

# **BOUNTY KILLER**

Avventura per il GdR di Ken il Guerriero, prima parte della campagna “La Prigione Imperiale”

## **INDICE:**

**Premessa**

**La mia ambientazione**

**L'avventura in breve**

**CAP1: Alla locanda da Jona**

**CAP2: Bounty City – descrizione della città**

**CAP3: Una traccia d'avventura**

**Conclusione**

**APPENDICE A: mappa per il master**

**APPENDICE B: mappa per i giocatori**

**APPENDICE C: statistiche PNG**

# PREMESSA

Questa è un'avventura per il gioco di ruolo di "Ken il Guerriero" per un gruppo di PG deboli (4 o 5 al massimo) che non abbiano più di **40 PA**. L'avventura è nata dalla mia frustrazione nel trovare on line solo avventure che sono una accozzaglia di statistiche di bruti da ammazzare, senza un minimo di storia diversa da ripulire dai predoni un villaggio. Ho pertanto ideato **due avventure** (di cui questa è la prima parte, la seconda si svolgerà a Cassandra) in cui *le tecniche di combattimento sono secondarie alla capacità dei giocatori nell'ideare e studiare un piano per raggiungere la metà*. Gli scontri sono quasi proibitivi e porterebbero sicuramente alla eliminazione del gruppo. Naturalmente siete liberi di fare di questa avventura quello che volete, compreso buttarla nel cestino ☺

## La mia ambientazione

Vi scrivo due righe sulla mia ambientazione per farvi capire in quale contesto è nata questa avventura. L'avventura è naturalmente adattabile a qualsiasi scenario del **17 dopo olocausto** in cui la scuola di Gento spadroneggia e i ribelli di Hokuto cercano di resisterle.

Tutti voi appassionati di Ken avrete letto il manga o visto il cartone.

La mia ambientazione ha tenuto tutto immutato fino al primo scontro tra Ken e Raoul, in cui ho ipotizzato che il Re di Hokuto venisse sconfitto dal legittimo successore. Il Re di Hokuto vistosi sconfitto decide di abbandonare le vie della conquista e del potere e scompare senza lasciare traccia. Rey però è segnato dalla stella della morte. L'incontro con Raoul gli è stato fatale come ben sappiamo. **Rey affronta Yuda sconfiggendolo**, liberando così Mamiya dalla schiavitù della stella del tradimento. Essendo Raoul sconfitto, l'ultimo guerriero di Nanto, Giulia, esce allo scoperto. Ken naturalmente e tutti gli amici, compreso Toki festeggiano. **Ken e Giulia** però decidono di lasciare questa terra per costruirsi il loro futuro da un'altra parte. Partono ben presto per nord senza più far ritorno. Anche Toki si fa da parte e si dedica alla medicina negli ultimi anni della sua vita. Purtroppo la partenza di Ken e di Giulia e la sconfitta di Raoul lasciano un vuoto di potere che sarà fatale alle popolazioni appena liberate.

Da sud riappare dopo anni di clandestinità **Gento**, Da nord la stella della sovranità di **Souther** risplende. Il mondo conosciuto si divide ben presto in due fazioni ed è subito guerra. Souther riesce a riunire sotto la sua stella numerose stelle di Nanto, compresi due degli astri in cerchio, la Fiamma e il Vento e mira a conquistare tutto il mondo. Da sud Gento rivendica il legittimo ruolo dell'imperatore e muove alla conquista del Nord. Gli scontri sono violenti, vi sono numerosi morti. L'imperatore vuole la pace, molti di Nanto la vogliono... ma non tutti primo su tutti Souther. Il viceré Jako rapisce l'imperatore (come ben ricordiamo), ma solo **Falco** il generale d'oro se ne accorge. Jako non è intenzionato a terminare la guerra però ha paura di Souther e non è sicuro che Falco riesca a sconfiggerlo. Souther invece non vuole la pace e guidato dalla sete di potere da inizio alla costruzione di una piramide a forma di croce di Nanto, utilizzando dei bambini come forza lavoro. **Shew l'Airone di Nanto si oppone**, perdendo la vita e posando l'ultima pietra sulla sommità della piramide (come abbiamo seguito similmente nel manga e nell'anime). **Nanto si spacca**, molti maestri disertano da Souther compreso i due astri che prima l'appoggiavano. Souther si trova così con meno forze in campo e nell'impossibilità di affrontare capacemente Gento. Solo **Sirio il Lupo del cielo**, continua ad appoggiare Souther, ma lo scisma oramai è fatto. Souther ricompatta l'esercito per contenere le perdite mentre Jako frena i suoi uomini per evitare di perdere gli unici che lo potrebbero difendere da Souther e dai suoi fedeli di Nanto. Vi è uno stallo e si proclama una finta tregua fatta di scontri e scaramucce nei confini, in cui Souther finanzia gruppi di predoni per saccheggiare le terre di confine e non assumersene le responsabilità, mentre Gento inizia una caccia spietata ai maestri di Nanto e Hokuto. **Jako da ordine di ricostruisce Cassandra** e di ripristinarne le potenzialità, facendola diventare una prigioniera per contenere e giustiziare i maestri di arti marziali catturati e non solo. Dall'ombra escono i **Ribelli di Hokuto** comandati da

**Burt e Lyn** (e aiutati da **Liaku il Mare Shuren la Fiamma** e **Huey il Vento**) e i **Ribelli di Nanto** comandati da **Shiba figlio di Shew**. I ribelli di Hokuto operano soprattutto a sud contro Gento mentre i ribelli di Nanto operano a nord contro le forze di Souther. Purtroppo i ribelli delle due fazioni sono pochi e male organizzati e solo l'appoggio di vecchi e potenti guerrieri potrebbe dare loro una vera mano. I ribelli sono pertanto impegnati a trovare i vecchi maestri delle discipline di Nanto ed Hokuto che non siano morti o si siano schierati con Souther.

**NB:** L'ambientazione sopra descritta permette di avere PG che siano di Nanto (ma non seguaci del sacro imperatore Souther o di altri maestri a lui fedeli) o di Hokuto o dell'Hokuto Koryu o di qualche altra scuola minore..

Vi è la possibilità di avere pure PG di Gento a patto che questi siano dei disertori o traditori di Gento (la motivazione sarà descritta nel BG del PG).

Non è possibile avere PG shura o dell'Hokuto-Jen

## L'AVVENTURA IN BREVE

**Bounty City** è la principale città dove l'impero del cielo paga le **taglie**. La città è quasi una fortezza e pullula di guardie e cacciatori di taglie. Tutti i maestri di arti marziali che vengono catturati e deportati a Cassandra passano per Bounty City. I nostri eroi (che fanno parte dei ribelli di Hokuto se la cosa vi è sfuggita finora) ricevono l'incarico da **Liaku** di recarsi a **Bounty City** per cercare nello schedario i nomi dei maestri catturati e poi rinchiusi a Cassandra. I PG devono effettuare tutto senza lasciare traccia del loro passaggio e senza rubare nulla per evitare di insospettire gli shogun sul prossimo obiettivo dei ribelli: Cassandra. I PG per entrare in città agiranno sotto copertura e si spacceranno per cacciatori di taglie.

