AWAKEN

Avventura - Speciale Kickstarter

L'esperimento di Bakhtar

ISOLA ILLYON
EDIZIONI

AWAKEN

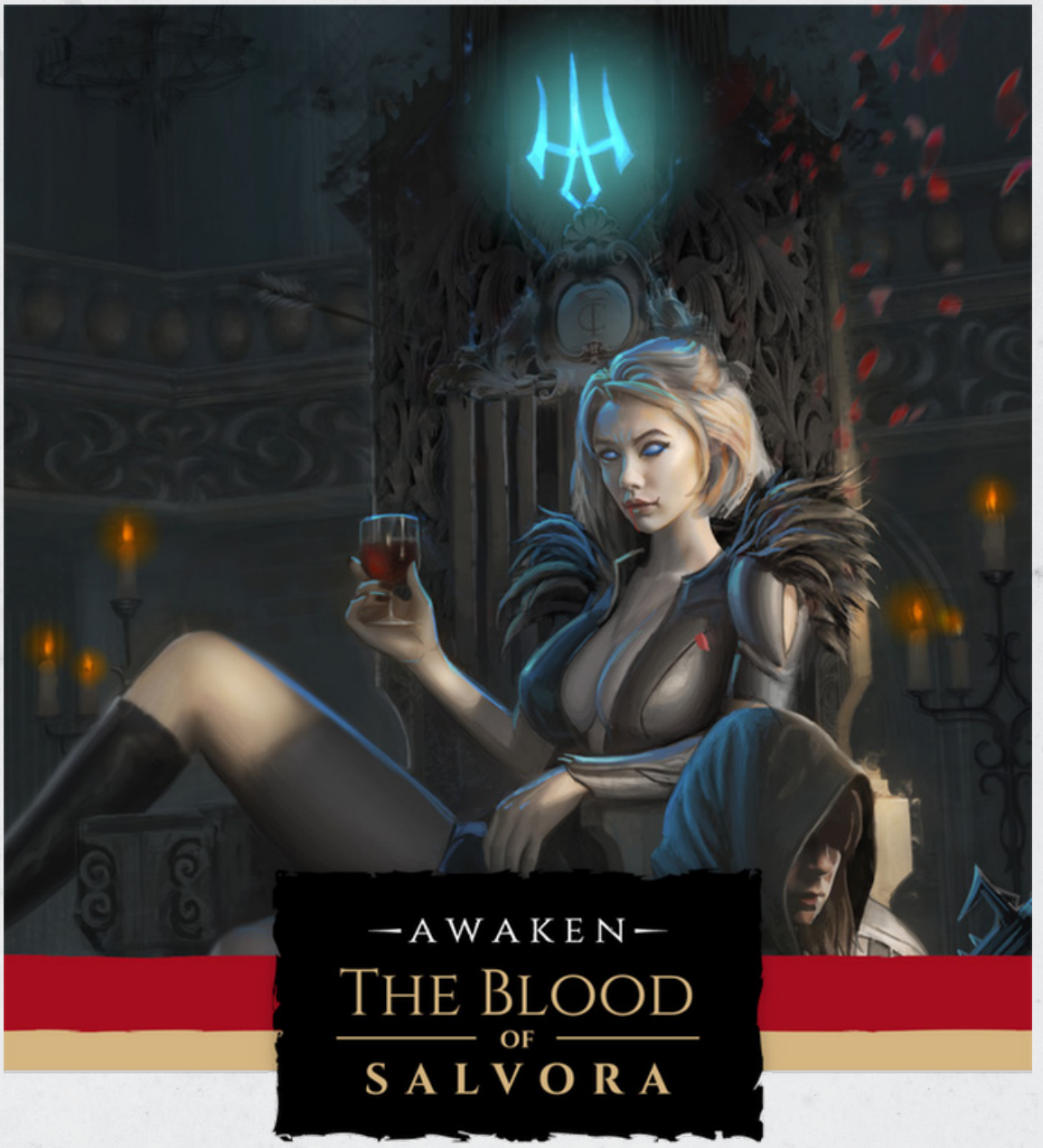
Avventura - Speciale Kickstarter

L'esperimento di Bakhtar

Autore	Simone Maccapani
Realizzato in collaborazione con	Marko M. Sekul, Zoltan Lečei
Traduzione	Daniele Gabrielli
Revisione	Mario Ferrentino
Impaginazione	Luca Scelza
Artwork copertina	Miguel Bruecker
Layout e Design	Ivan hlušička (www.hysteria.hr)

www.isolaillyonedizioni.it

COPYRIGHT © 2018 THE GAMES COLLECTIVE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. CONTENUTO GRATUITO.
NESSUNA PARTE DI QUESTA PUBBLICAZIONE PUÒ ESSERE OGGETTO DI VENDITA O DI QUALUNQUE TIPO DI TRANSAZIONE E COMMERCIO. QUESTO CONTENUTO È UN PRODOTTO DI FANTASIA, OGNI RIFERIMENTO A PERSONALITÀ ESISTENTI, ORGANIZZAZIONI, LUOGHI, NOMI O EVENTI È PURAMENTE CASUALE. EDIZIONE ITALIANA © 2018 ISOLA ILLYON EDIZIONI DI LUCA SCELZA & C. S.A.S. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. QUESTO CONTENUTO È PUBBLICATO CON IL CONSENSO DI 'THE GAMES COLLECTIVE'.



Awaken - The Blood of Salvora è il primo manuale di espansione per Awaken GdR. Supporta la nostra campagna **Kickstarter** e aiutaci a realizzarlo!

Sostienici su Kickstarter: **https://kck.st/2jrQVjE**

THE BLOOD
OF
SALVORA

L'esperimento di Bakhtar

Introduzione

L'esperimento di Bakhtar è un'avventura per il GdR Awaken, pensata per introdurre il manuale **The Blood of Salvora**. L'avventura fa riferimento a concetti e parti di ambientazione che saranno introdotti nel nuovo compendio: si consiglia di utilizzare personaggi rodati e con un buon equipaggiamento, poiché le sfide e le prove presentate richiedono un numero elevato di Successi.

