieri...

Fate in modo di descrivere questa scena con un tono lento e drammatico, che non faccia pensare a possibili vie d'uscita: la tensione dev'essere enorme, per PG e giocatori.

I guerrieri taceranno anche se interpellati e, come allo scattare di un segnale prestabilito, alcuni di loro si lanceranno in avanti all'unisono...

GUARDIA SCELTA DI SOUTHER (40)

Questi guerrieri costituiscono un gruppo speciale: in sostanza sono una specie di guardia del corpo di Souther (anche se egli, in realtà, non ha alcun bisogno di loro per proteggersi).

Da lui addestrati, vengono impiegati per le missioni più particolari e pericolose. Sono fedelissimi, onorevoli e senza alcuna paura.

PNG forti

Colpi: B*: 0; NA*: -2; NM2, 4: -4

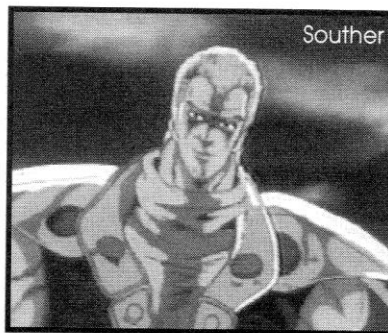
La battaglia si preannuncia terribile: al primo Round i guerrieri di Souther produrranno la Luce di Nanto (NA9), al secondo attaccheranno tutti con il Calcio Infernale di Nanto (NA2), ma, mentre si preparano a sferrare il secondo attacco, noteranno il libro che sarà *inavvertitamente* caduto a un PG nel Round precedente.

Un grido si leverà allora dalle loro spalle e all'improvviso, così come avevano attaccato, gli uomini si ritireranno, lasciando un varco che permetterà a un poderoso guerriero di avanzare verso i PG.

Senza mostrare alcun timore, si piazzerà proprio di fronte al gruppo dei PG, a poca distanza dal libro che giace aperto nella polvere. Le pagine sono sporche, ma un Test Corpo+ Percezione+ Umano +2 permetterà di vedere che su una pagina vi è il disegno degli organi interni, con alcune parole sottolineate. Il potente guerriero osserverà i PG per qualche istante, poi dirà con tono arrogante:

«Così speravate di sfuggire alla sorte che tocca a coloro che apprendono il 'segreto'... Speravate di accrescere il vostro potere e di diventare dei condottieri, delle stelle nel firmamento della storia... Poveri, stupidi illusi! Credevate realmente che io, Souther, Stella della Sovranità della Divina Scuola di Nanto, vi avrei lasciato vivere? L'unica vostra stella ormai è quella della Morte. Preparatevi!»

Se volete raggiungere un effetto più drammatico, fate in modo di terminare la sessione di gioco proprio a questo punto. Ciò lascerà di stucco i vostri giocatori e darà un effetto di sospensione come quelli che nella serie animata si hanno al termine di un episodio.



Souther

9. La stella di Hokuto brilla più forte

Souther si sta preparando per combattere. I suoi occhi, gelidi come il ghiaccio, passano da un PG all'altro, come per scegliere la prima vittima, quando una voce si leverà cogliendo tutti di sorpresa:

«No. Oggi non morirà più nessuno!»

La figura ammantata di Guaritore si farà avanti, piazzandosi proprio di fronte a Souther e, togliendosi il mantello, dirà:

«È passato così tanto tempo dall'ultima volta che ci siamo visti che non ti ricordi più di me?»

Souther, con sorpresa, mormorerà: «Toki...»

Con un mezzo sorriso, Toki si chinerà per raccogliere il libro e lo porgerà all'Uccello Mitologico di Nanto.

«Ecco il tuo 'segreto', Souther. Ora puoi andartene tranquillo, a me non interessa più il dominio del mondo... L'unica cosa che conta è la vita umana. È la cosa più sacra che esista, non importa a chi appartenga. Le stelle hanno deciso che non è ancora ora che Hokuto e Nanto si scontrino. Non ci saranno altri morti, oggi.»

«Tu non sei il solo a conoscere il mio 'segreto'...» risponderà Souther, guardando i PG.

«Ti ho detto che nessuno lo conoscerà più, all'infuori di me. Hai la mia parola.»

