

I GIANNIZZERI NERI

Introduzione

Questa e' un'avventura pensata per 3/5 giocatori esperti, circa 30-50 PA.
E' divisa in due parti, giocabili separatamente anche a diverse partite di distanza.

Il periodo

Ambientata nella prima era (aprile del 5 d.O.) può venire adattata facilmente a ogni periodo.

Il luogo

Nel villaggio di "Nuova Speranza" e negli immediati dintorni. Il villaggio comprende circa 300 abitanti stabili, per la maggior parte vecchi, donne e bambini, poiché la maggior parte degli uomini lavora in una miniera di ferro riattivata dopo la guerra e dalla quale il villaggio trae, tramite scambi, la maggior parte del proprio sostentamento. Il suolo della zona infatti non e' in grado di produrre grandi raccolti agricoli, anche se il capo villaggio e' alla ricerca di qualche semenza che possa germogliare in quel tipo di terreno.



Figura 1 Villaggio, panoramica.

Capo Villaggio: Naoto. Uomo di circa 50 anni. PNG debole con test di Leadership e Riparazioni a 9.



Figura 2 Come sono diventato capo villaggio? Non lo so.

Il villaggio mantiene 8 soldati (png medi, miliziani con armi corpo a corpo a 0 ed armati di picca con protezioni 1/0/0) a guardia del villaggio.

Se i personaggi sono già parte di un villaggio basta sostituire "Nuova Speranza" con il villaggio in questione e il viaggio alla miniera con un viaggio commerciale ad un altro luogo limitrofo.

Se i personaggi sono alla ricerca di un villaggio dove stabilirsi basterà farli arrivare qualche giorno prima dell'attacco al furgone per fargli avere una buona occasione di mettersi in luce.

Potrebbe aiutare le descrizioni se almeno uno di loro avesse già fatto un viaggio alla miniera per portare il cibo e riportare il minerale).

Prima parte

Ingannati!

Antefatto

Circa un mese prima dell'inizio dell'avventura Solomon, uno degli addetti al trasporto di cibo alla miniera ha incontrato in un vicino villaggio Stan, suo figlio, che credeva morto nell'olocausto. Ha scoperto che, oltre ad essere sopravvissuto e' il leader di una banda di predoni, i GIANNIZZERI, che si sta' spostando sul continente depredando le comunità che incontra. Insieme decidono di prendere il controllo del villaggio di Nuova Speranza, approfittando della conoscenza di Solomon delle difese. Prudentemente decidono di organizzare una trappola per eliminare i difensori del villaggio per correre meno rischi. La trappola scatterà in occasione del prossimo viaggio di Solomon alla miniera.



Figura 3 Solomon. Diresti mai che è un cattivo?

L'arrivo di Solomon

Un giorno, a metà mattina, i personaggi sentiranno degli urla di donna provenire dalla zona che dà sulla strada verso la miniera.

Se si dirigeranno verso il luogo delle urla (come le poche persone che non sono al lavoro nei magri campi lì attorno) vedranno una decina di donne e bambini che si accalcano attorno al corpo steso di un uomo ferito e coperto di sangue che verrà facilmente identificato dalla grida e dai commenti delle gente come Solomon, uno del villaggio. L'uomo sembra aver esaurito le forze nello sforzo di trascinarsi al villaggio, e pare essere svenuto. Alcuni bambini corrono a chiamare il medico ed il capo villaggio, mentre una donna grida loro di chiamare anche le guardie (che peraltro sono già arrivate a curiosare). Mentre si aspetta l'arrivo del dottore qualcuno dei presenti ricorderà di aver visto quel mattino Solomon partire alla guida del furgone con i rifornimenti per la miniera. In quella arriverà di corsa una donna atterrita (di nome Sarah) che chiederà notizie del marito, Michael, che quel mattino era partito con Solomon.

Se nell'attesa uno dei personaggi cercasse di fare pronto soccorso su Solomon (se non fosse del villaggio i presenti cercheranno di fermarlo dicendo che e' meglio aspettare il dottore) in caso di successo noterebbe che le ferite di Solomon sono molto superficiali, nonostante la quantità di sangue persa. In caso di un successo critico dedurrà che ferite così superficiali non possono in alcun modo aver fatto perdere tanto sangue.

L'arrivo del dottore e del capo villaggio porrà fine a tutte le supposizioni ed il ferito, seguito da una angosciata Sarah verrà portato nella casa del dottore da alcuni presenti. Se i personaggi riuscissero ad entrare in casa in qualunque modo assisteranno direttamente al racconto di Solomon. In tal caso possono fare, se lo chiedono, un tiro di **Istinto + Percezione + Umano**. In caso di successo possono capire che Solomon non sta dicendo tutta la verità. Anche interrogandolo però non sarà possibile estorcergli la verità e in quanto "ferito" e onorato membro della comunità il medico e il capo villaggio non lo lasceranno maltrattare.