Per utilizzare questa avvenutra i giocatori devono aver creato dei Personaggi seguendo le istruzioni contenute nel **Capitolo 5** (I Personaggi, p. 87), distribuendo i punti secondo le raccomandazioni.

Antefatto

Il cuore dell'avventura si svolge a **Bakhtar**, una cittadina di 2.400 abitanti che si trova al confine con i domini di **Bit'Wa**, **Sarach** e **Rinean**. Nessuna delle tre Grandi Città è riuscita a ottenere abbastanza influenza sul borgo da riuscire ad annetterlo ufficialmente alla sua regione. Proprio per questo, in città si utilizza la doppia moneta ed è possibile che nella loro indagine i personaggi incontrino Risvegliati provenienti da altri domini.

La città di Bakhtar vive principalmente di agricoltura e falegnameria, e commercia con Sarach attraverso la rete fluviale. I PG sono liberi di appartenere a qualsiasi Ordine.

Trama

I personaggi sono cittadini Risvegliati della città di Bit'Wa, notoriamente poco tollerante nei confronti delle persone in possesso di Doni. Il gruppo riceve la convocazione da un membro dell'Accademia Militare. **Wodan**, questo il nome dell'uomo, spiega che nella città di Bakhtar, distante da Bit'Wa ma non abbastanza da non subirne l'influenza, stanno avvenendo dei risvegli particolari. I bambini che li stanno subendo, molto piccoli e tutti della stessa età, si sono rivelati violenti e non più in grado di riconoscere i volti familiari. Il compito dei personaggi sarà quello di dirigersi in città e investigare, eliminando qualsiasi concreta minaccia possano trovare.

