

# CONTO APERTO CON LA LEGGE

Un'avventura per NOT THE END ambientata nel mondo di NEWT & BOBO

Scritta da Bigio



Scrivi per inserire una didascalia.

# ANTEFATTO

**Nabor** è una draghessa cacciatrice di taglie. La giornata era andata bene, finora, perché grazie a un'attenta pianificazione e a un pizzico di fortuna, era riuscita a catturare ben tre ricercati sui quali pende una taglia considerevole: **Weylar**, **Bee** e **Fara-Decoji**. Dopo averli ben ammanettati, li aveva sbattuti nel retro del suo grav-pod, e li stava trasportando al QG della polizia di Tower City, per la conferma della cattura. Poi sarebbe passata alla sede centrale della Gilda dei cacciatori a riscuotere il dovuto, dopodiché meditava su una lunga e stra-meritata vacanza. Ma la turbina di ascensione del grav-pod aveva altri piani. A metà strada si era ingolfata, costringendola ad un atterraggio in una arteria principale della periferia cittadina. Da quel momento in poi le cose sono precipitate. Bee, colpendo con la tempia il finestrino, aveva disattivato l'inibitore ESP quanto bastava per liberare dalle manette i suoi compagni. Fara-Decoji aveva fatto saltare il portello posteriore con un calcio e sorpreso Nabor mentre cercava di aggiustare alla bell'e meglio almeno la turbina di emergenza. Pochi secondi dopo, Nabor era a terra con tre proiettili in corpo, e cercava di non soffocare nel proprio sangue. Con la coda dell'occhio riuscì a vedere i tre criminali che rubavano un grav-pod a degli sprovveduti e che poi si allontanavano in volo radente tra le strutture malandate del sobborgo periferico.

## AGGANCIO PER I PG

Se i PG posseggono una navetta personale, un grav-pod o un mezzo di trasporto su ruote tutto loro, semplicemente stanno passando di lì quando notano il grav-pod rubato a sfrecciare via e la povera Nabor a terra, in un lago di sangue. Si dà per scontato che intervengano.

In alternativa, i PG sono in taxi o stanno prendendo un passaggio per una destinazione a caso. Occorrerà che il narratore permetta loro di controllare il mezzo di trasporto in cui si trovano, ad esempio se è un taxi, il tassista potrebbe offrirsi di lasciar prendere loro il suo mezzo "Tanto è assicurato! Buona caccia!" o in alternativa dovranno riparare al volo il grav-pod di Nabor, in modo che al termine della scena 1 possano lanciarsi all'inseguimento dei criminali.

# SCENA 1: IN SOCCORSO

I personaggi, sopraggiungendo sulla scena, intravedono la nave rubata dei tre criminali infilarsi a volo radente tra i palazzi. A terra c'è Nabar che si sta dissanguando. La scena è ambientata al margine di una grossa arteria di Tower City, che conduce fuori dalla città in direzione nord-est: si tratta di un'ampia strada a più corsie con larghi marciapiedi su ambo i lati e file di negozi malandati a farle da cornice. Nonostante ci siano diverse vetture parcheggiate qua e là, e anche qualche veicolo volante che sorvola la zona, i cittadini presenti si limitano a chiamare la polizia. Nessuno interviene né soccorre Nabar. Il quartiere, alla periferia di Tower City, è in gran parte disabitato, e gli abitanti sono in genere molto poveri e abbastanza abituati ad assistere ad atti criminali del genere.



Nabar, allo stremo delle forze.

Si dà per scontato che i PG si apprestino a soccorrere Nabar.