# CAP 1: Introduzione: Alla locanda da Jona

Il vecchio condottiero di molte battaglie, è seduto ad una lato del tavolo senza parlare. Con la tazza alla bocca sorseggia il te divenuto tiepido e sorride con gli occhi socchiusi. **La locanda da Jona** è da un po' di tempo utilizzata per questi incontri, per la sua posizione (è difficile avvicinarsi senza essere notati e si trova nelle terre neutrali ad est non ancora raggiunte dall'Impero del Cielo) e per l'ospitalità. C'è sempre una leggera brezza nel locale che dà ai viandanti quella sensazione di ristoro anche senza ordinare nulla. Il vecchio pone finalmente la tazza sul tavolo e prende la parola:

*“Scusatemi, ma dopo il lungo viaggio fatto per incontrarvi avevo bisogno di assaporare un po' di pace. **Shuren** mi ha parlato bene di voi, insistendo sul fatto che non siete avventati ed è proprio di gente come voi che abbiamo bisogno”. **Liaku il Mare** (è questo il nome del vecchio), uno dei cinque astri in cerchio riprende in mano la tazza e guardando al suo interno aggiunge “*Dovete sapere che le nostre fila si stanno sempre più assottigliando, molti agiscono di testa propria finendo spesso nei guai. Non riusciamo purtroppo ad organizzare una efficace resistenza... Nonostante tutto non ho mai perso la speranza e credo che alla fine trionferemo. Se siete qui è perché vi siete proposti volontari e conoscete già alcuni particolari della missione, ma vi prego di portare pazienza, è il caso che ripetiamo tutto un'altra volta per chiarire anche il più piccolo dubbio*”.*

Come avrete capito vi trovate alla Locanda da Jona. Siete seduti ad un tavolo appartato con Liaku il Mare e Shuren la Fiamma. Nel locale vi sono altri 6 ribelli, 4 seduti a tavoli vicino al vostro che fanno da filtro e tengono a distanza eventuali curiosi e 2 al banco pronti ad intervenire. All'esterno 2 fuoristrada, 15 moto con 20 uomini di guardia tra l'ingresso e i dintorni della locanda.

**Shuren** prende la parola: *“Come ben sapete, il vostro obiettivo è **Bounty City la città delle taglie**. La città è fortificata con delle mura pre-olocausto. Vi sono solo due accessi, la porta Est e la porta Ovest. In città vi sono più di 350 soldati agli ordini di Bolts uno degli Shogun di Gento che risiede nel palazzo centrale. Questi soldati sono distribuiti tra le mura esterne e quelle del palazzo dello Shogun, nonché di ronda in città. In città vi è sempre un nutrito gruppo di cacciatori di taglie. Un discreto gruppo lo troverete alla locanda **Bounty Dog**. L'ultimo venerdì del mese in città arriva un convoglio blindato con i N\$ per le paghe dei soldati e delle taglie. Il numero di soldati imperiali arriva a 450 circa. E' da evitare di operare in quei giorni. In un prossimo futuro dovrebbe arrivare anche la ferrovia, ma per ora non ci riguarda.*”

*“Prendete questi..”*

L'arbitro consegnerà ai giocatori dei foglietti con su scritto “Impero del Cielo, il vice Re Jako, in quanto capo delle forze dell'ordine concede a –nome- la licenza di operare come cacciatore di taglie. Protocollo numero –un numero a 4 cifre-”, oppure semplicemente leggerà:

*“sono licenze per la professione di cacciatore di taglie. La licenza deve sempre essere rinnovata ogni anno e costa circa 300 N\$. Queste ovviamente non sono a nome vostro ma sono state prese a dei Bounty Killer a cui non serve più (morti)”*

Sulle licenze sono scritti i nomi: Dagar, Kogaku, Sotu, Jade

L'arbitro è naturalmente libero sia di aggiungerne altre che di cambiare i nomi proposti.

Shuren prosegue : *“con queste licenze e con questi nomi potrete entrare sotto copertura in città e avrete la possibilità di accedere al cortile del palazzo dello Shogun dove si trova l'ufficio registro*

*con i nomi dei maestri di arti marziali che cerchiamo. Naturalmente gli archivi non sono consultabili, ma con la scusa di cercare nuove taglie potrete pianificare l'incursione o il furto.*

*E' indispensabile che nessuno si accorga che qualcuno sia entrato nell'ufficio registro e soprattutto che nessuno noti che i registri dei maestri deportati a Cassandra sono stati consultati.*

*Questo rovinerebbe inevitabilmente la nostra futura missione a Cassandra.*

*Per questa missione vi mettiamo a disposizione un **Fuoristrada** e il **carburante** necessario per andare a Bounty City e tornare. **Cibo e acqua, 100NS a testa.** Inoltre un piccolo **kit medico, block notes e penne** per ricopiare i nomi. **Accendino e 10 candele.** Abbiamo con noi delle armi se ne avete bisogno (non armi da fuoco).*

*Avete domande?"*

Dopo il lungo discorso introduttivo è arrivato il momento fare il punto della situazione e chiarire gli eventuali dubbi. E' importante che i giocatori capiscano che con la forza non otterranno nulla in questa avventura e che la missione avrà successo solo se recupereranno i nomi dei maestri senza che nessuno se ne accorga. Sarà importante lavorare molto sotto copertura e sfruttare al massimo la licenza di cacciatore di taglie.

Chiariti gli ultimi dubbi prende la parola Liaku: *“Confido molto in voi. Non commettete imprudenze e ricordate.. qualcuno potrebbe conoscere le persone a cui appartenevano i nomi scritti su quelle licenze. Andate e che le stelle vi proteggano”*

Detto questo e dopo gli ultimi saluti, Liaku, Shuren e i ribelli se ne vanno lasciandovi alla vostra missione.

## CAP 2: BOUNTY CITY – descrizione della città

Prima di illustrare una possibile pista per quest'avventura molto aperta a molteplici soluzioni, è importante prendere confidenza con la città di Bounty City. Nelle appendici A e B vi sono la mappa per il master e la mappa per i giocatori di Bounty City. Per le descrizioni che troverete di seguito fate riferimento alla mappa dell'appendice A.

### 1) Palazzo dello Shogun

Questo palazzo, è una piccola fortezza probabilmente risalente al medioevo sopravvissuta all'olocausto e ai saccheggi del post olocausto. E' stata risistemata dall'impero del cielo, ed ora è occupata da Bolts uno degli Shogun dell'impero. La presenza dello Shogun basta da sola a intimidire i malintenzionati, e se questo non bastasse, il folto numero di guardie dovrebbe scoraggiare anche i più arditissimi. Questo però è anche un punto debole, difatti troppa sicurezza nei propri mezzi genera spesso delle falle.

### Portone e mura

Il portone di giorno è aperto per consentire l'accesso all'ufficio registro o alle carceri.

Di giorno vi sono sempre 4 guardie al cancello e 8 sulle mura (4 sul lato est e 4 sul lato ovest).

Durante il turno notturno, il portone viene chiuso. Rimangono alla porta internamente 2 guardie, mentre sulle mura 4 guardie (2 sul lato est e 2 sul lato ovest).

I turni delle guardie sono 3. Il cambio avviene alle 8 alle 16 e alle 24.

Le mura sono alte 6m

### Cortile

Dall'interno del cortile si potrà notare il palazzo dello Shogun, un grande stabile sulla sinistra costruito lungo le mura un altro piccolo stabile sulla sinistra con sbarre alle finestre e due costruzioni sulla destra lungo le mura dotate di porte rinforzate e sbarre alle finestre.