Giunti a Bakhtar, i personaggi potranno fare delle domande in giro e scoprire che i bambini sono tenuti nella **villa del sindaco**, un edificio fatiscente al centro della città. Una volta lì, il gruppo farà la conoscenza del sindaco, che dirà loro che per motivi di sicurezza i bambini si trovano rinchiusi nel seminterrato della sua villa, unico luogo più isolato della città, ma che, a causa dei loro Doni, non sia possibile avvicinarsi.

I personaggi possono comunque fare un tentativo, che però non permetterà loro di comprendere di più sul fenomeno: verranno comunque a conoscenza di un nome, **Mikhail**, che permetterà loro di rintracciare un Risvegliato che abita fuori città.

I PG rintracceranno Mikhail a Nord di Bakhtar, mentre si trova fuso con un albero e intrappolato. L'uomo chiederà ai personaggi di liberarlo dalla sua prigionia, tagliando via la pelle a contatto con la corteccia. Una volta libero, Mikhail racconterà loro la sua storia: è un ufficiale di Bit'Wa che ha disertato a Rinean, venendo a conoscenza di strani esperimenti effettuati anni prima sulle donne, e che avevano lo scopo di favorire la nascita di "Risvegliati particolari".

Curioso e spaventato dalla situazione, Mikahil si è diretto a Bakhtar per investigare sulla faccenda. Racconterà poi di esser stato imprigionato nell'albero da uno dei bambini, che ha scoperto non esser cresciuto in città. Durante le sue ricerche, **Mikhail ha trovato una cura** in grado di stabilizzare il processo di risveglio dei bambini a scapito della loro potenza. I Personaggi potranno a questo punto aiutarlo a fermare questa minaccia oppure lasciare che l'esperimento prosegua.

CLICK HERE TO SUPPORT US ON KICK STARTER

Prima Scena

I Personaggi vengono convocati, al calar della notte, presso l'Accademia Militare della città di Bit'Wa. La chiamata giunge da un certo **Wodan**, che ricorderanno essere un volto noto, che li accoglie con la massima segretezza. Se i personaggi appartengono a un solo Ordine, Wodan spiegherà per quale motivo abbia scelto proprio quello in particolare per la convocazione, in caso contrario dirà di aver deciso di coinvolgere più Ordini esclusivamente per il bene della città. Una volta terminati i convenevoli, introdurrà l'incarico.

"Le parole che state per udire vanno mantenute segrete. Nei registri della città non compariranno mai tracce di questa riunione e di quello che ne scaturirà. Vi ho convocati questa notte perché, lontano da qui, nella città di Bakhtar, si stanno svolgendo dei fatti strani e incredibilmente sospetti. Dei bambini si stanno risvegliando, tutti insieme e in maniera molto più aggressiva di quanto non accada di solito alle persone. Sembra anche che non siano in grado di riconoscere i propri cari. Vi recherete dunque in città e indagherete con discrezione sulla situazione. Eliminate qualsiasi minaccia riscontriate".

Seconda Scena

La mattina successiva i personaggi partono alla volta di Bakhtar. Il viaggio trascorre sereno lungo la grande strada lastricata che dovrebbe connettere Bit'Wa e Rinean, ancora in costruzione. Giungono in città al calare della sera e si trovano a dover scegliere dove recarsi tra le due principali taverne, **La Lieta Corona** e **L'Antro di Kassan**: la prima è gestita da **Niklaus**, un uomo di mezza età, e da sua sorella **Anita**, che serve i clienti; la seconda è una locanda che deve il suo nome alla leggenda di **Kassan**, un uomo che è riuscito a ingannare un fantasma in cambio di ricchezze.

La Lieta Corona è la più economica tra le due, ed è l'ideale per Personaggi senza grandi pretese o facoltà economiche. È possibile scambiare due chiacchiere con il proprietario e con gli avventori della struttura, oppure utilizzarla esclusivamente per dormire.