- Esaminare Nabar per capire che le sue condizioni sono gravi, se non addirittura critiche (tre proiettili in corpo, di cui uno in pieno torace, dove un essere umano sarebbe morto annegando nel proprio sangue): difficoltà normale (3)
- Interrogare Nabar per farsi spiegare cosa è accaduto: difficoltà facile (2), e Nabar racconterà velocemente tutto quanto spronando inoltre i PG a non preoccuparsi per lei e a inseguire i tre criminali, che sono molto pericolosi. Se la prova riesce con ampio margine potrebbe addirittura suggerire di prendere il proprio **tablet**, sul quale ci sono i dati relativi ai fuggitivi (è restia a farlo perché così i PG potrebbero intascarsi tutte le taglie, ma quando si renderà conto di rischiare la vita potrebbe ripensarci)
- Cercare di craccare l'accesso al tablet che Nabar porta sulla cintura ha difficoltà normale (3) e richiede qualche minuto, ma è l'unico modo in cui i personaggi possono aver

accesso a importanti informazioni sui tre fuggitivi: Fara-Decoji è uno psicopatico assassino ed è quello con la taglia più alta tra i tre; Weylar è un rapinatore di negozi e spacciatore di droghe sintetiche, rinomato per la sua arma a energia neurale; Bee è una tossica ricercata per crimini associati a Weylar, e pare che abbia poteri psichici (quindi è classificata come una Krampus). Queste informazioni non possono essere ottenute chiedendole a Nabar perché non riuscirebbe a fare discorsi troppo lunghi prima di svenire, ma se le chiedessero la chiave per il tablet, probabilmente la otterrebbero e quindi potrebbero accedervi senza doverlo craccare.

- Tentare di salvare Nabar eseguendo velocemente un intervento chirurgico senza anestesia: difficoltà difficile (4) e pericolo (2) che se si realizza, significa che Nabar è morta. Questo intervento richiede innanzitutto di essere riusciti nella prova precedente, poi gli strumenti adatti (se si opera con strumenti inadatti o improvvisati salite la difficoltà a 5), e infine un minimo di tempo. Nabar tenterà di sconsigliare la cosa, gridando ai PG di inseguire i criminali, invece. Ma potrebbero non ascoltarla!
- Esaminare il grav-pod di Nabar per individuare/riparare il guasto: difficoltà normale (3) che richiede gli strumenti adatti (Nabar li possiede) e un minimo di tempo.
- Chiedere aiuto a qualcuno dei passanti o dei proprietari dei negozi, almeno per avere gli strumenti necessari (anche medicinali), farsi prestare un veicolo, o disperdere i curiosi: difficoltà normale (3)
- Esaminare la scena per ricostruire quanto è successo: difficoltà normale (3), se la prova riesce con un buon margine (almeno 2 successi impiegati) si potrebbe persino recuperare l'**inibitore di poteri ESP** dal sedile posteriore del grav-pod
- Rubare un grav-pod tra quelli parcheggiati, al fine di inseguire i criminali: difficoltà alta (4)

Possibili sventure:

- In uno spasmo Nabar colpisce un PG che le sta prestando soccorso
- Parte un colpo da qualche parte, probabilmente da un'arma di uno dei cittadini allarmato per quanto sta succedendo, e ferisce un PG
- Una scarica elettrica emessa dal grav-pod, con alcuni vani ancora aperti e alcuni cavi scollegati, raggiunge un PG folgorandolo
- Chi sta prestando soccorso si agita perché Nabar sta morendo
- Chi non sta prestando soccorso si agita perché si accorge che la gente del quartiere non sta reagendo come dovrebbe, anzi tende a dimostrarsi ostile
- Un drone-poliziotto rivela la sua presenza e scambia il gruppo per dei criminali, poi inizia ad alta voce a contare alla rovescia per l'arrivo dei poliziotti (se minacciatosi alza in volo in modo da non essere più sotto tiro)

Possibili complicazioni:

- Nabar si agita, le sue condizioni peggiorano, oppure perde conoscenza (nel primo caso il Narratore può esigere prove per calmarla, o somministrarle qualcosa)
- Il grav-pod di Nabar viene irreparabilmente compromesso ed è inservibile: bisogna procurarsi un altro mezzo
- Arriva la polizia a far perdere tempo a tutti
- Qualcuno dei passanti si intromette negativamente (potrebbe essere armato e minacciare tutti di alzare le mani e attendere l'arrivo della polizia)
- Una scarica elettrica "fugge" dalla zona danneggiata del grav-pod, ancora aperta e con i cavi staccati che Nabar stava cercando di riparare, e folgora il **tablet** con i dati che lei porta alla cintura, o il **dispositivo inibitore di ESP** che si trova ancora nel veicolo, oppure danneggia una delle armi dei PG
- La folla si riversa in strada intasando anche il vicolo che i criminali hanno imboccato
- Qualche figlio di puttana ne approfitta e cerca di rapinare i PG (o di fregarsi il grav-pod non appena viene riparato, se viene riparato)