Se si entra dal portone nel primo pomeriggio, si noterà un corpulento cuoco buttare due sacchi di avanzi all'interno di un tombino **1A** posto al centro del cortile.

Tale cuoco di nome **Groller** gettando il cibo chiamerà "Fuffy" ma non darà confidenza tanto facilmente a degli sconosciuti (test oratoria o raggirare arduo per riuscire a scambiare qualche parola)

La Scena degli avanzi si ripeterà anche alla sera, ma portone chiuso, verso le 21.

Vi sono altri due tombini nel cortile **1B** e **1C**

### A: Sede dello Shogun

La sede dello Shogun è un alto palazzo medievale di 4 piani costruito lungo il muro nord. I primi due piani esternamente le mura non hanno finestre, mentre il primo piano internamente sul cortile è dotato di sbarre. La grande porta di accesso al palazzo di giorno è sorvegliata da 2 guardie mentre di notte le due guardie rimangono all'interno del palazzo. Non do una descrizione dei 4 piani interni e della cantina del palazzo nonché della cassaforte, poiché se i PG si avventurano al suo interno probabilmente non ne usciranno, siete liberi comunque di pianificare il suo interno come volete. Io propongo una grande hall con una scalinata di marmo che conduce al secondo piano. La cassaforte al piano terra o al piano interrato è sempre sorvegliata giorno e notte da 4 guardie e vi sono delle trappole pronte a colpire un malintenzionato che provasse ad avvicinarsi ad essa. Ultimo ostacolo la combinazione. Al suo interno vi sono sempre almeno 40.000 N\$ di cui 10.500 di paghe mensili per i soldati. Il sistema di allarme rudimentale (campane e voce ☺) è sufficiente a richiamare le altre guardie della sede e del palazzo, nonché Bolts stesso.

Al primo piano vi sono anche le cucine del palazzo dove lavorano 8 persone civili tra cuochi cuoche e sguattere.

Al secondo piano vi sono le stanze degli ospiti.

Al terzo piano uno tempio/palestra dedicato a Gento e altre stanze.

Lo Shogun vive nei suoi appartamenti al quarto piano da dove domina con lo sguardo la città.

Passa le giornate in palestra e presso gli uffici contabili, mentre la notte se la spassa con le squaldrine d'alto borgo.

Bolts 1 o 2 volte al giorno lascia palazzo per controllare che tutto vada bene protetto da guardie vestite con una divisa blu (statistiche nelle appendici).

Raramente lascia la città.

## **B: Ufficio registro**

Gli **orari** di apertura dell'ufficio sono dalle 9 a mezzogiorno e dalle 4 alle 19.

All'ufficio registro vi lavorano **3 soldati e un contabile** con il compito di schedare e catalogare una montagna di scartoffie sparse un po' dappertutto.

Esternamente all'ufficio registro una **bacheca** con alcuni avvisi per i cittadini che devono pagare le tasse e i cacciatore di taglie (alcune modifiche alle regole di consegna prigionieri e pagamento delle taglie)

Sulla destra della porta d'ingresso appena entrati vi è una bacheca con affisse le **taglie più rinomate** (circa 10) tra cui spiccano i nomi di Burt e Lyn e di Huey e Shuren circa 1.000.000 N\$.

Liaku non è citato (ma il master può inserirlo) e spicca un Ken con 10.000.000 N\$ (non ricordo di preciso l'ammontare delle taglie di questi PG nella seconda serie, magari se la ricordate mandatemi le modifiche di taglia o modificate di conseguenza la vostra avventura)

Sulla sinistra invece una bacheca di avvisi interni per i soldati.

Su di un tavolo sotto la bacheca dei più rinomati, si trova un tavolo su cui sopra vi è il **registro completo dei ricercati** (potrebbe essere interessante, inserire anche la taglia di qualche PG, aumentando il livello di cautela dei PG).

Per prendere una della taglie (una copia) il costo è **1N\$**

Dando un'occhiata invece al bancone, dietro al quale lavorano i soldati, notate parecchi schedari senza nome e aguzzare la vista non serve pertanto ad individuare lo schedario con i nomi dei deportati a Cassandra.

**Gli schedari qui contenuti sono:** registro delle taglie, elenco dei giustiziati, elenco deportati a Cassandra, elenco dei maestri rinchiusi a Cassandra (ciò che i PG cercano), registro delle licenze da cacciatore di taglie concesse, tasse pagate e tasse da pagare, paghe dei soldati e registro soldati.

Il master è libero di aggiungere altri scaffali per rendere più credibile e complesso un luogo sommerso dalle scartoffie.

**Scott Bredford** : Il contabile e responsabile dell'ufficio, si chiama Scott Bredford, ed è un civile. Abita nella zona nord della città in una casa benestante, con moglie e due figlie e 2 guardie del corpo.

Scott è un PNG debole di 50 anni che si è integrato benissimo con l'impero e da cui sta traendo parecchi profitti.

I suoi talenti sono Oratoria, contabilità, leggere, raggirare: +2 (un vero esperto pertanto) viaggia armato di un pugnale, ma non lo sa usare (considerate il talento iniziale dell'uso del pugnale).

Scott è molto altezzoso e arrogante e la posizione che ricopre gli ha dato alla testa.

Non si muove mai da solo per le vie della città, ma sempre scortato da un soldato.

E' lui che possiede le chiavi di un grosso lucchetto usato per chiudere l'ufficio alla pausa pranzo e alla sera, tale lucchetto però di giorno è tenuto lontano da occhi indiscreti sotto il bancone con le chiavi.

Scott si dimostrerà molto sospettoso in chi fa troppe domande senza prendere nulla (per esempio acquistare delle taglie) tanto che se avvenissero battibecchi, minaccerebbe un eventuale cacciatore di taglie di revocargli la licenza (o minaccerebbe un cittadino di metterlo agli arresti).

Ciò è molto pericoloso in quanto nel registro dei cacciatori di taglie vi è la descrizione del proprietario della licenza che smaschererebbe i PG.

## **C e D: Carceri**

Le carceri sono due costruzioni ad un piano, con porte rinforzate e finestre sbarrate costruite lungo il lato est delle mura del palazzo.

In ogni costruzioni vi sono 8 celle che possono contenere fino a 6 persone ciascuna.

2 di queste celle sono rinforzate e costruite appositamente per contenere maestri d'arti marziali.

Le guardie di ogni costruzioni sono 8 e svolgono turni da 8 ore con cambi alle 7 – 15 – 23 (con un'ora di scarto rispetto alle guardie delle mura e del cancello)

La porta delle carceri è sempre chiusa dall'interno e viene aperta solo se a dare un ordine è un superiore (il caporale della guardia per esempio).

Sostituirsi ad il caporale per entrare in prigione è molto difficile, in quanto le guardie che operano a palazzo si conoscono tutte.

Organizzare la fuga di un carcerato potrebbe essere comunque una buona sfida e un buon diversivo per depistare dalle intenzioni di copiare i registri (consiglio questa linea per giocatori esperti o kamikaze)

## **E: Caserma della milizia**

Un considerevole numero di soldati dorme durante i turni di riposo in questo stabile.

Vi sono 80 posti letto, una piccola cucina e mensa, 2 stanze private per gli ufficiali e l'armeria.