L'Antro di Kassan è un luogo dedito al gioco d'azzardo e alla prostituzione. Le camere sono più spaziose ma il tutto costa molto di più e soltanto Personaggi con **Ricchezza 3** dovrebbero poter soggiornare lì.

Qualunque locanda scelgano, i Risvegliati si accorgeranno in fretta che l'argomento "Bambini Risvegliati" attiri più di qualche occhiataccia. La città è in una sorta di stallo: ben dodici ragazzini sono stati trasferiti nella magione del sindaco per essere tenuti al sicuro fino al termine del loro risveglio. I genitori sono agitati, nervosi e preoccupati, e in città non si respira una buona aria.

Ai PG non resta che recarsi l'indomani mattina dal **sindaco** per scoprire qualcosa di più. Fin dall'alba lo troveranno nella sua villa, sveglio e puntualmente vestito come se aspettasse qualcuno. Ad accogliere il gruppo c'è **Fanis**, la giovane domestica, che li conduce dal sindaco **Karoy**, visibilmente preoccupato per sua figlia **Helena** (anch'essa colpita da questo risveglio violento) e per gli altri bambini.

I Personaggi possono provare a estorcergli qualche informazione con ogni mezzo possibile. Sono necessari almeno **2 successi su Socialità + Oratoria** per far sì che l'uomo non scopra che il gruppo sia stato inviato lì da Bit'Wa. Il suo umore sarà generalmente più sereno se tenuto all'oscuro dell'intromissione delle Grandi Città.

Alla richiesta di voler vedere i bambini, il volto di Karoy si fa scuro e tenebroso. Il sindaco afferma che la cosa sia praticamente impossibile, ma guida i personaggi nel seminterrato.

La zona è formata da tre stanze circolari, collegate tra loro attraverso dei piccoli corridoi. I PG, non appena scese le scale, devono affrontare le terribili illusioni presenti in questa parte della villa. Queste sono estremamente potenti, e coinvolgono tutti i loro sensi: non possono essere spezzate se non ottenendo ben **3 Successi nel Lancio Contrapposto su Illusione**.

In caso non riescano superare il Lancio, dovranno affrontare un labirinto senza via di uscita e pullulante di creature oscure mai viste (il Narratore ha qui libertà assoluta di scegliere quali creature inserire, basandosi se preferisce su quelle presenti nel manuale base di Awaken). Queste creature cresceranno di potenza e mostruosità ogni volta che verranno sconfitte, e il Narratore dovrebbe far sì che alla fine i Risvegliati ne siano sopraffatti. Questi ultimi però sentiranno un nome riecheggiare nei corridoi, come una sorta di cantilena: "Mikhail". **Una volta sconfitti, i personaggi si ritroveranno all'inizio del seminterrato come se non fosse accaduto loro nulla.**

Nel caso in cui i Risvegliati riescano a superare il Lancio, troveranno i bambini in una delle stanze. La porta della camera si chiuderà appena proveranno ad avvicinarsi, sbattendoli fuori. In un'altra stanza potranno trovare dei documenti appartenenti a un Risvegliato di nome Mikhail, che illustreranno i suoi studi medici condotti sui giovani Risvegliati e i piani per trovare una sorta di antidoto a quello strano e violento risveglio. Da quanto riportato nei documenti, pare che **il risveglio di questi bambini sia stato indotto in qualche modo "artificiale"**. Da quel che leggono, infine, intenzione di Mikhail era quella di dirigersi a Nord, dopo aver parlato con il sindaco.