## **EVOLUZIONE DELLA SCENA**

Nabar insiste finché può sul fatto che i tre criminali sono pericolosi e che vanno assolutamente riacciuffati. Se i PG riescono a stabilizzarla possono portarla con loro, ad ogni modo Nabar perde quasi subito i sensi e non è più in grado di interagire con il gruppo. Si dà per scontato che in un modo o nell'altro i PG riescano a procurarsi un mezzo per inseguire i criminali e si lancino al loro inseguimento, anche se con molto ritardo. Non è necessario che abbiano un mezzo volante, ma un grav-pod potrebbe permettere loro di superare certi ostacoli più facilmente.

## SCENA 2: L'INSEGUIMENTO

Uno dei criminali, Fara-Decoji, è uno psicopatico omicida che non ha alcun legame con gli altri due. Chiederà a Weilar e Bee di essere lasciato in un punto sopra-elevato del vicolo, in modo da poter tendere un agguato ai PG. Il suo è banale desiderio di vendetta, misto a un certo gusto per la violenza.



Il grav-pod dei criminali che sfreccia nella periferia di Tower City.

Lanciandosi all'inseguimento del mezzo sequestrato dai tre criminali, i PG dovranno guidare nel dedalo di strade della periferia di Tower City, e nel frattempo rintracciare i fuggitivi agganciandone il segnale. Tra i mille imprevisti che li attendono, c'è anche l'assalto di Fara-Decoji.

- Scansionare il traffico del settore e individuare il mezzo dei fuggitivi è una prova difficile (4) in quanto, sebbene non ci sia molto traffico, occorre escludere tutti i veicoli che si stanno muovendo rispettando limiti e regole della strada. Se la prova riesce, si ottiene il "pin" del grav-pod dei criminali e si potrà tentare di raggiungerli.
- È ancora possibile tentare di salvare Nabar eseguendo velocemente un intervento chirurgico senza anestesia: difficoltà difficile (4) e pericolo (2) che se si realizza, significa che Nabar è morta. Questo intervento richiede innanzitutto di essere riusciti nella prova precedente, poi gli strumenti adatti (se si opera con strumenti inadatti o improvvisati salite la difficoltà a 5), e infine un minimo di tempo. Nabar al momento è svenuta.

- Pilotare il mezzo attraverso le strade, cercando di raggiungere il grav-pod dei fuggitivi è una prova difficile (4). Inoltre, se non si è riusciti a isolare il segnale del grav-pod, ci si muove un po' alla cieca cercando di indovinare dove possono essere andati. La prova deve riuscire TRE VOLTE (oppure riuscire con un ammontare di successi pari a tre) prima di innescare l'evento di chiusura dell'inseguimento.
- Se il mezzo è stato già assalito da Fara-Decoji (dovrebbe essere la prima complicazione ad essere applicata) si può tentare di salire sul tetto e confrontarsi con lui. Arrampicarsi sul tetto è una prova normale (3), mentre affrontarlo è difficile (4). Entrambe queste prove sono piuttosto pericolose (2) per il PG che le affronta. Fara-Decoji richiede che la prova per affrontarlo ottenga almeno 2 successi (tutti insieme, o in prove separati) prima di sbarazzarsi di lui.
- Riparare il mezzo in corsa (ad esempio dai danni di uno scontro o da quelli causati da Fara-Decoji) ha difficoltà normale (3) ma richiede molto probabilmente strumenti giusti.