La porta è sempre aperta ed è spesso facile notare dei soldati fuori servizio che bighellonano davanti alla porta.

Di giorno nello stabile ci sono sempre almeno **una 30ina di soldati fuori servizio**, mentre di notte il numero raddoppia.

Solitamente i soldati fuori servizio, sempre che non debbano mangiare o dormire, non rimangono in caserma ma escono per le vie della città e rientrano quando il cancello viene chiuso.

## **2) Piazza del mercato orientale**

Questa grande piazza è il mercato orientale della città e si riempie il **mercoledì** con le bancarelle con i prodotti agricoli provenienti dalle campagne e di accattoni e piccoli ladri.

Attorno alla piazza vi sono numerosi negozi, di qualsiasi genere.

Qui è possibile trovare parecchi generi alimentari stagionali.

Al mercoledì **i prezzi si abbassano di un buon 10-20%** rispetto agli altri giorni della settimana.

Ogni mattina in questa piazza, si radunano i lavoratori stagionali che cercano lavoro.

Alcuni uomini al soldo dei proprietari dei terreni coltivabili attorno a Bounty City vengono in città a reclutare uomini per la campagna.

La paga è 8 N\$ al giorno compreso vitto e alloggio presso la fattoria.

I turni di lavoro sono di 12 ore al giorno circa.

## **3) Piazza del mercato occidentale**

Questa grande piazza è il mercato occidentale della città e si riempie il **sabato** con i prodotti provenienti dalle altre città o villaggi vicini e di accattoni e piccoli ladri.

I prodotti in vendita sono stoffe, utensili, attrezzi, stoviglie, vestiti, borse, etc.

Attorno alla piazza vi sono numerosi negozi, di qualsiasi genere.

## **4) Locanda Bounty Dog**

La Locanda Bounty Dog è il luogo più conosciuto dai cacciatori di taglie della zona e non solo.

Il proprietario **Mad Tunner**, è una vecchia volpe, dall'oscuro passato e su di lui circolano parecchie voci, nessuna delle quali confermata.

C'è chi dice che fosse un abile cacciatore di taglie, chi invece un contrabbandiere, chi un membro della mafia, chi una spia della CIA.

E' ben visto dalle autorità locali, poiché grazie al suo locale offre una valvola di sfogo ai numerosi cacciatori di taglie che circolano in città.



Paga una salatissima licenza di esercizio, ma Tunner riesce comunque a guadagnarci.  
Tunner difatti può procurare parecchie cose dal mercato nero, anzi potrebbe venire il sospetto che sia lui il mercato nero.

Nel caso i PG cerchino droghe o medicinali, Tunner li presenterà a **Portos**, un losco individuo che lavora per lui, che può procurare di tutto, al giusto prezzo.

Nel caso abbia problemi al locale, 4 **buttafuori** (PHG forti, rissa +1, colpi B\*:0) sono pronti ad accorrergli in aiuto, mentre un garzone correrebbe a chiamare le guardie.

Di solito però non vi sono di questi problemi poiché alcuni cacciatori di taglie interverrebbero in suo aiuto.

Una **stanza** in questa locanda **costa 24 N\$**, ma è pulita e tenuta bene.

Il costo del servizio bar e pasto è come da manuale.

Il **menu della casa** è zuppa di fagioli e cipolla con crostini di pane, salicce e birra: costo 6 N\$.

Al piano superiore esercitano la professione più antica del mondo 7 battone per soli 5 N\$ a prestazione.

I rapporti non sono protetti e la probabilità di contrarre una malattia è alta.. 50% (nessun tiro resistenza, si prende e basta)

#### **4A) Parcheggio**

Il parcheggio della locanda è un **posto caotico**, pieno di auto e moto ammaccate, parcheggiate alla rinfusa.

Spesso capita di trovare gli sportelli delle auto non accessibili poiché altri hanno parcheggiato troppo vicini.

Lasciare un mezzo li equivale a trovarlo con qualche botta in più nel paraurti o trovarsi incastrati senza saper dove rintracciare il proprietario dell'auto parcheggiata davanti alla vostra.

L'unico modo è affidarsi a qualche **parcheggiatore** che si guadagna da vivere chiedendo **1N\$** per tener d'occhio l'auto, sia dai ladri sia dagli autisti folli.

Il parcheggio è un vero e proprio luogo di risse, al contrario della locanda.

Nel parcheggio circola pure un vecchio matto ossessionato dal furto della sua moto avvenuto anni fa.

Il vecchio si chiama **Folkens** (PNG debole) ed è conosciuto da tutti i clienti abituali.

Agita pericolosamente il proprio bastone sotto il naso di tutti i motociclisti che incappano in lui, accusandoli di avergli rubato la moto.

Proverà pure a salire in sella alla moto del malcapitato di turno.

L'arbitro di gioco può gestire questo PNG per un piccolo diversivo all'arrivo in città, cercando di far attirare subito l'attenzione sui PG.

Se qualcuno maltratta Folkens attirerà l'attenzione dei cacciatori di taglie del locale, e di Tunner il quale non servirà e si dimostrerà ostile al PG.

I PG invece dovrebbero dimostrarsi molto diplomatici (dopo un po' di GdR fare una prova di oratoria con un bonus o un malus a seconda dell'interpretazione) per scansare il pericolo.

#### **5) Piazza della giustizia**

La piazza della giustizia è il luogo dove ogni ultimo venerdì del mese vengono giustiziati i criminali per i reati più atroci, (omicidio, stupro, rubare o frodare l'impero).

**NB:** da notare come vengono puniti con fermezza e crudeltà i reati politici e quelli commessi dai poveracci o dai nemici dell'impero. Chi ha denaro di solito se la cava con una grossa multa.

Stabilmente in centro alla piazza è montata una ghigliottina che fa bella mostra come monito contro le tentazioni.

Lo spettacolo è seguito da tutta la popolazione, che partecipa lanciando insulti e sputando sui condannati.

Il condannato prima di salire sulla ghigliottina compie un giro della piazza esponendosi alla folla.

I soldati hanno cura nel preservarlo vivo per lo spettacolo finale.

A questo spettacolo partecipa lo Shogun e la sua guardia, lasciando in questo modo meno sorvegliato il palazzo... qualche ladro potrebbe approfittarne, sempre che sia lesto a far perdere le proprie tracce.

## **6) Locanda Luce di Gento**

La Locanda Luce di Gento è la locanda frequentata dai soldati e da chi può spendere.

Una notte costa 30 N\$ e le stanze sono tenute molto bene.

In questa locanda vige la legge pertanto è impossibile trovare prodotti del mercato nero.

Ai suoi tavoli è molto probabile trovare ufficiali, guardie, mercanti che oltre a consumare un pasto o a bere qualcosa, giocano a poker o a bridge.

Nel retro vi sono alcune stanze in cui 5 battone di alto borgo esercitano la professione per 10 N\$ a prestazione oppure per 50N\$ alla notte.

Tali battone sono ex protette di Bolts di cui si è stufato ed ha loro trovato sistemazione in città.

I rapporti non sono protetti, e la probabilità di contrarre malattie è il 20 %

### **6A) parcheggio della locanda**

Questo parcheggio esterno alla locanda è sicuramente il più ordinato della città, neppure paragonabile al parcheggio della locanda Bounty Dog.