Terza Scena

In un modo o nell'altro, i Risvegliati adesso conoscono il nome di Mikhail e possono tornare dal sindaco Karoy. **Se interrogato riguardo l'identità del misterioso individuo**, il governante risponderà che si tratta di uno straniero, giunto in città da poco, con sorprendenti conoscenze mediche. A Bakhtar, Mikhail ha contattato Karoy e da lui ha appreso del problema dei bambini, offrendo le proprie conoscenze per aiutarli. Prima che sparisse, qualche giorno addietro, aveva detto che sarebbe andato a Nord. Fuori città, procedendo verso settentrione, si trova una piccola casa di taglialegna. L'uomo rivela che era quella la destinazione di Mikhail.

CLICK HERE TO SUPPORT US ON KICK STARTER

Per trovare velocemente la strada e rintracciare Mikhail, i Risvegliati possono comprare una piccola mappa della città e territori limitrofi. In caso non volessero spendere denaro, possono effettuare una prova di **Intelletto + Sopravvivenza** e, ottenendo **2 Successi**, riuscire a orientarsi trovando la strada giusta. I territori a Nord di Bakhtar sono pericolosi e non è raro trovare nei boschi animali feroci o addirittura dei Vargan. Al Narratore la scelta di cosa fare incontrare ai Risvegliati in caso falliscano la suddetta prova.

La casa del taglialegna non è esattamente come la si poteva immaginare: giunti in prossimità dell'abitazione, i PG cominciano ad avere una brutta sensazione e il loro istinto gli suggerisce di stare all'erta. Proseguendo, trovano animali squarciati e sventrati di recente, con le viscere ancora sparse nelle zone limitrofe alla casa. A un certo punto sentono una voce chiamarli e, prestando attenzione, notano un uomo letteralmente fuso con la schiena ad un albero. Si tratta proprio del famoso **Mikhail**, che chiede al gruppo di aiutarlo a liberarsi. Per farlo sono necessari almeno **3 Successi in Fisico + Medicina**, grazie ai quali i Personaggi potranno effettuare dei tagli di precisione sulla sua pelle per staccarlo dal tronco senza ferirlo. Mikhail resisterà in ogni caso all'operazione e, grazie ai suoi Doni da Risvegliato, sopravvivrà.

Una volta libero, si confronterà con i PG. **Se il gruppo dovesse rivelare la sua provenienza**, Mikhail sembrerà più sollevato e più collaborativo. **In caso contrario**, sarà necessario almeno **1 Successo in Socialità + Oratoria** (o che il gruppo sveli di aver letto i suoi documenti) per convincerlo a collaborare.

Mikhail ha molto da raccontare. La figlia del sindaco, Helena, ha in realtà **un fratello gemello**, che l'uomo decise di affidare in adozione alla famiglia di taglialegna che abitava in quella casa, a causa di problemi economici che non gli avrebbero permesso di crescere due bambini. Come Helena, il fratellino aveva mostrato segni del risveglio e aveva sviluppato Doni incredibili, alcuni dei quali mai visti prima a Salvora. Mikhail rivela che è stato proprio il bambino, in un momento di furia, a fonderlo con l'albero. Infatti, dopo essersi accorto che le carni e il sangue spappolati sul pavimento della modesta abitazione appartenevano ai genitori adottivi del piccolo, gli si era avvicinato lentamente per calmarlo, ma era stato tutto inutile.

Proprio mentre i Personaggi ascoltano Mikhail, si accorgono che il bambino spunta dalla radura deciso a tornare sul luogo della carneficina. I Risvegliati guardandolo avvicinarsi possono scegliere come affrontare la situazione, con Mikhail che nel frattempo li informa di aver trovato una sorta di cura per stabilizzare il processo di risveglio e depotenziarlo. Il giovane Risvegliato, in ogni caso, sembra particolarmente stanco e dopo una reazione nervosa iniziale non oppone molta resistenza: il picco di furia dei giorni passati sembra aver lasciato spazio a una sorta di catalessi.

I veri problemi giungono poco dopo, quando due agenti speciali di Rinean fanno irruzione nell'abitazione entrando da una porta secondaria con l'obiettivo di uccidere i Personaggi. Sono altamente equipaggiati e sembrano essere pronti a tutto per raggiungere il loro scopo.