Con un cenno, Souther ordinerà alla sua guardia personale di ritirarsi. Dopo pochi minuti, Toki si girerà e guarderà i nostri eroi dritto negli occhi, con un'espressione indecifrabile.

«La mia parola è data: nessuno di voi dovrà conoscere un segreto così importante. Potrete rendermi questo compito semplice o difficile, ma dovrò comunque portarlo a termine» e avanzerà verso i PG.

Se i PG reagiscono in qualunque modo, tranne che verbalmente, si scatenerà un combattimento che

Saul A. Perutz Studi Avanzati di Anatomia



CAPITOLO XIV:
INVERSIONE
DEGLI ORGANI INTERNI
(Situs Visceris Inversus)

Vi sono nella letteratura centinaia e centinaia di lavori che descrivono questa anomalia; molti di essi riguardano reperti di autopsie e, in un certo numero, sono costituiti da studi *post-mortem* eseguiti dopo laparotomie esplorative non coronate da successo.

Fin verso il 1930 la nostra personale esperienza relativa a queste anomalie era quanto mai insoddisfacente; infatti di solito si verificava un esito fatale, sia perché i procedimenti chirurgici toglievano l'ostruzione soltanto in modo incom-

174 175



potrà peraltro avere un solo, prevedibilissimo, esito, cioè la 'sconfitta' del PG. Per loro somma fortuna, Toki non ha nessuna intenzione di fare loro del male, ma solo di colpire uno Tsubo di sua conoscenza per la rimozione della memoria a breve termine.

NUOVO TSUBO

SENDOTE DELLA SELEZIONE DELLA MEMORIA

Limitazioni: 1 PR/PE, Vie di Hokuto +1; **Test:** Mente+ Azione+ Umano
Posizione: TE

Effetto: Causa la perdita di 1PR per Round e lascia la vittima svenuta per MS ore. Durante questo periodo, chi effettua il colpo può agire sulla memoria della vittima, indicando quali eventi o circostanze dovranno essere dimenticati, oppure insegnando determinate cose che verranno ricordate con maggior dettaglio al risveglio.

Toki attaccherà esclusivamente con colpi per attivare lo Tsubo, con un -1 perché non vuole causare danno (usando la tecnica di *Dosare i Danni*, vedi pagina 25 del *Volume 1 - Regole del Gioco*) e il -4 per il colpo mirato. Passerà a tecniche molto aggressive solo nell'improbabile caso in cui sia in seria difficoltà, usando colpi come l'Abbattimento Multiplo di Hokuto (HM1) o il Colpo dell'Onda di Scissione (HM5).

Quando i PG riprenderanno i sensi, nessuno di loro avrà memoria degli ultimi avvenimenti; in particolare non ricorderanno nulla di Souther, Toki e, soprattutto, del 'segreto'. Si ritroveranno malconci e nessuno di loro riuscirà a capire perché.

In ogni caso, avranno memoria di nuovi colpi di arti marziali, cosa che risulterà per loro estremamente utile in futuro... il dono finale di Toki!

Ogni PG (infatti questo vale anche per i non Guerrieri) potrà imparare un numero di colpi pari al MS di un Test Mente+ Resistenza+ Umano (con un minimo di 2); tali colpi sono appresi al livello iniziale, cioè come se fossero stati visti in combattimento e imparati, e da scegliersi tra i seguenti:

HA*, HM, HE1, 2, HET2, 11, NA*, GA*

Se qualcuno dei PG pensasse di utilizzare la tecnica degli Tsubo per farsi tornare la memoria, occorrerà che ottenga un MS molto elevato per potersi ricordare semplicemente che sono stati assaliti dai soldati di Souther, ma nulla di più: la spiegazione più probabile sarà pertanto quella di avere perso i sensi durante lo scontro.

Poco dopo, rimettendosi in cammino, il gruppo dei PG troverà una quarantina di guerrieri che paiono come tagliati a fette precise con un bisturi (impossibile!). I PG non potranno saperne nulla, ma si tratta della guardia speciale di Souther: nessuno dovrà mai conoscere il 'segreto' dell'Uccello Mitologico. Nessuno!