#### Possibili sventure:

- Adrenalina a mille a causa della situazione.
- Crisi di panico a causa della situazione (soprattutto se sotto attacco da Fara-Decoji).
- Si cade e si batte violentemente la testa, o ci si lussa una spalla, a causa delle manovre improvvise del mezzo.
- Qualcosa sfonda il parabrezza accecando momentaneamente chi si trova nell'abitacolo. L'oggetto potrebbe addirittura ferire qualcuno, colpendolo. Può essere un oggetto qualsiasi, anche solo un vaso di fiori caduto da un terrazzo.
- Fara-Decoji avvinghia il PG che lo sta affrontando con una delle sue catene, immobilizzandolo, o bloccandogli un braccio, o tentando di soffocarlo.
- Fara-Decoji colpisce il PG facendo fuoco con la sua pistola a impulsi. Il colpo potrebbe ferire anche un PG che non lo sta affrontando, semplicemente giungendo dall'alto attraverso il tettuccio del mezzo.
- Un colpo libera del gas di combustione nell'abitacolo. Questo potrebbe accecare, intossicare e/o stordire il PG più vicino.

#### Possibili complicazioni:

- Fara-Decoji salta giù da un palazzo e atterra sul mezzo. Il criminale indossa degli stivali magnetici quindi non ha problemi a restare saldo sul tettuccio e a crivellare di colpi l'abitacolo dall'alto, cercando di far fuori i PG.
- Un colpo di Fara-Decoji colposce Nabar (questo potrebbe ucciderla definitivamente).

- Il mezzo, nella sua corsa, colpisce qualcosa danneggiando alcuni sistemi senza i quali l'inseguimento si complica. Occorre quindi ripararli.
- Urtando qualcosa, o per colpa dei colpi sparati da Fara-Decoji, del liquido refrigerante si libera nell'abitacolo intossicando e intorpidendo i PG finché la falla non verrà riparata.
- Uno sbalzo di tensione resetta i sensori: occorre ri-agganciare il veicolo dei fuggitivi.



Fara-Decoji

## **EVOLUZIONE DELLA SCENA**

I PG dovrebbero cercare di liberarsi il prima possibile di Fara-Decoji, uccidendolo o comunque scaraventandolo via dal mezzo, in modo da potersi concentrare sulla cattura degli altri due. Se dopo aver fatto fuori Fara-Decoji volessero comunque recuperarne le spoglie, possono farlo, ma conviene che prima si accertino di aver agganciato stabilmente la nave che stanno inseguendo, fino momento in cui la vedranno fermarsi presso un vecchio stabilimento abbandonato. A quel punto, se vogliono, possono tornare al punto in cui si sono sbarazzati di Fara-Decoji per effettuare una scansione del suo volto e dei suoi segni vitali. La Gildea dei Cacciatori di taglie paga pochissimo per i criminali morti (tipo un decimo) ma è comunque meglio di niente.

Dopodiché, la scena si sposta allo stabilimento abbandonato: una vecchia fabbrica che è stata in piccola parte riconvertita ad officina.



## SCENA 3: LA FABBRICA ABBANDONATA

Weylar e Bee si sono nascosti in una vecchia fabbrica di laminati plastici abbandonata. La struttura ormai è un cimitero industriale futuristico, quasi deserta, con macchinari arrugginiti sparsi per gli enormi spazi vuoti e polverosi, mura imbrattate da graffiti, cavi che penzolano dai soffitti, odore di terra e di muffa che permea gli ambienti chiusi, vetri spaccati qua e là.



La fabbrica abbandonata.

La fabbrica è di recente stata acquistata da un meccanico di mezza età di nome Rub-ruh, umano, abbandonato dalla famiglia. Rub-ruh si guadagna da vivere riciclando ferri vecchi e riparando congegni e attrezzi a prezzi modici. Quando il grav-pod di Weylar e Bee è atterrato sul tetto della sua fabbrica, ha attivato immediatamente tutti i sistemi di allarme e poi si è piazzato nel suo casotto di alluminio, con un fucile, in attesa che qualcuno spunti dall'edificio (o che salti su una delle sue mine). I sistemi difensivi impediranno ai PG di atterrare eventualmente anche loro sul tetto della fabbrica, in quanto sarebbero crivellati dalle torrette automatiche. Il sistema del loro mezzo li avvertirà che il sistema di "allarme" è stato attivato ed è piuttosto pericoloso. Dovranno quindi atterrare sulla strada e entrare dall'ingresso principale (cosa che faranno comunque se non avessero un mezzo volante).