Un parcheggiatore pagato dalla locanda aiuta a trovare posto e per una piccola mancia, lava i vetri delle auto.

## **7) Emporio del Cacciatore di Taglie**

L'Emporio del Cacciatore di Taglie, si trova nella strada principale della città (che collega la porta orientale a quella occidentale).

E' gestito da **Itton GreyBugs**, un uomo sulla 40ina esperto d'armi bianche e da fuoco (PNG medio, oratoria: +1, armi da fuoco\*:+1, armi corpo a corpo\*:+2, armi da tiro\*: +1, riparazioni: +1, spionaggio: 0).

Itton è un vero appassionato (come vedete dalle caratteristiche riportate più sopra) ed è sicuramente la persona giusta per procurarsi qualsiasi tipo di arma (pagando la giusta quantità di denaro, più il disturbo... state attenti comunque a concedere bazooka o granate ai PG, il gioco potrebbe sfuggire di mano).

Armi contrassegnate come rare non sono subito disponibili e possono essere trovate con un tempo di attesa di circa 1 mese o più, non divenendo di fatto disponibili per questa avventura (ma non si sa mai).

Itton venderà le armi più rare solo a cacciatori di taglie forniti di regolare licenza.

**Collabora con l'impero**, da cui ottiene uno sconto sulla licenza di esercizio, e non mancherà di segnalare tipi sospetti (o che richiedono armi rare) al capitano della guardia, che almeno una volta al giorno, passa per vedere se è tutto in ordine.

## **8) Torri di guardia**

In ogni torre di guardia vi sono 15 militari più 2 caporali.

Svolgono turni di 8 ore (5 militari alla volta) e per ogni evenienza si rivolgono ai caporali, i quale invece non hanno turni e almeno uno dei due deve essere sempre reperibile.

Nella torre c'è il dormitorio, la cucina, i servizi igienici, un armadio rinforzato con alcune armi bianche.

Bolts ritiene che invece di ammassare tutti i militari in un unico luogo, sia più efficiente decentrare le forze, creando tanti piccoli nuclei indipendenti.

Questa strategia, di cui lui va fiero, è stata pensato dopo gli atti terroristici dei Ribelli di Hokuto.

Nelle torri lavorano 1 o 2 civili in cucina o per le pulizie, presenti solo in alcune ore della giornata.

## **9) Porte della città**

Le porte della città sono custodite in modo molto simile alle torri di guardia.

I militari controllano l'accesso delle persone che entrano, verificando documenti e licenze di commercio o le licenze dei cacciatori di taglie.

Le porte **si aprono all'alba e si chiudono dopo cena** per le ore 21.

I militari di guardia hanno la facoltà di impedire a chiunque di entrare in città ed a volte, nei confronti dei forestieri meno pericolosi, spadroneggiano facendosi allungare qualche N\$ per passare senza problemi.

E' il caso dei mercanti che entrano in città con camion cariche di merci, da cui prelevano qualche "dono".

Il mercato nero pertanto è favorito dalla corruzione dei soldati di guardia.

## CAP3: Una traccia d'avventura

Se siete giunti fino a qui con la lettura ed avete memorizzato i luoghi della città con la piantina (**Appendice A**) vi renderete conto che lo sviluppo dell'avventura è molto aperto ad ogni tipo di risoluzione.

Giocatori esperti non hanno bisogno d'altro per affrontare le difficoltà di questa avventura.

Ai PG è lasciata massima libertà d'azione e pertanto solo la loro astuzia può aiutarli a penetrare nell'ufficio registro.

Questa traccia di avventura è stata scritta, alla luce delle considerazioni post-partita e per dare agli arbitri meno esperti una traccia da seguire.

### L'arrivo in città

Per entrare in città nei giorni di mercato (mercoledì e sabato) c'è una lunga colonna (tempo di attesa 1h) mentre gli altri giorni le cose vanno meglio (un quarto d'ora circa).

Al cancello, le guardie controlleranno i documenti o le licenze.

Se i PG non desteranno sospetti entreranno senza nessun problema.

Muoversi in auto o in moto in città lungo la via principale non comporta particolari problemi se non nei giorni di mercato, mentre muoversi per le vie e i vicoli è più difficile a causa del caos cittadino.

Pertanto è consigliato dirigersi il prima possibile verso uno dei due parcheggi (4A oppure 6A).

Se i PG parcheggeranno al **Bounty Dog** ed avranno una moto ricordatevi di **Folkens**, il vecchio matto del parcheggio.

### Sistemazione

Dopo aver lasciato i mezzi in un luogo sicuro, è conveniente fare un sopralluogo della città per impararne i luoghi, le caratteristiche, conoscere i prezzi.

Il costo per notte nelle locande è alto, ma vi sono in città alcune famiglie che **affittano delle camere** per la notte a soli 7 N\$, sicuramente una sistemazione più economica.

Passare qualche ora in taverna è molto utile per raccogliere dicerie, informazioni e fare amicizia.

I PG dovrebbero in questo modo entrare a conoscenza delle caratteristiche di alcuni luoghi principali della città e di come dialogare con le istituzioni.

Per esempio i cacciatori di taglie che frequentano abitualmente la città e l'ufficio del registro potranno darne una descrizione sommaria.

### Primo sopralluogo all'ufficio registro

E' fondamentale, che prima di operare qualsiasi mossa, si raccolgano più informazioni possibili.

Turni delle guardie, ronde delle guardie, numero di guardie appostate in alcuni luoghi strategici.

Sopralluogo all'ufficio registro (**fondamentale!!!**)

Mentre per studiare le guardie è necessario un appostamento di più ore, per il sopralluogo all'ufficio basta molta diplomazia e spirito di iniziativa.

Se i giocatori opereranno un buon GdR riusciranno a fare il sopralluogo senza insospettire Scott il contabile ed ottenere più informazioni possibili.

Se saranno fortunati riusciranno pure a vedere la scena del cuoco che getta degli avanzi giù per il tombino in centro al piazzale.

Eventualmente potreste far notare ai PG che passano per il piazzale interno al palazzo dello shogun, che vicino ad un tombino vi sono degli avanzi come se fosse usato come luogo di discarica rifiuti.

Questa pulce nell'orecchio indirizzerebbe quasi inevitabilmente i PG a cercare di penetrare nel palazzo dalle fognie (caldamente consigliato, ma non è l'unica strada).

Nell'ufficio i PG farebbero bene a prendere qualche taglia e magari fare qualche domanda sui ricercati.

Non sarebbe male se i PG riuscissero a catturare qualche ricercato e consegnarlo alla giustizia imperiale.

C'è per esempio **Grant**, un tagliagole ricercato per omicidio di un latifondista su cui c'è la taglia di 800 N\$

Se i PG catturassero questo Grant, oltre ad intascare la taglia, otterrebbero sicuramente più confidenza dalle guardie e da Scott.

### **Il piano**

Dopo qualche giorno di appostamento i PG, verranno a conoscenza dei turni delle guardie e magari, se si sono mossi con astuzia, l'ubicazione della casa del contabile.

A casa del contabile è possibile rubare di notte la chiave per aprire il registro senza scassinarlo e poi rimetterla al suo posto l'indomani mattina.

Una alternativa alla chiave originale, è procurarsi un pass par tout al mercato nero (costo 30N\$).