10. Ritorno a Green Valley

La descrizione di questo incontro è estremamente variabile, a seconda che i PG siano stati mandati a recuperare Jona dal Consiglio o ci siano andati di loro iniziativa.

Nel periodo trascorso, comunque, Yuda ha aumentato di molto il suo potere politico e militare nella zona e non ha nessuna intenzione di lasciare indifeso o indipendente un villaggio strategicamente ed economicamente importante come Green Valley. Per questo motivo, ha inviato sei uomini alle sue dipendenze (6 PNG medi) per rafforzare la sua presenza a Green Valley (se Zak è a capo del villaggio) o prenderne il controllo (se Zak è stato sconfitto; in questo caso gli uomini di Yuda saranno accompagnati da Mandura).

Attualmente, Green Valley è un luogo cupo, dove i campi sono incolti e la gente è vessata dai seguaci di Yuda anche senza alcun motivo.

In sostanza, i PG dovranno decidere come agire: un attacco diretto, magari sollevando la popolazione in loro aiuto, oppure con metodi sottili, eliminando i seguaci di Zak uno a uno? Il punto conclusivo e di alto valore emotivo sarà lo scontro con Zak (se vivo, altrimenti con Mandura).

Con la loro aumentata esperienza, i PG dovrebbero aver buon gioco a sconfiggere Zak e la banda di Yuda senza troppi problemi.

Qui di seguito sono indicate le caratteristiche di Zak come dovrebbero essersi modificate fino a questo momento. Se i PG dovessero impiegare più di un mese per tornare a Green Valley, migliorate ulteriormente Zak (o aumentare il numero degli sgherri).

ZAK

Zak non è stato con le mani in mano, poiché, ancorché pazzo, è per certo una persona determinata.

(NOTA - Sono indicate solo le differenze rispetto alle caratteristiche segnate a pagina 7, eccetto che per i colpi che per comodità sono stati rielenati tutti.)

Attacco 2

Talenti: Leadership, Vie di Nanto (Disciplina della Gru Rossa): 0; Vie di Hokuto: -4

Colpi: B1, 4, 6, 9, NA1, 12: 0; NA2, 4, 6, 7, 10: -2; HA3, 9, 13, NM1, NE1, NEGR1, 2, 3: X

SGHERRI DI YUDA (6)

Combatteranno tutti fino alla morte per paura di Yuda.

PNG medi

Protezioni: 1/0/0

Equipaggiamento: Spada lunga (danni (F)PV (A)PR)

Talenti: Torturare: +1; Armi da corpo a corpo: 0

Colpi: NA 1, 4, 7: -2

MANDURA

Test di Combattimento:

- Attacco: 10
- Difesa: 9

Test di Percezione: 10

PV 6 PR 5 PE 4

Equipaggiamento: Spada lunga (danni (F)PV (A)PR), moto

Talenti: Arma da corpo a corpo, Guidare veicoli: +1; Sopravvivenza: 0; Scienze (Chimica): -4
Colpi: B*, NA 1, 4, 7: 0

EPILOGO DELLA CAMPAGNA

Jona, se fornito di un campione del veleno o dell'acqua, potrà sintetizzare un antidoto in pochi giorni. I PG saranno dichiarati eroi e uno di loro potrebbe anche essere eletto capo del villaggio: Jed è vecchio e stanco e suo figlio non sembra essere adatto a questo compito.

Green Valley, comunque, è stata gravemente provata da questa esperienza, molta gente è morta, altrettanta è partita in cerca di miglior fortuna: il destino del villaggio è quantomai incerto.

Toki porterà i due bambini sani e salvi a Dara, un piccolo villaggio ai piedi delle montagne. Purtroppo al suo ritorno sarà catturato a tradimento da Wiggle e portato a Cassandra, mentre Amiba gli usurperà ruolo e nome.

Souther proseguirà con i suoi propositi di conquista e spazzerà via villaggi su villaggi, con sempre maggior determinazione.

Yuda verrà redarguito da Raoul che gli intimerà di lasciar perdere le piccole macchinazioni e di rafforzare il suo esercito. Non obbedirà e ciò ne causerà, di lì a poco, la rovina.

J.J., raggianti per la vittoria, si dedicherà anima e corpo al tentativo di guarire la donna dei suoi sogni e a perfezionare la sua scuola di arti marziali. Ma per lui si tratterà solo di un breve periodo di felicità, prima che la Stella della Morte brilli sul suo cammino.