Rub-ruh sarà sorpreso di vedere arrivare, invece dei criminali dalla fabbrica, i PG dalla strada. Messo al corrente della situazione, chiederà loro di essere pagato per l'ingresso e per la disattivazione dei sistemi di allarme. In realtà, Rub-ruh potrebbe addirittura assistere i PG, se in qualche modo la trattativa va in porto: con le telecamere e i sistemi automatici installati all'interno dell'edificio potrebbe aiutarli a tenere a bada i criminali, ma dovrebbero fare attenzione loro stessi a non innescare mine o altre trappole.

- Trattare con Rub-ruh è di base una prova normale (2) e non pericolosa. Il meccanico chiede che gli venga pagata una cifra piuttosto esosa anche solo per starsene in disparte a guardare. Avere successo nella prova significa ottenere un "prezzo" più basso o addirittura convincerlo a collaborare gratuitamente. Ogni complicazione si tradurrà in eventuali "iniziative" che Rub-ruh potrebbe prendere una volta che i PG sono nella fabbrica. Non è contemplato che si ottengano sventure, come risultato di questa prova.

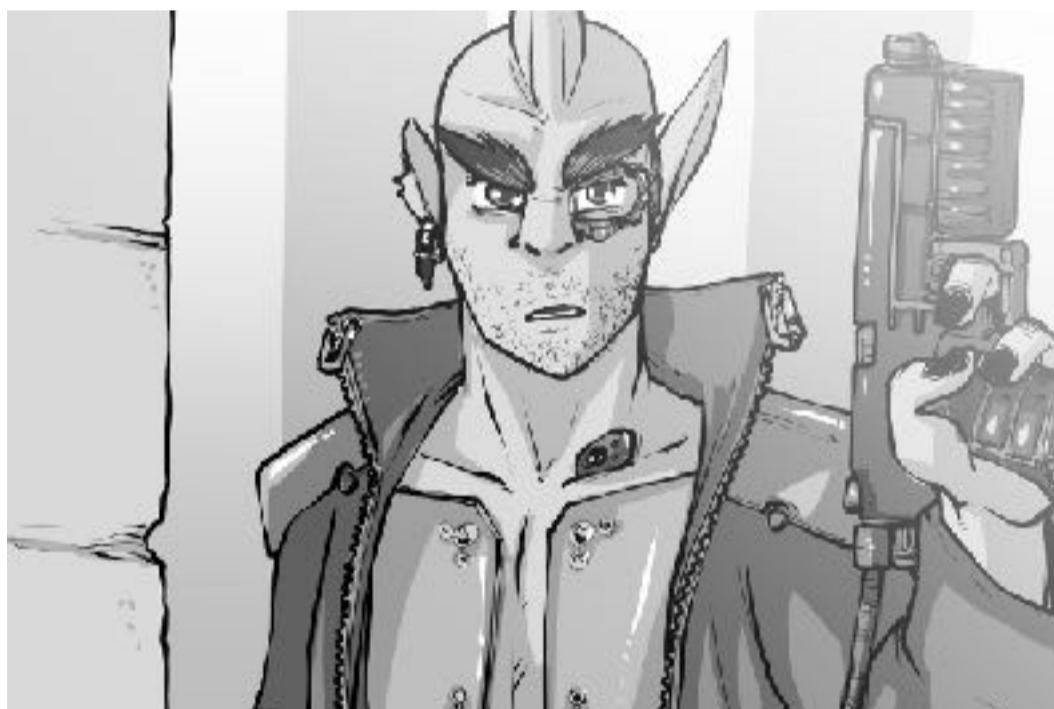
Entrare nella fabbrica e trovare i due criminali non richiede una prova, se i PG avanzano con cautela evitando eventuali mine ancora attive (potrebbero aver deciso di lasciare i sistemi attivi) e seguendo le indicazioni di Rub-ruh che, grazie alle telecamere, sa esattamente dove si trovano Weylar e Bee. Bee apparirà alla base di una scalinata di cemento, nel mezzo di una zona piuttosto dissestata della fabbrica: ci sono tondini di metallo sporgenti e buche nel terreno. Weylar è in cima alla rampa di scale, nascosto dietro il parapetto, pronto a intervenire (questo dettaglio potrebbe non essere a disposizione dei PG a meno che non siano in contatto con Rub-ruh che sta osservando tutto tramite videocamere).