Altrimenti verranno a sapere in seguito tutto dal capo villaggio quando farà un annuncio pubblico.

Il furgone con il cibo e' stato attaccato e rubato da dei malviventi a pochi chilometri dal villaggio quella mattina, uno dei due occupanti è morto, un uomo di nome Michael. e che l'altro (Solomon) è vivo per miracolo.

E' possibile notare Sarah (la vedova) in lacrime che esce dal retro della casa del dottore accompagnata da un'altra donna.

Verrà chiesto subito un gruppo di volontari per andare a recuperare il furgone.

Se i personaggi esitassero partirà un gruppo di 6 miliziani, di cui non si saprà più niente. Il giorno dopo non si vedrà traccia di loro verrà chiesto un altro gruppo di "intrepidi", tra i quali i personaggi verranno uniti più o meno a forza dal capo villaggio.

Solomon: PNG debole, con raggirare a 9.

Andram, il dottore: PNG debole con pronto soccorso a 10 e medicina a 9. Ha dei medicinali per cui si può considerare un +2 ad i tiri fatti nel suo studio, se il malato/ferito e' grave ed il dottore vuole usare le sue magre scorte.

Sarah, la vedova di Michael: PNG debole, con piangere a 10.

Ricerche e indagini

E' possibile che i personaggi sospettino di Solomon ma comunque il camion e le provviste vanno ritrovati. Nel caso siano a piedi viene fornito ai giocatori un veicolo.

Seguendo la strada che portano alla miniera tutti gli occupanti del veicolo possono fare un test di **Mente o Istinto + Percezione + Minerale + Cercare** per notare il punto dell'assalto al furgone. In un avvallamento del terreno a pochi metri dalla strada giace il corpo senza vita di Michael.

Sulla sabbia ci sono evidenti tracce di moto e del furgone che vanno verso l'interno del deserto. Seguendole per alcuni chilometri si arriva ad un villaggio abbandonato, poche decine di case sventrate dal tempo.

Se i giocatori ispezionassero la zona un test con successo di **Mente o Istinto + Percezione + Umano + Spionaggio** permetterà di notare che non ci sono sentinelle in giro e tra le case si sentono canti e risa a voce alta.

Il ritrovamento

Il furgone è facilmente localizzabile nella piazza del paese, vicino ad una fontana secca.

Sul lato opposto, a circa 20 metri. un fuoco arde sotto un portico con intorno 4 persone. Si vedono diverse armi. Stanno gozzovigliando con una delle casse di cibo del villaggio, aperta in mezzo a loro. A giudicare dal rumore che si sente dentro la casa di cui fa parte l'edificio ci devono essere molte altre persone.

Il portello posteriore del furgone è aperto e con un test su **Mente + Percezione + Umano + Spionaggio.** si vedono dentro il furgone tutte le altre casse del cibo rimaste.

Apparentemente è facile recuperare il furgone e andarsene con il cibo, in realtà le casse sono vuote ed il furgone è minato.

Il piano della banda consiste nel far avvicinare i difensori del villaggio e ucciderli con una trappola.

Nel caso qualcuno dei personaggi si avvicinasse al furgone un test con successo su **Istinto + Percezione + Umano + Spionaggio o Cercare permetterà di notare i** fili elettrici semiseppolti che arrivano dalla casa al furgone e si può intuire la trappola.

Nel caso la trappola non funzionasse o i personaggi attaccassero i membri della banda tutti i 8 i Giannizzeri neri si uniranno al combattimento.

Conclusione

Nel caso di vittoria per i personaggi Stan, il capo della banda, dovrebbe riuscire a fuggire per comparire poi nella seconda parte della storia.

Il cibo rimasto e la benzina sono nascosti nell'atrio del palazzo vicino al quale la banda e' accampata.

Cercando si possono trovare le moto, armi, armature, cibo, benzina e un paio di schiave a discrezione dell'arbitro di gioco.

La banda dei Giannizeri Neri

Vestono con abiti simili a quelli Turchi del 1500 e usano scimitarre, lance ed archi.



Stan

E' il capo della banda. Stan è il figlio di Solomon ed è un guerriero di Montefiorito. In caso di combattimento usa l'armatura di Montefiorito (MA2) e combatte con la scimitarra e il colpo Spada di Montefiorito (MA6). Nel caso di avversari molto forti tenterà di usare la Spada Tranciante di Montefiorito (MM8).