PUNTI AVVENTURA

Per quest'ultima parte della campagna potete assegnare dai 10 ai 12 PA da ripartirsi fra i PG, ripartizione che però va effettuata poco prima dell'arrivo a Green Valley.

La sconfitta dei seguaci di Yuda frutterà ulteriori 5 PA come 'premio' di fine campagna ai soli PG che vi hanno partecipato fin dall'inizio.

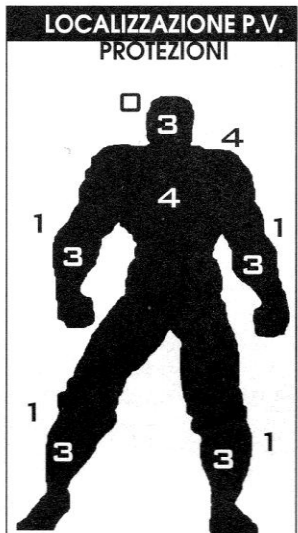
Assegnate infine 0-2 PA a testa in funzione della qualità del gioco di ruolo, come già fatto anche nelle precedenti avventure.



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

INIZIATIVA	11
MOVIMENTO	8
CORSA	12
ATTACCO:	
- CORPO A CORPO	9
- A DISTANZA	9
SCHIVATA	10
PARATA	9
P. VITA	-
P. RESISTENZA	4
P. EQUILIBRIO	4

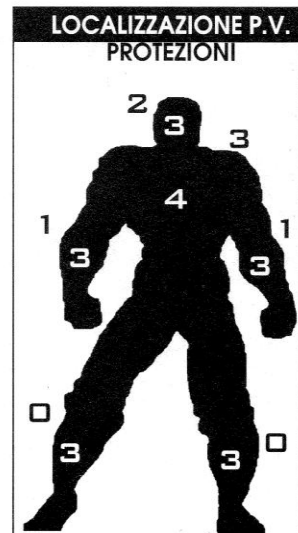
Nome: Nato Habachi, 45 anni
Mestiere: Monaco di Hokuto
Equipaggiamento: Acqua e cibo per 3 giorni
Talenti: Concentrazione, Vie di Hokuto: +1; Leggere, Scienze (a scelta): 0; Armi da corpo a corpo, Medicina, Vie di Nanto: -2
Colpi: B4: 0; B2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, HA4, 5, 10, HM9: -2; HA6, 12: -4; HA1, 2, 3, 9, 13, HM5, 11, HE1, NA4, 6, 7: X
Storia: Quando il mondo si sfaldò, era ancora uno studente. Grazie alle sue conoscenze divenne capo di un villaggio, che però fu distrutto da una delle bande di Shin. Scampato per miracolo alla morte, venne addestrato da un "misterioso mentore", che gli insegnò i principi filosofici di Hokuto e che Nato cerca ora di tramandare a Hajan.



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

INIZIATIVA	10
MOVIMENTO	7
CORSA	9
ATTACCO:	
- CORPO A CORPO	10
- A DISTANZA	11
SCHIVATA	10
PARATA	9
P. VITA	-
P. RESISTENZA	5
P. EQUILIBRIO	4

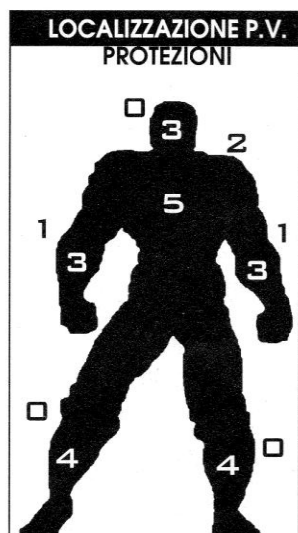
Nome: Tonu, 22 anni
Mestiere: Miliziano di Green Valley
Equipaggiamento: Carabina (1 caricatore), coltello piccolo, pistola cal. medio (1 caricatore), uniforme
Talenti: Armi da fuoco, Oratoria: +1; Cercare, Geografia, Guidare veicoli, Leggere, Pronto Soccorso, Sopravvivenza: 0; Armi da corpo a corpo, Armi da lancio, Commercianti, Insegnamento: -2; Demolizioni, Minatore, Riparazioni: -4
Colpi: B3, 7: 0; B2, 4, 5, 8, 9: -4
Malus Protezione: -1
Storia: Entrambi i suoi genitori sono morti in un incidente durante il lavoro. Da allora è entrato a far parte della Milizia Cittadina e non ha mai abbandonato Green Valley, dove per altro non ha amici particolari.