Bee

L'unica discussione utile che si può intavolare prima di spararsi addosso, è quella in cui si cerca di convincere Bee a consegnarsi, magari facendo leva sul suo senso di colpa e su quel che le resta della dignità. Comunque è sicuramente scenico che i due criminali scambino con i PG qualche battuta prima di iniziare a combattere, soprattutto con Bee visto che lei sicuramente ce l'hanno di fronte (Weylar non parlerà finché sarà convinto di poter sfruttare l'effetto sorpresa).

- Convincere con le parole Bee a non essere aggressiva, anzi addirittura a consegnarsi, è una prova difficile (4) e pericolosa (2) perché Weylar, qualsiasi sia la reazione di Bee, sicuramente sarà pronto ad aprire il fuoco se la sente tentennare.
- Affrontare Bee è difficile (4) e pericoloso (3). La ragazza ha poteri ESP ed è in grado di indirizzare potenti ondate telecinetiche sugli avversari. Inoltre conosce un minimo di arti marziali, e il terreno è piuttosto pericoloso. La pericolosità è ancora maggiore (2) se Weylar è uscito allo scoperto. Se si vuole rendere inoffensiva Bee occorrono almeno 2 successi nella medesima prova, mentre per eliminarla (ucciderla) ne bastano 2 anche in due prove separate).
- Se si possiede l'**inibitore di poteri ESP**, si può tentare di avvicinarsi a Bee e applicarglielo: il dispositivo stordisce Bee impedendole di ragionare lucidamente, oltre che di usare i poteri. La prova per farlo è comunque difficile (4) e pericolosa (3) ma se ci si riesce, Bee può essere considerata fuori gioco perché si accascia a terra priva di sensi. Tuttavia se subito dopo non la si ammanetta o lega velocemente, riuscirà facilmente a togliersi dalla testa il dispositivo.



Scrivi per inserire una didascalia.

- Affrontare Weylar è difficile (4) e pericoloso (3). Weylar possiede un fucile a impulsi collegato al cranio tramite una serie di cavi, il che gli permette di mirare con estrema precisione sui bersagli e di reagire con rapidità estrema. Inoltre i colpi del fucile a impulsi sono devastanti, e lui fa fuoco da dietro un parapetto in cima alle scale. Come per Bee, se si vuole rendere inoffensivo Weylar occorrono almeno 2 successi nella medesima prova, mentre per eliminarlo (ucciderlo) ne bastano 2 anche in due prove separate).
- Tentare di comunicare con Rub-ruh durante questa scena è facile (2) ma pericoloso (3) perché con una distrazione si rischia la vita. Se Rub-ruh è in ascolto e la prova riesce, possono essere attivate/disattivate le mine, le torrette automatiche e Rub-ruh può anche fornire supporto logistico (ad esempio svelare la posizione di Weylar, oppure spegnere/

accendere le luci, e così via). Comunque va ricordato che i due criminali, ai fini di intascare la taglia, andrebbero presi vivi...

- Cercare una copertura è facile (2) vista la quantità enorme di colonne e macchinari sparsi in giro, ma comunque pericoloso (3) perché bisogna raggiungerli muovendosi allo scoperto sotto il fuoco di uno o addirittura di due criminali.
- Operare manovre diversive, fornire copertura, cercare di interagire con l'ambiente circostante (ad esempio spingere un macchinario contro Bee, o far esplodere una mina nei pressi di Weylar sparandoci) sono tutte azioni con una difficoltà normale (3), anche se il Narratore può decidere di renderle più semplici o più difficili in base alla situazione del momento. In ogni caso, fintanto che Bee e Weylar possono sparare addosso ai PG (nel caso di Bee "sparare" sarebbe investirli con scariche psichiche) la pericolosità sarà sempre presente, variabile tra (2) e (3) in base alla situazione.