Soldato d'elite di Rinean 1

SOCIALITÀ 2	INTELLETTO 4	FISICO 4
Commercio 2	Artigianato 2	Agilità 2
Empatia	Conoscenza 2	Distanza
Espressività	Istruzione 2	Furtività 2
Oratoria 2	Medicina	Mischia 2
Performance	Percezione 2	Sopravvivenza 2
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
Cuoio +1	7	Spada lunga +2
Disarmato 8	Mischia 11	A Distanza -
Doni: Teletrasporto 3, Onda D'urto 2		

Soldato d'elite di Rinean 2

SOCIALITÀ 2	INTELLETTO 4	FISICO 4
Commercio 2	Artigianato 2	Agilità 2
Empatia	Conoscenza 2	Distanza
Espressività	Istruzione 2	Furtività 2
Oratoria2	Medicina	Mischia 2
Performance	Percezione 2	Sopravvivenza 2
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
Cuoio +1	7	Spada lunga +2
Disarmato 8	Mischia 11	A Distanza -
Doni: Teletrasporto 3, Forza Sovraumana 2		

Soltanto dopo aver superato l'ostacolo, Mikhail si convince delle capacità dei PG e si dimostra volenteroso a collaborare al massimo. Racconta di essere un Risvegliato di Bit'Wa inviato sotto copertura a Rinean da Wodan, e di come abbia percepito la minaccia e la pericolosità di questi esperimenti. Si dimostra lieto di aver ricevuto supporto dalla città, sebbene totalmente inaspettato.

CLICK HERE TO SUPPORT US ON KICK STARTER

Racconta anche nel dettaglio le sue scoperte: i bambini hanno tutti la stessa età e hanno cominciato a manifestare segni di risveglio nello stesso periodo. A Rinean, Mikhail ha scoperto di **un agente infiltrato da oltre una decade a Bakhtar**, con il compito di dar vita alla fase di sperimentazione di un siero per perfezionare la razza dei Risvegliati. Sebbene non conosca l'identità di questo agente, i suoi sospetti ricadono su **Fanis**, la giovane domestica del sindaco. Mentre Mikhail prepara il siero in quantità sufficiente a risolvere la crisi di Bakhtar, suggerisce al gruppo di introdursi negli alloggi della donna e cercare di scoprire se sia coinvolta.

Quarta Scena

Rientrati in città dopo il tramonto, il gruppo di Risvegliati può scegliere se tentare subito di scoprire qualcosa su Fanis oppure riposare e recuperare le forze. **In caso cerchino informazioni in giro**, scopriranno come Fanis abbia la reputazione di una donna incredibilmente buona e paziente, dovendo sopportare il sindaco e i suoi malumori. Nessuno pensa che possa fare del male ad una mosca.

A questo punto, ai Risvegliati non resta che confrontarsi con Fanis direttamente oppure cercare di indagare nelle sue stanze alla ricerca di risposte, senza dare nell'occhio. **Se parlano con Karoy dei loro dubbi**, il sindaco si mostrerà teso, ma dirà loro che potranno approfittare del fatto che la donna sia in giro a sbrigare delle commissioni per poter visitare la sua stanza.

La porta degli alloggi di Fanis è chiusa e non esiste un duplicato della chiave. I personaggi possono a questo punto sfondarla o scassinarla. In ogni caso, una volta dentro si ritrovano in una stanza dal mobilio semplice ma piena di libri, appunti, documenti e fiale.

Frugando tra i suoi documenti, i personaggi scoprono finalmente le informazioni che cercavano: **alcuni scienziati di Rinean ritenevano che fosse possibile indurre il risveglio artificialmente, creando allo stesso tempo dei Risvegliati molto più potenti del normale**. I Doni di questi individui sarebbero stati pienamente sviluppati e letali fin dalla tenera età, permettendo in poco tempo di trascendere i limiti dei comuni Risvegliati.