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

INIZIATIVA	11
MOVIMENTO	9
CORSA	27
ATTACCO:	
- CORPO A CORPO	13
- A DISTANZA	13
SCHIVATA	13
PARATA	11
P. VITA	-
P. RESISTENZA	4
P. EQUILIBRIO	4

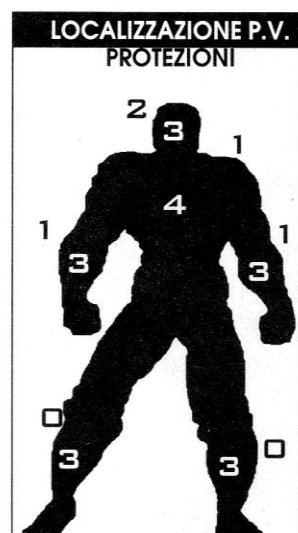
Nome: Kanturo, 19 anni
Mestiere: Guerriero di Nanto
Equipaggiamento: Acqua e cibo per 3 giorni, occhiali Ray-ban, torcia elettrica
Talenti: Guidare veicoli: +1; Correre: 0; Armi da corpo a corpo, Leadership, Vie di Nanto: -2; Strategia: -4
Colpi: B1, 2, 6, NA6: 0; B3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, NA3: -2; NA7, 12: -4; NM1, NE1, NEBA1, 2: X
Storia: Figlio di un potente guerriero di Nanto, imparò fin da piccolo le tecniche della Disciplina del Bianco Airone. Durante il tradimento di Yuda, venne ucciso suo padre che si trovava presso Rey, inviato da Shew. Fece parte dell'esercito di Shew per un po', poi decise di vagare per queste terre desolate cercando di aiutare i bisognosi.



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

INIZIATIVA	10
MOVIMENTO	9
CORSA	27
ATTACCO:	
- CORPO A CORPO	11
- A DISTANZA	9
SCHIVATA	9
PARATA	11
P. VITA	-
P. RESISTENZA	4
P. EQUILIBRIO	4

Nome: Hajan, 18 anni
Mestiere: Guerriero di Hokuto
Equipaggiamento: Acqua e cibo per 3 giorni, benzina (1 litro), nunchaku
Talenti: Geografia: +1; Armi da corpo a corpo, Correre, Leggere, Sopravvivenza, Vie di Hokuto: 0; Guidare veicoli, Spionaggio: -2; Vie di Nanto: -4
Colpi: B3, 6, 9, 10, HA3: 0; B1, 2, 4, 5, 7, 8, 11, 12, HA6, 9, 10, 13: -2; HM9, 10: X
Storia: Cresciuto in un piccolissimo villaggio, ha imparato ben presto che la forza non è sempre l'unica soluzione. Quando suo padre si ammalò gravemente (aveva circa sette anni), fu catturato da una banda e venduto come schiavo. Riuscì a fuggire solo dopo quattro anni e da allora è passato tra le file dei seguaci di Hokuto. È un grande amico di Nato.



ERRATA CORRIGE ALLA PRIMA EDIZIONE

In questa pagina riportiamo alcune correzioni che non è stato possibile inserire all'interno delle regole. Se necessitate di ulteriori chiarimenti, potete scrivere a:
Nexus Editrice, Via Rosmini 16, 55049 Viareggio (LU), fax 0584/944765, e-mail nexus.rdm@telcen.it.
Vi risponderemo sulle pagine della rivista KAOS o per posta elettronica.

VOLUME 1 REGOLE DI GIOCO

TABELLA DI DIFFICOLTÀ

Il modificatore per un'azione Difficile è -2 (vedi *Tabella di Difficoltà* a pag. 11).