Possibili sventure:

- Essere investiti da una scarica di energia psichica di Bee può confondere, scagliare lontano l'avversario (e farlo finire contro dei tondini o contro un muro di cemento). Bee inoltre può "paralizzare" momentaneamente un PG, oppure fargli schizzare addosso delle schegge di vetro, e persino disarmarlo
- Essere colpiti dall'arma di Weyland significa vedere uno dei propri arti esplodere. Naturalmente niente che un'applicazione intensiva di rigen-gel non possa sanare in pochi minuti, ma con una mano spappolata o una spalla sventrata è difficile tenere un'arma, lo stesso dicasi per la difficoltà di muoversi con una rotula sbriciolata o con un piede polverizzato
- Calpestare inavvertitamente una delle mine piazzate da Rub-ruh non è una cosa bella (se il sistema di sicurezza è attivo)
- Una torretta-mitragliatrice può sparare una raffica di troppo e con troppa poca precisione (se il sistema di sicurezza è attivo)
- Ci si può prendere una storta affondando malamente il piede in una delle buche nel pavimento dissestato
- Uno dei tondini sporgenti dai muri può finire nel fianco di un PG
- Un colpo sparato a terra può sollevare polvere che finisce negli occhi
- Un cavo elettrico scoperto può bruciare al contatto, o stordire se la scarica è molto forte
- Se si è sulle scale, si può facilmente scivolare sugli scalini di cemento pieni di detriti e spazzatura, finendo per farsi del male
- L'adrenalina del momento può inebriare chiunque...

- ...così come il panico, soprattutto se le cose si mettono male
- Finiscono le munizioni (la batteria di una delle armi è stata danneggiata)

Possibili complicazioni:

- Weylar esce allo scoperto e inizia a far fuoco sui PG (sempre da dietro il parapetto in cima alle scale)
- Il sistema elettrico salta e ci si ritrova quasi nell'oscurità più totale
- Le mine e/o le torrette del sistema di allarme vengono riattivate (o disattivate)
- Il fumo e la polvere formano una coltre che rende difficile vedere
- Arriva la polizia, i grav-pod gettano fasci di luce sulla fabbrica e i megafoni risuonano nella struttura "Arrendetevi e uscite dall'edificio".
- Se la polizia è già arrivata, granate fumogene e accecanti possono essere lanciate all'interno prima che sia dato il via libera agli agenti.
- Subito dopo aver proceduto con le granate, gli agenti della polizia entreranno nella fabbrica. Lo scontro a fuoco potrebbe farsi feroce la polizia potrebbe anche avere la peggio, ma si tenga conto che gli agenti non faranno distinzione, al momento, tra criminali e cacciatori di taglie.

## **EVOLUZIONE DELLA SCENA**

La scena può concludere prevedibilmente in un paio di modi: o i PG riescono ad avere la meglio su Weylar e Bee prima che arrivi la polizia, oppure sarà la polizia a fermare il duello. La terza opzione è che i PG si facciano tutti ammazzare, e speriamo che non accada (non lo si vuole, e dovremmo evitarlo). Se la polizia riconosce i PG come cacciatori di taglie, permetteranno di scansionare i criminali in modo da riscattare la taglia. Si suppone che se i PG dovessero aver risolto tutto prima ancora dell'arrivo degli agenti, la scansione sarà già stata effettuata e si potrà procedere alla consegna dei criminali.

# **CONCLUSIONE**

La miglior conclusione prevede che i PG portino Nabar in ospedale, che lei sopravviva e che loro intaschino le taglie per i criminali che hanno catturato (Nabar non avrà nulla in contrario, visto che se l'è cavata grazie a loro). Inoltre potrebbero essere motivati dal successo di questa operazione ad iscriversi alla Gilda dei Cacciatori di Taglie. Questo offrirebbe al Narratore un sacco di opportunità future per nuove avventure.

**FINE**