*(Spero nessuno suggerisca l'idea di rompere il lucchetto e sostituirlo con un altro... impossibile? no all'inizio i miei giocatori avevano questo piano e solo dopo un buon quarto d'ora si sono accorti che l'indomani il contabile si sarebbe trovato un lucchetto nuovo, con delle chiavi che non lo aprono)*

Per entrare a palazzo di notte vi sono 4 vie...

O infiltrarsi come guardie (quasi proibitivo), o infiltrarsi al posto del personale civile (difficile ma non impossibile) o scavalcare le mura (molto difficile) oppure attraversare le fogne (consigliato).

Lasciate in ogni caso ampia libertà di movimento ai giocatori senza suggerire nulla.

Qui di seguito è elencato il metodo tramite le fogne

### **Le fogne**

Si deve innanzitutto individuare una via di accesso alle fogne, pertanto un tombino (la via più breve, ma sotto gli occhi della gente) oppure dal fossato esterno la città, entrando per uno dei tanti canali di scolo (via consigliata in ore notturne per non essere visti dalle guardie sulle mura).

I canali di scolo sono sempre sbarrati da delle grate, è pertanto necessario procurarsi gli arnesi adatti o aver in gruppo qualche PG molto forte (un test **corpo+azione+meccanico -4** riuscito, dovrebbe essere sufficiente per piegare la grata e permettere il passaggio).

Se il tentativo fallisce potete riprovare aggiungendo -1 ad ogni tentativo successivo.

Il percorso nelle fogne non è pericoloso, ma serve un buon senso di orientamento (**mente+azione+orientamento -4**) per giungere in centro città, oppure fuoriuscire ogni tanto all'aria aperta per orientarsi (operazione pericolosa se non fatta con cautela).

Se i PG avessero lasciato di tanto in tanto presso qualche tombino un segnale (con il gesso o qualche sasso, o altro), potrebbero orientarsi più facilmente sbirciando fuori (senza tiro del dado), altrimenti fate fare il test di orientamento senza penalità.

I corridoi fognari sono larghi 3 m ed hanno a destra e a sinistra una piccola cengia di 30 o 40 cm per permettere il passaggio di eventuali lavoratori.

NB: Ricordatevi che le fogne non sono illuminate e che i PG devono portare con se delle fonti di luce.

### **Sotto il palazzo**

Arrivare al di sotto delle mura del palazzo comunque non è impossibile.

Vi sono 3 accessi che passano rispettivamente uno sotto il portone principale, uno per il tombino 1B e uno per il tombino 1C e che conducono tutti ad una vasca centrale indicata sulla mappa per il master dal tombino 1A (**la tana di Fuffy**).

Tutti e 3 gli accessi però sono sbarrati da pesanti grate.

Per forzarle dovete ripetere il check **corpo+azione+meccanico -6** (molto più difficile) oppure utilizzare utensili adatti allo scopo

Aperte le grate o una delle grate viene la parte difficile.

Ad un metro dalla grata sulla cengia è posizionata una trappola con piastra a pressione (80 % di calpestarla per ogni PG che vi passa sopra).

Se qualche PG cercasse trappole fategli compiere un check **corpo + percezione + meccanico -2** (nel caso di un PG ladro annullate il malus).

Il primo PG che incautamente la pesta, viene ferito automaticamente da delle punte di lancia che gli causano **C PV** ad una gamba con un margine di successo pari a 6 meno il valore di protezione se presente sulla gamba colpita..

Solo i PG dotati di aura possono provare a schivare la trappola (come da regolamento).

Le lance essendo rimaste nelle fogne per lungo tempo sono sporche e sudice e un bel check **Corpo + resistenza + animale** aiuterà ad evitare di prendersi qualche malattia.

Ad una decina di metri dalla trappola si trova la vasca centrale di 8 metri di diametro e profonda 3 m.

Se i PG passano per la vasca centrale dopo pranzo e dopo cena assisteranno da sotto alla scena del cuoco **Groller** che da gli avanzi a Fuffy tramite il tombino 1A.

Tale tombino è irraggiungibile da sotto ed è privo di punti di appiglio.

**Fuffy** non è altro che un voracissimo **cocodrillo** (prendete le statistiche del leone) pronto ad azzannare tutto ciò che si muove nelle fogne.

Assistere alla scena aiuterà i PG ad evitare lo scontro, ma se non l'assistono preparatevi all'imboscata.

Tirate il dado e decidete contro quale PG Fuffy proverà ad attaccare (preferibilmente uno che porta una fonte di luce).

Il colpo del cocodrillo andrà diritto ad una gamba (senza mirare).

Se colpisce rimarrà attaccato alla preda con le sue potenti ganasce e proverà a trascinare il malcapitato sotto ai liquami della fogna.

I PG per aiutare il proprio compagno, dovranno decidere se entrare in acqua oppure no (gestite il momento come meglio credete)

L'utilizzo di **armi da sparo sotto le fogne** non è consigliabile, in quanto attirerebbero l'attenzione della guardie.

Superato il cocodrillo non rimane che dirigersi verso il tombino 1C , il più vicino all'ufficio registro.

Ricordatevi pure che nel caso Fuffy venisse ucciso, Groller il cuoco al prossimo pasto non vedendo il cocodrillo, oppure scoprendo il suo corpo si insospettirebbe.

### **Eludere le guardie**

Di notte il cortile del palazzo, offre numerosi punti scuri negli angoli dove è possibile nascondersi.

Uscire dai tombini pertanto non dovrebbe essere troppo difficile.

Le guardie sulle mura solitamente sono girate verso l'esterno e solo in caso di rumori sospetti si metteranno a guardare verso l'interno del cortile.

Per rendere più rischioso il tutto, fate uscire ogni tanto qualche soldato dalla caserma e fatelo sostare fuori dalla porta (edificio E) per sgranchirsi le gambe o fumare.

In ogni caso i PG che desiderassero muoversi senza venire scoperti dovrebbero compiere dei check **corpo + azione + umano + spionaggio** contrapposti ai check di percezione delle guardie con vari malus dovuti al sonno, alla poca attenzione o all'essere girati di spalle.

Nel caso vengano scoperti, se i PG non hanno un piano B (per esempio essersi vestiti da guardie a loro volta ed avere la battuta pronta "non riesco a dormire") probabilmente l'avventura finisce qui, con l'inseguimento nelle fogne e cattura dei PG (o fuga se sono particolarmente bravi).

Nei giorni successivi il livello di guardia a palazzo si alzerebbe così tanto che una successiva incursione fallirebbe tragicamente.

### **La porta dell'ufficio**

Chiusa da un pesante lucchetto, può essere aperta senza destare sospetti, con la chiave originale, posseduta dal contabile Scott, oppure con un pass par tout.

## **L'Ufficio Registro**

L'ufficio di notte, come ben potete immaginare, non è illuminato ed introdurre fonti di luce al suo interno senza attirare l'attenzione è importante.

Schermare le finestre può essere una buona soluzione, oppure i PG dovranno lavorare alla luce di una candela o altra fonte di luce non troppo intensa senza passare davanti alle finestre.

Ricordatevi che una candela dura circa un'ora prima di consumarsi.

Se i PG hanno compiuto un buon lavoro di raccolta informazioni, troveranno facilmente lo schedario, altrimenti non resta loro che cercare dappertutto senza mettere in disordine.