MODIFICA AI TEST DIFENSIVI

Il paragrafo che inizia con «*Importante:*» a pag. 19, colonna 2 va sostituito come segue:

Il Test per la parata o la schivata può essere modificato a seconda della direzione da cui proviene l'attacco; vedi pag. 21 per dettagli. Importante: Alcuni colpi di arti marziali possono essere impossibili da parare; vedi a pag. 21 e il Capitolo 5.

COLPI

Le caratteristiche del Colpo **GA3** (Calcio di Luce Rotante di Gento), a pag. 51, colonna 3, vanno modificate come segue:

Costo: XF

Limitazioni: Attacco 1, Aura 1

Effetti: Piroettando su sé stesso, il guerriero può attaccare tutti gli avversari adiacenti senza penalità, causando (E) PV.

Le caratteristiche del Colpo **GM9** (Spada di Luce Rotante di Gento) a pag. 53, colonna 2, vanno modificate come segue:

Costo: 6

Limitazioni: Aura 1, Attacco 2

Effetti: ...infriggendo a ciascuno (FPV e (B) PR...

Nota Bene: Le correzioni sopra indicate vanno apportate anche alle righe corrispondenti della *Tabella Riassuntiva dei Colpi* pubblicata all'interno dello *Schermo dell'Arbitro*.

Le seguenti correzioni sono invece già incluse nella *Tabella Riassuntiva dei Colpi*:

I Colpi **B12** (Tecnica del Muro di Spade) e **B13** (Tecnica della Riflessione Incrociata), a pag. 37, colonna 1, sono di tipo Speciale (SP).

Il Test del Colpo **HM7** (Danza del Vuoto Totale), a pag. 39, colonna 2, è: Corpo+ Azione+ Umano+ Difesa.

Il Colpo **HO1** (Colpo Invisibile), a pag. 42, colonna 3, richiede un Test Corpo+ Percezione+ Umano+ Attacco e infligge (B) PR oltre ad attivare lo Tsubo.

Il Colpo **HO2** (Onde dell'Energia Fluttuante), a pag. 43, colonna 1, richiede un Test Mente+ Azione+ Umano.

Il riferimento all'Aura Omicida nel

Colpo **HO3** (Chiave dei Sigilli di Hokuto), a pag. 43, colonna 1, si riferisce a regole che appariranno nel supplemento *L'Isola dei Demoni*.

Il Colpo **HO4** (Carezza della Mano Splendente), a pag. 43, colonna 1, richiede un Test Cuore+ Azione+ Nulla.

Il Colpo **NM5** (Drago di Nanto), a pag. 45, colonna 1, richiede un Test Istinto+ Azione+ Umano+ Attacco.

Il Colpo **NM7** (Luce Divina di Nanto), a pag. 45, colonna 2, è di tipo Speciale (SP).

Il Colpo **NM9** (Riccio di Nanto), a pag. 45, colonna 2, richiede un Test Istinto+ Azione+ Umano+ Difesa.

Il Colpo **NEID2** (Arma Perforante di Nanto), a pag. 48, colonna 1, è di tipo Combinato (Co).

I Colpi **NEBA5** (Occhio del Cuore), a pag. 48, colonna 3, **NEUM3** (Armatura dell'Uccello Mitologico), a pag. 49, colonna 2, **NEOC1** (Ombra del Camaleonte), a pag. 50, colonna 1, e **NEAC2** (Montagna Inamovibile), a pag. 50, colonna 3, sono automatici (non richiedono Test).

I Colpi **NEAC1** (Colpo della Fiamma), **NEAC3** (Colpo dell'Onda Burrascosa) e **NEAC5** (Colpo del Vento Assassino) a pag. 50-51 richiedono un Test Corpo+ Percezione+ Minerale+ Attacco. Il Colpo **NEAC5**, inoltre, è di tipo a Distanza (D).

Al Colpo **NEOC4** (Tecnica della Carta Infuocata), a pag. 50, colonna 2, va apportata la seguente modifica:

Regno e Difficoltà: Meccanico (1).

L'effetto del Colpo **GEI2** (Indurimento Cellulare), a pag. 53, colonna 3, si può sommare a quello dei Colpi GA12 e GM4.

I Colpi **MA2** (Armatura di Montefiorito), **MM1** (Armatura Bronzea di Montefiorito), **MM2** (Armatura d'Acciaio di Montefiorito), a pag. 54-55, richiedono un Test Corpo+ Desiderio+ Umano+ Difesa.