Iniziativa	Attacco	Parata	Schivata	Percezione
11	12	11	11	10

Attacco 2, Difesa 1, Aura 1, Potenza 2, Precisione/Rapidità 1

TE 4 CO 6 BD 4 BS 4 GD 5 GS 5

PR 5 PE 5

Protezioni: 0/0/0

Armi da corpo a corpo: Scimitarra +1

Guidare veicoli, correre, leadership: 0

Raggiare: -2

Colpi: B* 0, MA 1, 2, 5, 6 a 0, MM 8 a -4

Golgat

E' il vice di Stan. Ha fatto per breve tempo parte dei soldati di Jagger, da cui ha appreso le vide di Hokuto, ma è fuggito molto presto per mettersi in proprio. Segue Stan con lealtà e gli coprirà la fuga in caso di necessità.

Iniziativa	Attacco	Parata	Schivata	Percezione
11	11	12	12	9

Attacco 1, Difesa 2, Potenza 1, Precisione 1

TE 4 CO 5 BD 4 BS 4 GD 4 GS 4

PR 5 PE 4

Protezioni: 0/0/0

Armi da corpo a corpo: Scimitarra 0

Guidare veicoli, correre: 0

Vie di Hokuto -2

Colpi: B* 0, HA13 a 0, HA 3, 9, 10 a -2, HA 7,8 a X.

6 Predoni

Urlano, minacciano, muoiono.

Iniziativa	Attacco	Parata	Schivata	Percezione
8	9	9	8	7

Potenza 1

PV 8 PR 4 PE 3

Protezioni: 0/0/0

Armi da corpo a corpo: Scimitarra +1

Armi da lancio, guidare veicoli: 0

Colpi: B10 a +1, B1, 2, 4, 6, 11 a 0, il resto a -2

A volte ritornano

Antefatto

In seguito alla prima parte, a scelta dell'arbitro di gioco.

Se Stan è vivo meglio, altrimenti il resto della banda avrà un nuovo capo, che non era presente al primo scontro. Prenderanno contatto con Solomon (se è ancora vivo) per avere informazioni sulle difese del villaggio o corromperanno qualcuno e arriveranno una notte.

Per le statistiche degli attaccanti utilizzare quelle a pagina 4, anche per i nuovi eventuali comandanti, ma i predoni sono molti di più.

Un brusco risveglio

Se i personaggi vivono al villaggio una notte si sveglieranno sentendo rumore di lotta, pianti e grida, altrimenti verranno avvisati dal solito bambino.

Nell'avvicinarsi al centro del paese capiranno che il villaggio è sotto attacco e sentiranno delle persone urlare che se qualcuno reagisce verrà fatto saltare il pozzo al centro del villaggio con della dinamite.

I cattivi passeranno casa per casa a prelevare gli abitanti per concentrarli in piazza (vicino al pozzo) e razzare le case (e le ragazze più belle). Sentiranno anche che nella perquisizione vengono chieste notizie su di loro, almeno a giudicare dalla descrizione.

Se i personaggi non sono stupidi hanno molto tempo per nascondersi e decidere il da farsi, altrimenti o si arrendono e vengono disarmati e portati al centro del villaggio oppure combattono, ma se una guardia sfugge sentiranno grida dalla piazza e udiranno l'annuncio che o si arrendono o "un altro" cittadino verrà ucciso ogni 15 minuti.

Se vengono catturati o si arrendono ed hanno partecipato alla prima avventura verranno riconosciuti e costretti a combattere con i cani del villaggio al centro della piazza per il divertimento dei catturatori. Se si dovessero salvare verranno messi in prigione in attesa di essere giustiziati il giorno dopo.

Cacciati

Se i personaggi non vengono catturati o si arrendono si troveranno ad assistere alla perquisizione del villaggio con conseguenti furti e violenze sui pochi abitanti che non sono già nella piazza. Se verranno scoperti o attaccheranno le guardie senza ucciderle in un round verrà dato l'allarme e verrà loro chiesto di arrendersi per risparmiare gli abitanti. Nel caso siano stati catturati devono trovare il modo di fuggire dalla prigione, magari con l'aiuto di qualche abitante.

Cacciatori

Per liberare il villaggio è necessario neutralizzare la dinamite. Si può ottenere attaccando Stan (o chi per esso) che siede comodamente su una sedia mentre si fa omaggiare dai suoi nuovi schiavi o bisogna avvicinarsi al pozzo e tagliare i fili che portano alla dinamite che è dentro il pozzo e che passano sul bordo del medesimo.

Conclusione

Se riescono a liberare il pozzo gli abitanti del villaggio si uniranno ai personaggi nel combattere contro gli invasori. Se il pozzo dovesse essere distrutto a causa loro, anche se scacciassero gli assalitori verrebbero aggrediti dagli abitanti e scacciati in malo modo, prima che tutti lascino questo posto ormai morto.

Disclaimer: tutte le immagini usate in questa avventura sono prese dal gioco di carte di Ken il Guerriero, che le ha prese dagli episodi televisivi di Ken il Guerriero, che sono ispirati ai fumetti di Ken il Guerriero che al mercato Tetsuo Hara disegnò.