Cercare lo schedario giusto porta via del tempo e cercare assieme aiuta a risparmiare tempo.

Per calcolare il tempo di ricerca fate così: fate compiere un test di **corpo + percezione + meccanico + leggere** ad ogni PG e memorizzate il MS o il MI.

Togliete da 2 ore, il MS moltiplicato per 10 minuti, otterrete così il tempo che un PG impiegherà per trovare il registro cercato (dei maestri di arti marziali presumibilmente)

Trovato il registro si deve copiarlo, è un registro lungo da copiare poiché oltre a nomi e cognomi sono descritte alcune note sui maestri e le modalità di cattura e le precauzioni adottate per rinchiuderli..

Tempo stimato 1 ora e 10 minuti

**Mente + azione + umano + leggere** con malus di **-1** per eseguire un buon lavoro se si è alla luce di una candela (niente malus di -1 se è un ladro ad eseguire la copia).

Il MS indica quanti minuti x2 sono da togliere dal tempo stimato.

*(L'arbitro può comunque scegliere un altro metodo per la copiatura, oppure ignorare tutta i test per velocizzare il gioco)*

Ogni tanto dall'esterno si odono delle voci oppure delle grasse risate provenienti dalla caserma... è importante che i PG non si sentano al sicuro all'interno dell'ufficio e rimangano sempre all'erta.

Terminata l'operazione non rimane che mettere tutto in ordine, pulire le macchie di cera dal pavimento, uscire, chiudere la porta con il lucchetto e darsi alla fuga per le fognie.

## **La fuga**

Se tutto è andato bene potete a questo punto lasciar fuggire i PG oppure complicare loro la vita, facendoli scoprire all'ultimo momento da alcune guardie (non appesantite troppo il gioco, se sono stati bravi premiateli e basta).

Se hanno i mezzi all'esterno della città, riusciranno ad andarsene indisturbati, mentre se li hanno all'interno, dovranno attendere l'apertura dei portoni all'alba (o forzare il blocco eliminando le guardie).

Se i PG non hanno motivo per sentirsi braccati e sono sicuri di aver compiuto tutto a regola d'arte possono andare via con calma fino a dopo pranzo del giorno dopo, quando il cuoco Groller scoprirà il cadavere del cocodrillo.

Dopo questo evento lasciare la città sarà più difficile.

La sorveglianza alle porte raddoppia e vengono perquisiti tutti coloro che entrano ed escono dalla città.

Se non si trovano tracce di incursione nell'ufficio, si penserà ad una incursione per liberare i prigionieri oppure ad un sopralluogo per preparar loro la fuga.

Se invece si trovano tracce di incursione nell'ufficio, verrà immediatamente informato la sede centrale dell'impero dell'insolita incursione.

# CONCLUSIONE

I PG torneranno vittoriosi alla **Locanda da Jona**, dove un ribelle li riconoscerà e correrà ad avvisare Liaku.

**Liaku e Shuren** li raggiungeranno nel giro di 6-8 ore.

Liaku si farà spiegare l'avventura e si congratulerà con i PG solo se tutto sarà stato fatto nel migliore dei modi.

Se qualche PG mente per tener nascosto qualche lato del piano andato male, tenete conto che è un'azione disonorevole, soprattutto se si appartiene ad una delle tre scuole di arti marziali (mentire costa 1 PA da togliere dal totale e -1 punto onore a seconda di quanto è grossa la bugia).

Liaku sfoglierà la copia del registro e troverà così i nomi di alcuni illustri maestri rinchiusi a Cassandra: **Boz e Gil** i Falchi di Nanto, **Jade** il Leone Indomito di Nanto, **Kaneda** discepolo dell'Hokuto-Koryu, e quanti altri l'arbitro desidera a seconda delle sua campagna.

Liaku invita i PG a passare 10 giorni con lui dove illustrerà il piano per assaltare Cassandra e liberare i maestri... ma questa è un'altra storia.

## **Punti avventura**

Se i PG recuperano il registro o una sua copia + 5 PA a testa

Se i PG compiono la missione senza lasciare prove dell'incursione + 3 PA a testa

Se i PG invece lasciano prove dell'incursione -3 PA a testa

Se i PG hanno dato la caccia e catturato Grant +2 PA a testa

Per l'interpretazione max 3PA a testa

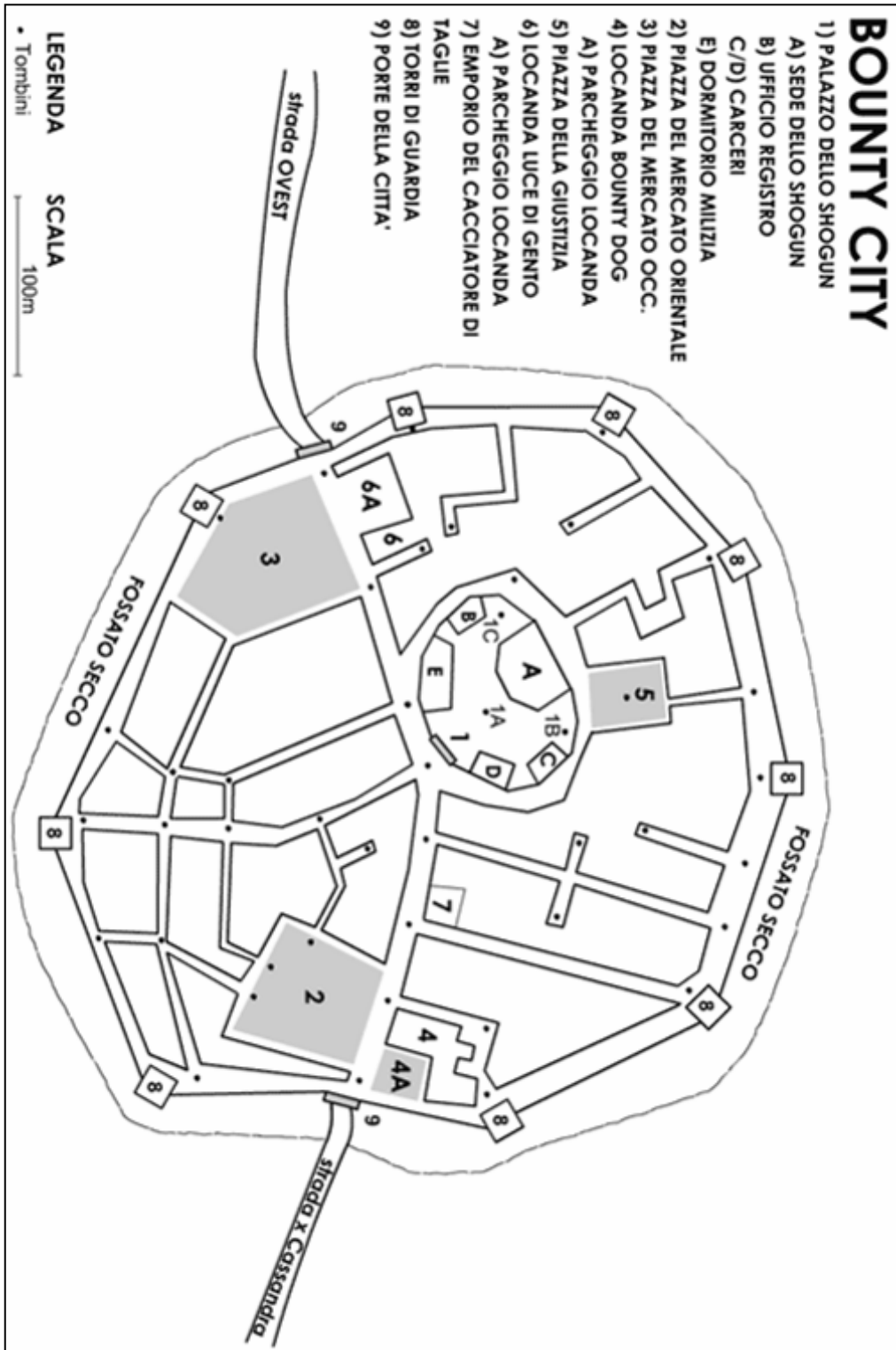
Se qualche maestro di arte marziale mente davanti a Liaku -1PA