CARRIERE

Alla carriera di Monaco (di Hokuto, Nanto, Gento) a pag. 62, colonna 1, devono essere apportate le seguenti modifiche:

Tecniche: Difesa, Aura

Note: Un monaco deve scegliere tra i suoi Talenti (o Specialità) Leggere. Può avere un secondo Prerequisito a livello -4. Non applica mai lo 'sconto' sui PA (vedi pag. 33).

VOLUME 2 IL MONDO DI KEN

IL COLONNELLO

I Colpi Avanzati del Colonnello, a pag. 24, sono della Scuola di Nanto.

ASCIA A 2 MANI

Il danno inflitto da un'Ascia a 2 mani è (G)PV/(A)PR, non (H)PV/(B)PR come indicato nella tabella a pag. 48.

CHIARIMENTI

LA RINCORSA

Alcuni colpi di arti marziali necessitano l'esecuzione di un salto (normale o mortale) in concomitanza con il colpo. Ciò richiede una notevole spesa in PM (occorre infatti prendere la rincorsa), tanto che spesso è necessario correre per poter effettuare il colpo.

E' però possibile effettuare la rincorsa al turno precedente, in modo da 'accumulare' la spinta da un turno all'altro, oppure spendere i punti a metà tra un turno e l'altro. In quest'ultimo caso l'azione del guerriero resta come 'sospesa': non appena potrà agire di nuovo, dovrà, prima di ogni altra cosa, completare l'azione in sospenso.

CATEGORIE DI ARMI

Le armi sono raggruppate in tre grandi categorie, ovvero «Armi da Corpo a Corpo», «Armi da Lancio» e «Armi da Fuoco». Per la maggior parte degli scopi questa semplificazione è sufficiente.

Se però l'AdG lo ritiene necessario, potrà assegnare uno specifico Talento per ogni arma (pistola, fucile, mazza, ecc.) o per gruppi di armi affini (spade, pistole, ecc.).

Nelle descrizioni dei PNG le abilità con le armi potranno essere date in entrambi i modi.

MODIFICHE

SPECIALIZZAZIONE IN NANTO

Il guerriero di Nanto ha la possibilità di 'specializzarsi' nelle Tecniche Esoteriche delle sue discipline anche senza i requisiti di conoscenza di Colpi Mortali (secondo quanto stabilito a pag. 33, nella sezione *Migliorare i propri colpi*).

La maggior parte dei guerrieri di Nanto opta per questa possibilità. In pratica, gli adepti di Nanto considerano i colpi Esoterici della propria Disciplina come se si fossero di Gerarchia 2 anziché 3.

Se lo fanno, però, perdono il vantaggio dello 'sconto' (vedi pag. 33) sui PA fintanto che non si adeguano alle normali restrizioni.



Green Valley è un tranquillo villaggio, apparentemente al riparo dalle mire dei potenti che si contendono il dominio del mondo. Ma ai vostri eroi non sarà consentito condurre una vita pacifica: bande di violenti malviventi, pericolosi viaggi attraverso il deserto, un libro di vitale importanza, un Segreto che nessuno deve conoscere sono elementi che i vostri personaggi incontreranno durante il loro arduo cammino per la salvezza.

Il Segreto di Nanto è un modulo composto da cinque avventure, adatte per essere giocate sia formando una campagna che in modo autonomo.

La campagna è stata pensata per portare un gruppo di 4-6 personaggi appena creati fino a un livello di media potenza o anche per essere affrontata da un solo, grande eroe e un arbitro.

In questo volume troverete inoltre tutte le spiegazioni per gestire la campagna, nuove regole sui veicoli e sul deserto, un atlante completo della zona di Green Valley, una nuova disciplina di arti marziali, quattro personaggi pregenerati pronti per giocare e l'errata corrige del gioco base.

Avvertenza: per giocare questo modulo è necessario possedere il regolamento base *Ken il Guerriero - Il Gioco di Ruolo*.

SCAN by PRM 2008



ISBN 88-86149-18-2

© Bronson & Tetsuo Hara/Shueisha/Toei Animation 1987, 1996

L. 19.000