Per fare ciò, avevano dunque messo a punto un siero, dando a Fanis il compito di trasferirsi sotto copertura a Bakhtar, entrare in contatto con le donne in stato di gravidanza che vivevano qui, e somministrare loro il siero.

Quest'ultimo, estratto dalla Resina, è stato di difficile preparazione, ma i risultati si sono rivelati estremamente promettenti. Una volta terminata una fase del risveglio più turbolenta del solito, i bambini avrebbero vissuto una vita normale con i loro nuovi Doni. C'era solo bisogno di un po' di pazienza.

Proprio in quel momento nella stanza giunge Fanis che, comprendendo di essere stata scoperta, si confronta col gruppo provando a farlo passare dalla sua parte.

Giocherà le sue carte in quest'ordine:

- **Farà leva sull'orgoglio dei Risvegliati**, tipico degli abitanti di Rinean, e sulla possibilità che grazie al siero anche la gente comune possa diventare Risvegliata, abbattendo ogni differenza sociale;
- **Spingerà sull'avidità e sulla sete di potere**, illustrando come passando dalla parte di Rinean potrebbero divenire degli eroi adeguatamente ricompensati;
- Soltanto falliti i tentativi di persuasione, **si deciderà ad attaccare**;

Fanis

SOCIALITÀ 3	INTELLETTO 3	FISICO 3
Commercio 2	Artigianato	Agilità 2
Empatia	Conoscenza	Distanza
Espressività 2	Istruzione 2	Furtività
Oratoria 2	Medicina 2	Mischia 3
Performance	Percezione 2	Sopravvivenza 1
Armatura	Vitalità	Equipaggiamento
Cuoio +1	6	Spada corta +1
Disarmato 8	Mischia 10	A Distanza -
Doni: : Dominio 3, Forza Sovraumana 2		

Epilogo

Se i PG scelgono di passare della parte di Fanis, si recheranno con lei a Rinean, venendo ricompensati con molto denaro (il livello di Ricchezza aumenta di 1).

Se i PG scelgono di uccidere Fanis, Mikhail giungerà poco dopo con l'antidoto per stabilizzare il processo di risveglio. Questo potrebbe far regredire i bambini a semplici essere umani oppure mantenerne le caratteristiche da Risvegliati, sebbene completamente nella norma. **I Risvegliati possono scegliere di aiutarlo o fermarlo: nel caso in cui vogliano uccidere i giovani Risvegliati**, Mikhail proverà a fermarli con tutte le sue forze, affermando che dopo tutto siano solo delle povere vittime di questa storia.

CLICK HERE TO SUPPORT US ON KICK STARTER

MIKHAIL

SOCIALITÀ 2	INTELLETTO 4	FISICO 3
Commercio 2	Artigianato	Agilità 2
Empatia	Conoscenza	Distanza
Espressività 2	Istruzione 2	Furtività
Oratoria 2	Medicina 2	Mischia 3
Performance	Percezione 2	Sopravvivenza 1
Armatura Cotta di maglia +2	Vitalità 6	Equipaggiamento Spada lunga +2
Disarmato 7	Mischia 11	A Distanza -
Doni: : Rigenerazione 3, Illusione 2		

Se i PG scelgono di salvare i bambini ma portare i risultati della ricerca a Bit'Wa, oppure di aiutarli ma di distruggere tutti i documenti sugli esperimenti, Mikhail si dimostrerà d'accordo.

Come continuare questa avventura?

Questa avventura può svilupparsi a partire dalle scelte finali compiute dal gruppo: i PG possono, ad esempio, vendere le ricerche sul siero a terzi per diventare più ricchi, o alternativamente utilizzarle per creare un proprio esercito di Risvegliati dai poteri straordinari.

CLICK HERE TO SUPPORT US ON KICK STARTER