Quindi l'avventura se compiuta a dovere dovrebbe dare un max di 13 PA a testa

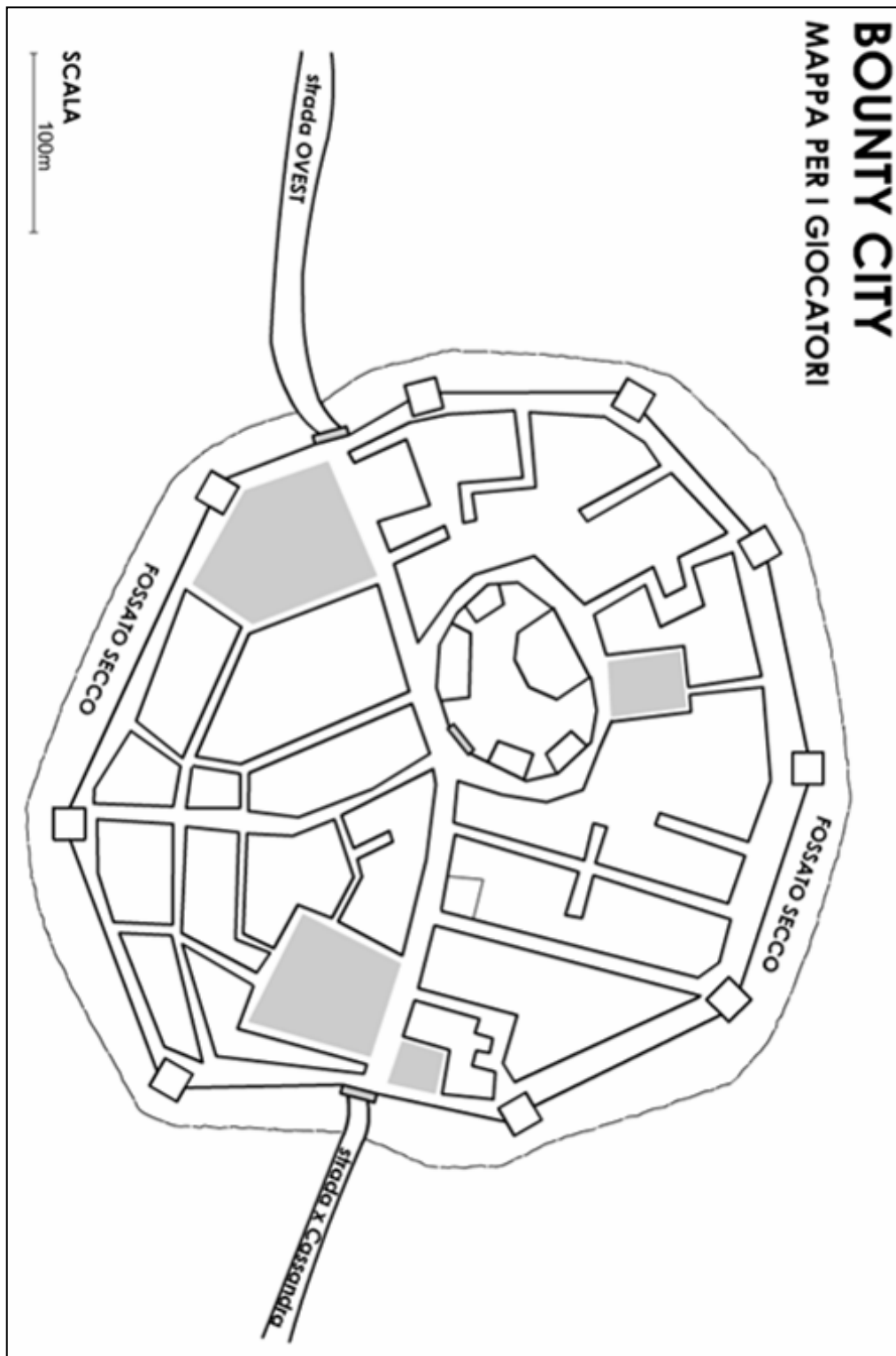
Elam il Mago  
elam@elamilmago.com  
www.elamilmago.com



# APPENDICE A: MAPPA PER IL MASTER



# APPENDICE B: MAPPA PER I GIOCATORI



## APPENDICE C: STATISTICHE PNG

### Guardie di gento

Test combattimento 9

Test percezione 9

PV 5 PR 4 PE 4

Protezioni: 1/0/0

Armi da corpo a corpo (sciabola) +1

Armi da corpo a corpo (manganello): 0

Guidare veicoli: 0

Correre: 0

Vie di Gento: -2

Colpi: B\*:0; GEA1: -2

Armati di: Sciabola (F PV), Manganello (come spranga ma solo PR)

In tasca: 3d10 di N\$

Le guardie della città non sono l'esempio più edificante dell'impero di Gento. Sono spesso svogliate (ritengono che la città sia sicura contro ogni attacco visto la concentrazione di guardie e cacciatori di taglie e la presenza dello Shogun) e piene una buona dose di arroganza. Sono facilmente corruttibili per ottenere piccoli permessi. Nonostante ciò eseguono un programma di allenamento ogni settimana per tenersi in forma. Eccellono nell'uso della sciabola, ma non ne ricorrono mai se non strettamente necessario.

**NB:** non vengono fornite le statistiche dei vari caporali o comandanti. Per questi potete portare il test di combattimento a 10 e aumentare i PR a 5 a vostra scelta e il talento Leadership a 0.

### Guardie Blu

Test combattimento 11

Test percezione 10

PV 6 PR 5 PE 5

Attacco; 1; Difesa 1;

Protezioni: 1/0/0

Armi da corpo a corpo (sciabola) +1

Armi da corpo a corpo (pugnale): 0

Leadership, correre, concentrazione: 0

Vie di Gento: 0

Vie di Nanto: -4

Colpi: B\*:0; Gento GEA 4,7,8:0 GEA rimanenti: -4 o X

Armati di: Sciabola (F PV), Pugnale

In tasca: 5d10 di N\$

Le Guardie Blu, sono le guardie scelte dello Shogun. Risiedono prevalentemente a palazzo e si occupano della protezione dello Shogun e della cassaforte del palazzo.

Istruiti all'arte marziale di Gento, occupano la loro giornata con gli allenamenti (anche con lo stesso Bolts) e i servizi di guardia. Raramente si vedono per la città fuori servizio o in abiti civili. Conducono una vita sobria e non danno confidenza agli sconosciuti. Sono combattenti onorevoli